UN JEU NARRATIVISTE COMPLET : MÉMENTO MORI

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli

black-book-editions.fr

casus BELLI

#22 Mai | Juin 2017

Le magazine de référence des jeux de rôle

Degenesis | Mutant AZ | Lankhmar

DOSSIER : Dungeons & Dragons en VF



BONUS : GUIDE DU JOUEUR EN ALARIAN

SCÉNARIOS : Héros & Dragons, Star Wars, L'Appel de Cthulhu & Soleil Noir

POUR SURVIVRE EN TERRITOIRE RÔLISTE

DÉCOUVREZ LE KIT DU MENEUR DE JEU CASUS BELLI !



BLACKBOOK EDITIONS

casus belli
Le magazine de référence des jeux de rôle

COMMANDEZ-LE EN LIGNE SUR

www.black-book-editions.fr

ÉDITO

Le retour du dragon !

Ça y est ! Enfin ! Il aura fallu attendre presque trois ans. Le triptyque de *Dungeons & Dragons*, cinquième du nom, est sorti en anglais en septembre 2014. Et le « *Player's Handbook, Manuel des joueurs – version française* » vient de débarquer dans toutes les bonnes boutiques fin avril. Même la fameuse boîte rouge, le *Basic Set*, publié en 1981 n'avait mis que douze mois pour débarquer en 1982 dans notre belle langue de Molière. Trois ans, c'est donc une éternité pour le JdR français orphelin !

Alors certes une belle énergie fait vivre notre hobby, nous essayons tous les deux mois (+1d4 semaines) d'être le relais et le catalyseur d'une production française de qualité et de quantité, de traductions porteuses, avec des financements participatifs dans tous les sens, mais rien ne vaut une belle et solide locomotive pour filer sur les rails à fière allure ! Avec le retour de « Donj' » en VF, le jeu de rôle français retrouve son porte-étendard, son champion, mais surtout le fil rouge de son histoire ! Il s'agit d'une excellente nouvelle pour tous les rôlistes et pour tout le milieu qui soutient notre hobby !

Le roi est de retour, vive le roi !

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





RÉABONNEMENT EN VUE !

Pour tous les abonnés du numéro 17 à 22, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre et l'opération cadeau qui, nous l'espérons, vous séduiront !

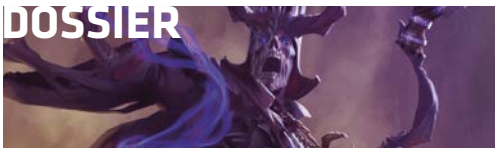
sommaire



En direct - Édito 1
En direct - Buzz mon rôliste 6
En direct - Le courrier des lecteurs 8
En direct - Avant-première : Raôul 10



Actualité - Nouvelles du front 14
Actualité - À l'ouest du nouveau 28



Dossier D&D en VF - Entretien : David Burckle 38
Dossier D&D en VF - Le grand retour... 42
Dossier D&D en VF - Entretien : Crypte du jeu 48



Critiques - Degenesis 50
Critiques - Vampire le Requiem 2e édition 54
Critiques - Lankhmar 58
Critiques - Mutant Année Zéro 62
Critiques - Blacksad 66
Critiques - Beasts & Barbarians 70
Critiques - Portrait de famille : Doctor Who 74
Critiques - Homeka 78
Critiques - Critique de la maïeutique 80
Critiques - Manuel de la lune noir, occultisme 82
Critiques - Puppetland 84
Critiques - Les ombres d'Atlantis 86
Critiques - Les vestiges du nord 87
Critiques - Man in the maze 88
Critiques - Stygmata 89
Critiques - Hégémonie 90
Critiques - *Petites critiques...* 91



Casus Belli est édité par Black Book Editions, Multiparc de Parilly, Bâtiment i6, 50, rue Jean Zay, 69800 Saint Priest, *www.black-book-editions.fr*. N°22, mai/juin 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, Denis Beck, Laurent « Kegron » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Olivier Caïra, Slawick Charlier, Sébastien Ciot, Damien Coltice, Croc, Jérôme Darmont, Julien Dutel, Eugénie, Fabien Fernandez, Cédric Ferrand, Laurent Fidelle, Nicolas Fuseau, Gaël « Lib » G., Géraud « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Olivier Halnais, Christophe Hermosilla, Romain d'Huissier, Brice Jarry, Derek Kilvian, Thomas Le Goareguer, Tristan Lhomme, Cédric Mahieux, Jean-Marie Noël, Nurthor, L'Odieux Connard, Romain Pélisse, Cyril The Dude Pernicieni, Régis Rappar, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Olivier Rousselin, Marc Sautriot, SLM, Tête Brulée, Pierre Tybalt.

Image de couverture Tyler Jacobson. Avec la permission de Wizards of the Coast. Tous droits réservés.

Illustrateurs, cartographes et photographes Guillaume Albin, Sébastien Annoni, Mustapha Bennabi, Jérémy Bouzerna, Coucho, David Demaret, Aurore Folny, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Christophe Hénin, Patrick Janniaud, Vincent Laïk, Laurent Miny, Monsieur Le Chien, Sylvain Pongi, Augustin, Guillaume Tavernier.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

L'étagère du rôliste - The Legend of Zelda 92
L'étagère du rôliste - Crossfire 94
L'étagère du rôliste - Horizon Zero Dawn 96
L'étagère du rôliste - The Walking Dead 98
L'étagère du rôliste - Tanks 100
L'étagère du rôliste - Day Men 102
L'étagère du rôliste - Une galaxy lointaine 104
L'étagère du rôliste - New Angeles 106
L'étagère du rôliste - Hogwarts Battle 107
L'étagère du rôliste - La tour de cristal 108
L'étagère du rôliste - Aftermath : Lie Debt 109
L'étagère du rôliste - Bâtard 110
L'étagère du rôliste - *Petites inspis...* 111



Scénario : L'étoile du désert (Héros & Dragons ; COF) 112
Scénario : Les Sables d'Arlit (L'Appel de Cthulhu) 136
Scénario : Opération Aigle noir (Soleil Noir) 150
Scénario : Les Ombres de Silure (Star Wars - Aux Confins de...) 162
Scénario Fadeloge : Le Clan des épervier Partie 1 (Héros & Dragons) 184



Univers - Fadeloge-le-Vieil 174
Héros & Dragons - Le Guide du joueur en Alarians 192
Jeu complet - Mémento Mori 204
Bâtisses & Artifices - Nid de goules 214
Journal d'explorateurs - La tombe du roi... 226
Le Gymnase des PJ - Jouer avec le méta 230



Archéo-rôlisme - Thoan 234
Archéo-curiosité - Yurl'h 238



Les belles histoires de Papy D - Ce plastique... 242
Entretien - Erdenstern 248
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les... 252
Prochainement - Dans CB#23... 254
Le Casus Club 256

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

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui 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,
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6
50, rue Jean Zay
69800 Saint Priest
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 (PDF) 978-2-36328-444-0
Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-445-7
Dépôt légal mai 2017. **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 17 à 22 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 23 à 28**.

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 € !

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

C'est l'effet Dédé ! Dans le Buzz mon rôliste *de ce numéro 22, le premier et le plus célèbre des JdR est presque partout, avec des choses issues du passé, mais pas que.*





The Other Red Box

Franck Mentzer vient de révéler sur Facebook l'un des visuels de travail de Larry Elmore pour la célèbre « boîte rouge » (*D&D Basic Set*).
Cet original (image de gauche) reprenait l'idée présente dans les éditions précédentes du groupe d'aventuriers faisant face à un dragon. Mais Gary Gygax n'était pas entièrement satisfait de cette image, et après de nombreux autres essais infructueux, il demanda finalement à Elmore de se focaliser sur le dragon et le guerrier.
Et c'est ainsi que naquit ce visuel inoubliable pour toute une génération (image de droite).

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

Le monstre d'Indonésie

Le *HuffingtonPost* américain rapporte les images d'un spectacle poulpique et macabre échouée sur les berges de la mer Morte : une créature de 15 mètres de long (!) en décomposition.

À voir la vidéo posté sur *YouTube*, difficile de voir autre chose qu'un gigantesque monstre marin sanguinolent et informe. Pourtant, certains émettent l'idée qu'il s'agirait d'une simple (mais énorme) baleine à fanions.

A la Rédaction, nos convictions sont faites, il s'agit évidemment d'un rejeton de Nurgle noyé pour éviter d'éventer un sombre complot lors d'une certaine élection présidentielle...

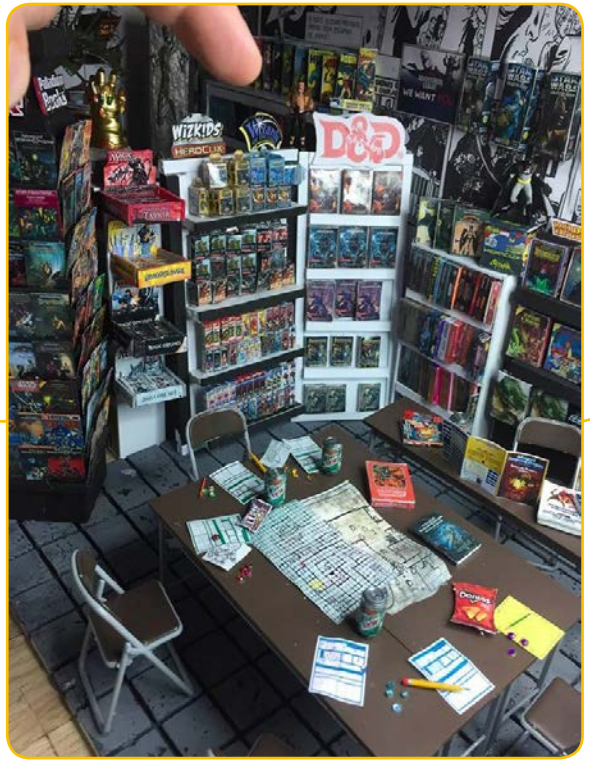


Mini-mise en abîme

Et si les rôlistes fabriquaient en miniatures la boutique dans laquelle ils viennent jouer et acheter des jeux de rôle (et autres) ?

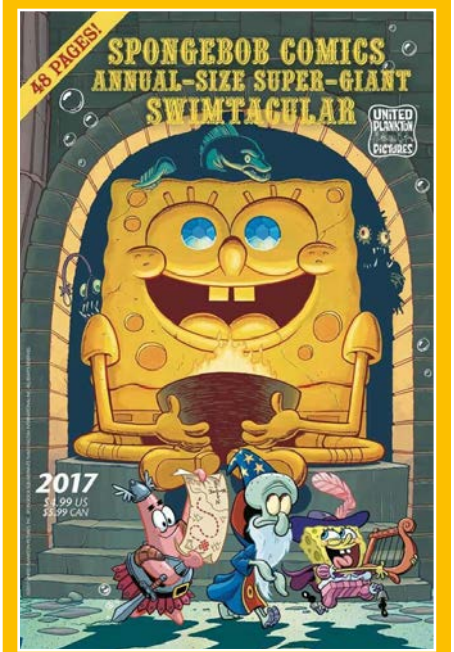
C'est peut-être l'idée qu'a eu l'artiste américain Flip Anthony, en créant cet espace de jeu miniature d'une précision folle !

Il ne manque que les figurines représentant les joueurs pour s'installer et commencer une partie de *D&D* !



Références, références...

À la fin du mois de juin sortira aux USA un comics de 48 pages *Bob l'éponge* regroupant des histoires plus ou moins medfan (décalées, évidemment). On reconnaît à la couverture de ce numéro la référence à *D&D* et à la célèbre statuette du premier *Player's Handbook AD&D*… mais en milieu acqueux !





Bits of RPG

L'émission *BITS* sur *Arte* vient de diffuser deux vidéos parlant clairement du jeu de rôle. La première, " RPG ", un peu caricaturale parfois, se demande si le RPG (le jeu de rôle, donc) est le ciment de la culture et retrace donc la création de notre loisir et de *Dungeons & Dragons*. La seconde, " RPG Level 2 ", beaucoup plus positive, se demande à quel point le JdR a modifié la façon d'écrire les histoires dans le jeu vidéo, les séries, avec John Lang et Alexandre Astier. À voir et diffuser !

Annabella Belli et
la rédaction de Casus

LE COURRIER DES LECTEURS

Rôlistes partout !

Enchaînement des manifestations locales, vidéos, sorties marquantes, crowdfundings, le jeu de rôle continue sa longue reconquête des cœurs. Et c'est tant mieux !

Cannes TV

En février dernier ce tenait l'annuel Festival International des jeux de Cannes. Le FIJ est devenu le rendez-vous de toute la profession et le jeu de rôle y tient une place non négligeable malgré le public très familial du salon. Toujours est-il qu'à cette occasion, la *Casus TV* a interviewé bon nombre d'acteurs du milieu lors de vidéos courtes à voir et à revoir sur la chaîne *YouTube* (tapez "*Casus TV*" dans la barre de recherche).



Suivez nous sur les réseaux sociaux !

Vive le JdR

Salut les gars,

Bon, juste pour vous dire que votre travail est terrible. J'ai passé l'hiver à feuilleter tous les Casus en passant par les Hors-séries. Vraiment du très bon travail, en particulier pour le HS Chroniques Oubliées.

Une seule question : à quand le HS Chroniques Galactiques ?!

Merci encore ! Vive le JdR.

Enzo Gavroche Zanvit (Facebook)

Cher Enzo,

Tout d'abord, sache que la Rédaction, quoi que toujours plutôt masculine, accueille néanmoins des femmes. L'objectif de la parité n'est pas encore atteint, c'est sûr, mais on espère que des rôliste-e-s lisant ce message prendront contact avec nous pour participer au mag !

Ensuite, un grand merci à toi pour ce retour enthousiaste. Nous n'avons guère le temps de ne nous appesantir sur les précédents numéros et il est vrai qu'en voyant les 21 premiers numéros étalés sur le bureau, tout ce matériel de jeu et d'articles publiés, cela fait quelque chose !

Quoi qu'il en soit, vous êtes (très) nombreux à demander une compilation des *Chroniques Galactiques*. Nous venons à peine de lancer la précommande participative pour *Chroniques Oubliées Contemporain*, donc patience… mais c'est un grand plaisir de voir que cette adaptation *Space Opera* de *CO* vous plaît autant !

Annabella Belli



Le retour de Sauron

Bonjour,

L'hiver froid. Le printemps pluvieux. Tout indiquait un sinistre changement, un funeste retour, prélude au retour de la grande guerre entre les peuples libres et ceux des sombres forces du Mordor. Et puis l'autre jour, cette photo, postée par Black Book Editions, des transports Sauron arrêtés non loin de leur local, comme pour les défier. Rôlistes, unissons-nous avant que le mal se déchaîne à nouveau.

Freddy (mail)

Cher Freddy,

Nous comprenons ton émoi. Néanmoins, tu pourras remarqué sur cette photo qu'il y a méprise. On ne peut en effet confondre le sombre seigneur vêtu de noir Sauron du Mordor, où s'étendent les ombres et Paul Sauron, qui a fondé son entreprise de transports routiers en 1959 dans le modeste royaume de France, où s'étendent les autoroutes.

Joe Casus

CASUS AROUND ZE WORLD !

Il y a ceux qui voyagent avec leur *Casus*, et puis il y a les autres. Dans *Casus around ze world*, seuls les premiers nous intéressent. C'est dit :
Et on ouvre cette rubrique avec la photo de Nicolas Guérout (1), envoyé en Roumanie pour un voyage professionnel (on préfère ne pas en savoir trop !). C'est à Pitesti que fut prise cette photo de la statue du grand-père de Vlad Tepes : Mircea cel Bătrân (Mircea l'Ancien). Les contrées de Dracula sont toujours aussi accueillantes pour l'imaginaire rôliste. Bravo à Nicolas pour avoir réussi à rapporter cette photo sans avoir perdu trop de sang, et il gagne un abonnement d'un an pour *Casus*. C'est cadeau !
Aymeric nous a quant à lui envoyé une sympathique photo… de tombes (2), à la mémoire des 6 organisateurs de la convention Eclypse XIV à Rennes, qui ont semblent-ils payé de leur vie leur engagement à faire de cet événement une réussite !
Enfin, Eric Melny a fait un petit détour par la Nasa (3), tranquilou, le temps de poser avec *Casus* et sans doute de pirater les ordinateurs les plus protégés des Etats-Unis. Ah, ah, la bonne blague ! Sauf que nous n'avons plus de nouvelle de lui depuis l'étrange réception par la poste d'un mystérieux disque dur étiqueté par ses soins et que nous avons offert négligemment à notre stagiaire avant son départ. Il faut dire que la jeune fille avait besoin d'un espace de stockage pour récupérer tous les PDF de *Casus Belli*. Il est certain que le fait de ne plus avoir de nouvelle d'elle nous inquiète au plus haut point…







AVANT-PREMIÈRE

Raôul, le retour

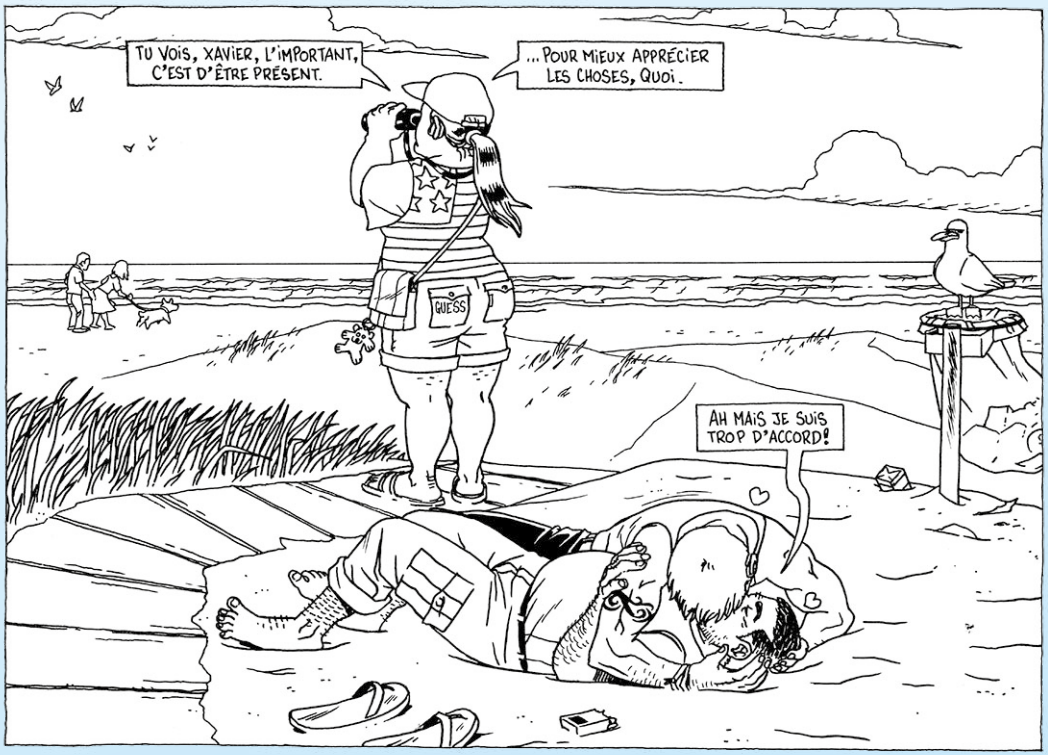
Préparez vos vacances !

Inclassable, Raôul le jeu de rôle qui sent sous les bras, *est en préparation chez les hommes en noir. Rebooté par le campeur professionnel Cédric Ferrand, cette nouvelle version nous promet de remettre la Vraie Vie™ au cœur de nos préoccupations. Ce campigne estival va nous faire le plus grand bien !*

Raôul est un jeu de rôle de Patrice Larcenet. Cette nouvelle version est écrite par Cédric Ferrand et illustrée entre autres par Monsieur le Chien (ci-dessous) et Augustin (ci-contre) qui officient déjà dans *Casus*.

Raôul est également un jeu propulsé par l'*Apérocalypse*, et nous ne résistons pas à ce teasing sur le système de jeu, tiré du texte de Cédric :

« L'Apérocalypse est le nom du système de jeu. C'est un cousin à la fois très éloigné et trop consanguin du moteur de jeu d'Apocalypse World développé par Vincent D. Baker. Bon, il fait le fier, mais à la base, il s'appelait David Vincent Boulanger. Il a américanisé son nom pour faire style, mais on sait tous qu'il a grandi dans un lotissement à Vénissieux, où tout le monde se foutait de sa tronche en l'appelant David-Vincent-comme-dans-Les-Envahisseurs. Ce gros mytho. »




ALLÉE DES MIMOSAS
WC
SOIRÉE TEX MEX
VORTEX


ENFIN EN FRANÇAIS !
LA GRANDE AVENTURE VOUS ATTEND !
DUNGEONS & DRAGONS®

PLAYER'S HANDBOOK

MANUEL DES JOUEURS - VERSION FRANÇAISE



Le Player's Handbook ® est l'ouvrage de référence pour tout joueur de DUNGEONS & DRAGONS ®. Il contient des règles pour créer et faire évoluer son personnage, définir son historique et ses talents, et gérer l'exploration, les combats, l'équipement, les sorts et plus encore.

Prix : 50€
Disponible

MONSTER MANUAL

MANUEL DES MONSTRES - VERSION FRANÇAISE



Le Monster Manual® vous propose des hordes de créatures, toutes de grands classiques de Dungeons & Dragons®, dont des géants, des flagelleurs mentaux, des dragons et des tyrannœils, un véritable vivier pour les maîtres du donjon désireux de peupler leurs aventures et de défier leurs joueurs.

Prix : 50€
Disponible fin mai/début juin

DUNGEON MASTER'S GUIDE

GUIDE DU MAÎTRE - VERSION FRANÇAISE



Le Dungeon Master's Guide® est une mine d'inspiration et de conseils pour bâtir un monde, des trucs et astuces pour concevoir des donjons et de grandes aventures, des règles de jeu optionnelles, des centaines d'objets magiques typiques de D&D et bien d'autres outils pour vous aider à devenir un maître du donjon accompli.

Prix : 50€
Disponible fin juin/début juillet

Licensed By:

Gale Force Nine and GF9 TM of Gale Force Nine, LLC. GF9 Products are intended for ages 12 years and older.
DUNGEONS & DRAGONS, WIZARDS OF THE COAST, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC, in the USA and other countries. HASBRO and its logo are property of HASBRO, Inc. All rights reserved. © 2013 Wizards. All rights reserved. MADE IN MALAYSIA

SORTIES VF

NOUVELLES DU FRONT

La fin du premier semestre 2017 approche à grand pas et il s'en est passé des choses, durant ce printemps : tout d'abord, la sortie de D&D5 *bien sûr, mais aussi des préco et des crowdfundings, des nouveaux mais aussi des livraisons. Voyons tout ça…*

SCRIPTARIUM

Rêve de Dragon



Le retour des dragons est annoncé, non pas à Westeros, mais dans nos rêves. Une souscription se déroule au mois de mai pour les bonnes œuvres de Hauts Rêvants et autres Voyageurs. Cette édition « *augmentée* » du mythique *Rêve de dragon* comprend deux pavés de plus de 300 pages. Le premier reprend les règles de la V2, avec une maquette revue et corrigée. Le second sera consacré à des aventures oniriques préalablement publiées dans les magazines de l'époque (*Casus Belli* et *Dragon Radieux*, notamment).

Un écran et un jeu de tarot, illustrés par la talentueuse Florence Magnin, qui a su donner jadis toute sa poésie et son originalité au jeu, seront également proposés aux souscripteurs (en contrepartie, en bonus ou en option, cela reste à découvrir). Rolland Barthélémy sera aussi du pinceau pour enrichir ce futur chef d'œuvre qu'est la résurrection du bébé de Denis Gerfaud (toujours associé au jeu).

Scriptarium a également annoncé la sortie prochaine du deuxième tome de sa série *Les Pérégrinations d'un voyageur onirique*, des livres-jeu dans l'univers de *Rêve de dragon*. *Le Dîner de conque*, qui fait suite au *Bal au pont*, entraîne le lecteur sur une île au sable blanc et à la végétation luxuriante, peuplée d'autochtones aux mœurs… particulières !

A.K.A. GAMES

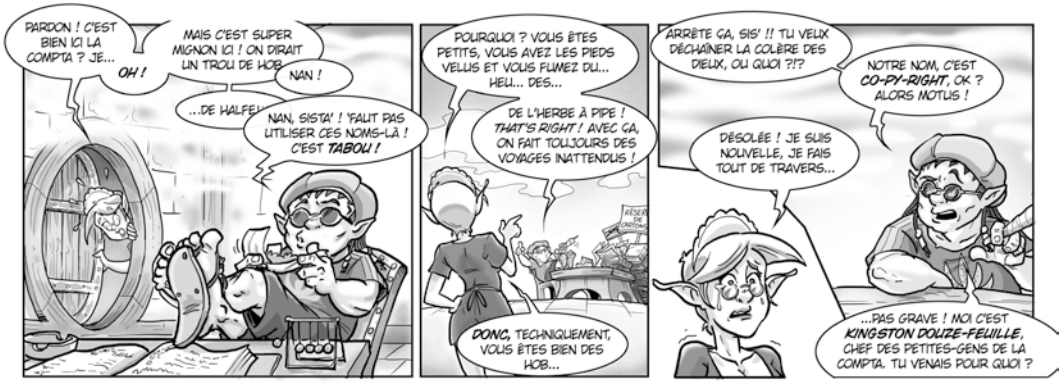
Fragged Empire



Nouveau venu dans la sphère futuriste, *Fragged Empire* est un joli succès de financement participatif. Le pitch est original et intéressant : l'humanité ayant colonisé la galaxie a disparu, ainsi que la civilisation suivante qu'elle avait créée pour lui succéder. Ne restent aujourd'hui que l'évolution suivante, des espèces mises au point pour enfin engendrer la race parfaite. Mais seuls les brouillons ont survécu et doivent tout reconstruire sur les ruines de la dernière guerre stellaire. Le jeu est destiné aux campagnes « *bac à sable* » et s'appuie sur un système annoncé comme simple (basé sur 3D6) et non linéaire, permettant une spécialisation de chaque archétype.

La campagne de financement a bien fonctionné, offrant des bonus sympathiques aux souscripteurs : cartes de systèmes solaires, set de dés, des scénarios et deux suppléments. Ces derniers, nommés *Antagonistes* et *Protagonistes* apportent de nouvelles factions et options de personnages. Une adaptation à *Savage Worlds* est aussi offerte pour ceux que cela intéresse. Les paliers sociaux ont quant à eux permis de débloquer des pions et fiches de personnages personnalisées aux archétypes proposés aux joueurs.

DONJON SERVICE *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



SYCKO

Éclosion

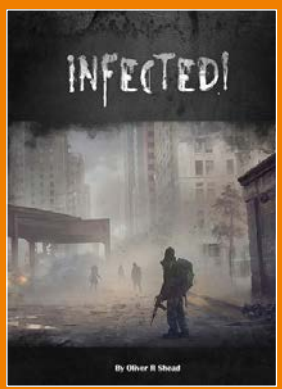
Le jeune éditeur *Sycko* a débuté son activité opérationnelle en 2016 avec deux *crowdfundings* et rien moins que la reprise du catalogue des *Écuries d'Augias*. Le printemps est le temps de l'éclosion des œufs de Pâques et de l'arrivée des premiers ouvrages publiés par *Sycko*, qui annonce également de nombreux nouveaux projets.

Premier ouvrage à arriver en boutiques, tout juste quatre mois après la fin de son *crowdfunding*, *Libreté*, le jeu de Vivien Féasson publié dans le cadre du label *L'Homme orchestre*, est d'ores et déjà disponible.



Pour ce qui est des nouveaux projets, *Sycko* annonce l'arrivée du premier volet d'une campagne pour *Within* intitulée *La Collection Maxbrown*, au cours de laquelle les personnages partiront en quête d'artefacts à travers le monde dans une ambiance *horror-pulp*. L'éditeur prévoit également une réédition de *Kath*, le premier des *Tableaux de chasse* précédemment paru anciennement chez *Nestiveqnen*.

Pour changer d'ambiance, Yann Lefebvre travaille actuellement sur un nouveau jeu qui devrait être bouclé pour la fin de l'année. *Mesnie* est un jeu de fantastique historique médiéval dans lequel l'aspect fantastique tient essentiellement de l'interprétation faite via le prisme des croyances et de la religion, un peu dans l'esprit du superbe *Miles Christi* ; nous avons hâte de voir ça.



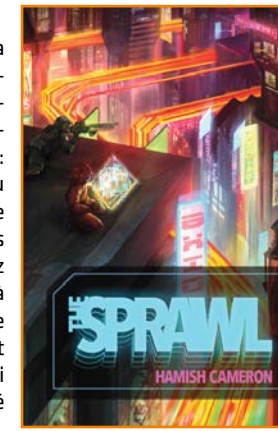
Dans un tout autre style, *Sycko* prévoit la traduction de *Infected*, un jeu survivaliste dans lequel les PJ doivent faire face à la menace d'infectés (qui ne sont pas des zombies mais les survivants d'un virus qui ne sont désormais plus qu'habités par la faim et la rage) dans une société qui cherche à se reconstruire. L'ambiance de *The Walking dead*, *The Last of Us* ou encore *Crossed* n'est pas loin. Ce jeu d'Oliver R. Shead se veut particulièrement didactique et donc accessible aux nouveaux joueurs, sans pour autant rejeter les vétérans.

Du côté du label *L'Homme orchestre*, *Sycko* proposera un financement participatif pour publier *Les Cycles d'Aïag*, un jeu de Guillaume Herlin (Rôliste TV) et de sa structure, *Antremonde*.

Après *Designers & Dragons*, l'éditeur va également proposer la traduction de deux nouveaux ouvrages de « *para-JdR* » : *Empire of Imagination* et *Dungeons & Dragons and Philosophy*.

JEUX PBTA

The sprawl



The sprawl est un jeu anglais *PBTA* (*propulsé par l'Apocalypse*) dont Khelren a proposé la traduction en français via un financement participatif sur *Ulule*. Surfant sur la veine cyberpunk, il semble proposer une simple variante de jeux partageant ce thème : un monde ultra-modernisé où l'on incarne des archétypes ultra-spécialisés, selon le principe des jeux PBTA. L'originalité tient au côté participatif : ainsi, dès la contrepartie à 40 € (ouvrant droit à une impression à prix coûtant du livre de base), chaque contributeur verra l'une de ses idées développée en aide de jeu par l'un des auteurs dans un supplément dédié. Bien entendu, ce sont les auteurs qui feront le boulot, il faut garder une certaine cohérence ! Vous verrez ainsi un PNJ, une corpo, un lieu ou toute autre idée recevable décliné sur une à quatre pages. Les paliers, très rapprochés, proposaient d'enrichir le livre de base de nombreux éléments de contexte : outre Lagos, Paris ou Montréal, nous auront droit à une petite immersion dans Millevaux, le post apo forestier français qui sort du bois. Un recueil de missions pouvant s'articuler en campagne a aussi été débloqué, preuve que le projet a déjà trouvé son public.

La campagne de financement a été une réussite (292 souscripteurs ayant réuni plus de 10 000 €, par rapport aux 2 500 demandés). Dès la fin de la campagne, les PDF des livrets de personnages et des aides de jeu ont pu être adressés aux souscripteurs, ce qui permet à ceux connaissant déjà les jeux PBTA de jouer. Le PDF du manuel de base devrait être disponible au tout début de l'été, tandis que le supplément devrait être prêt en septembre. Le jeu n'est pas prévu en version papier, ce qui permet de ne pas subir de délai de logistique. Ceci dit, les rôlistes français continuant d'avoir une préférence pour le papier, Khelren a prévu la possibilité d'effectuer une impression via le site *Lulu.com*.

A.K.A. GAMES

Le trône d'épines

A.K.A. Games enchaîne les sorties à un rythme raisonnable et maîtrisé : l'éditeur a attendu d'avoir livré *Symbaroum* pour se lancer dans *Fragged empire*. Maintenant que les *process* semblent installés et que les premiers livres de *Symbaroum* sont également présents en boutique, *A.K.A.* passe la vitesse supérieure : non seulement l'éditeur lance un nouveau jeu (*Chill*, *cf.* la news par ailleurs), mais il annonce déjà la suite, très attendue, de son premier jeu. En effet, la précommande participative incluait le premier volet de la campagne *Le Trône d'épines*, et qui dit « *premier volet* » dit une suite. Selon les prévisions d'*A.K.A.*, *Le Marteau de la sorcière* devrait être entre leurs mains en fin d'année.

STUDIO DEADCROWS & LES XII SINGES

Minðjammer



Digne héritier de *Star Trek* et *Mass Effect*, le dernier né de la vague transhumaniste s'apprête à débarquer en France. Le projet *Mindjammer* a en effet réuni près de 34 000 € sur la plate-forme *Casus Belli* grâce à 212 souscripteurs, ce qui permet de financer, outre *Le Livre du meneur*, *le Livre du joueur*, l'écran, une bourse de dés *Fate* et des jetons, plusieurs aides de jeu et scénarios, ainsi que la carte de la communauté stellaire. Sans aller aussi loin que le vaisseau anglais au sein de la Communalité, le financement est tout de même une réussite, surtout compte tenu du fait que ni *Fate* ni la science-fiction n'ont le vent stellaire en poupe en France dans le milieu du JdR. Il ne reste plus qu'à guetter l'atterrissage dans notre système, prévu pour la fin de l'année.

AUTO-EDITION

Dimensionautes



Dimensionautes propose d'incarner un personnage issu de l'une des cinq dimensions connectées entre elles et que les joueurs peuvent arpenter. L'idée de Patrice Mial est originale, et l'univers est fermé à ces cinq mondes. Enfin, c'est plus compliqué depuis la mort du Créateur et de l'apparition de singularités entre les dimensions. Le projet a été financé sur *Ulule* et reste modeste ; le but de l'auteur était avant tout de voir son projet devenir réalité, ce qui va être le cas grâce aux 65 contributeurs, qui ont réuni le double de la somme nécessaire, soit un peu plus de 4 000 €.

SANS-DÉTOUR

Campagnes monstrueuses





Une campagne de financement particulièrement réussie a permis le financement, en juin 2016, du nouveau supplément consacré aux *Contrées du Rêve* pour *L'Appel de Cthulhu v7*. La prévision de sa livraison, annoncée pour le printemps 2017, semble se confirmer puisque l'éditeur a indiqué fin avril être sur le point de recevoir les ouvrages et a estimé que l'envoi aux souscripteurs se ferait courant mai. À l'heure de lire ces lignes, les colis sont peut-être déjà arrivés à destination !

Sans-Détour n'a pas attendu l'arrivée des *Contrées du Rêve* pour lancer au mois de mars la suite des opérations : une campagne monstrueuse visant à rééditer deux mastodontes emblématiques du jeu. Tout d'abord une énième édition des *Masques de Nyarlathotep*. Eh oui, LA campagne va bénéficier d'une adaptation à la V7, avec au passage une amélioration des aides de jeu. Pour ceux qui n'avaient pas les versions précédentes (dont la dernière était en rupture), c'est un sacré bon plan car l'histoire en vaut la peine.

L'autre nautiloïde aquatique géant à refaire surface des profondeurs fut jadis baptisé *Les Fungi de Yuggoth*. Il revient, pour la première fois en ce qui le concerne, sous le titre plus sombre du *Jour de la Bête*. Traduction d'une édition augmentée allemande, la campagne passe de 8 à 18 scénarios, et de 78 à 800 pages !

La double souscription a duré à peine trois semaines et a été haletante. Les concepteurs du projet ont proposé des paliers alternant les bonus pour l'une puis l'autre campagne, parfois pour les deux : calendriers d'époque, fiches de créatures, cartes des PNJ, passeports (comme des vrais, la classe !), aides de jeu pré-découpées… et bien sûr une vraie boîte d'allumettes du Tigre trébuchant !

Un nouvel écran, sombre et *a priori* très joli, est de la partie, mais uniquement pour les éditions Prestige, pour lesquelles il aura fallu débourser 129 ou 149 €. Et pour les plus riches (ou les plus fous, c'est souvent le cas avec Cthulhu), le pack Légende permettait d'avoir les deux campagnes pour 248 € (ce n'est pas donné mais faisait quand même économiser 50 € sur le tout).

Notons au passage que *Sans-Détour* a tenu promesse et a retenu ses errements passés : les goodies sont 100 % rôlistiques et adaptés aux deux campagnes. *Exit* les critériums en pseudo-aluminium stellaire et les sacoches en membrane de panse de polype volant. Place à l'écran du MJ modulaire, permettant de glisser des fiches de règles ou des aides de jeu adaptées au scénario en cours ; une première officielle et plus belle que nos bricolages artisanaux de trombones et patafix. Arrivée simultanée des monstres prévue pour fin 2017.

BBE

Chroniques Oubliées : Contemporain



Attendue depuis la publication de *Chroniques Oubliées : Fantasy*, la version *Contemporain* du JdR de *Casus Belli* a fait l'objet d'une précommande participative éclair de quatorze jours fin février. Finies les poursuites à cheval et les duels à l'épée, place aux bolides et à la poudre. Si le livre de base reprend le contenu déjà paru dans *Casus Belli*, l'intérêt ne tient pas juste à acheter un simple compendium, plus pratique à balader que trois ou quatre magazines. Il y aura dans ce livre du contenu augmenté, parfois inédit. Et puis la précommande a aussi proposé du 100 % neuf : une Boîte d'initiation Cthulhu à la sauce *CO*, contenant tout pour lancer nos amis ou nos enfants (pour les plus vieux d'entre nous) dans la lutte contre le Mythe. Bien entendu, les paliers débloqués ont ajouté nombre de bonus indispensables à ce kit initiatique : pions en carton, bloc de fiches de perso, cartes des voies…



D'autres trésors ont aussi été dégotés grâce aux paliers. D'abord, la participation de M. Maxime Chattam *himself* à l'écriture d'un scénario de son cru. Mais aussi la réédition de la campagne culte *L'Héritage Greenberg*, parue dans feu *Casus* V1 et qui valut de grands moments de bravoure et de sacrées frousses à nos jeunes années, qui sera accompagnée d'autres scénarios *one-shot* pour *CO Contemporain*. Sans oublier la campagne ambiance horreur *Martyr*, écrite par Benoit Attinost. Sortie prévue pour la fin de l'année.

GAME-FU

Feng shui 2



CHI-YI ! La seconde édition française du cultissime JdR d'action à la sauce hong-kongaise est de retour. Tout droit sorti d'une faille de l'Outre-monde des 90s, le jeu multi primé outre-atlantique aux ENnies 2016 (ENnie d'Argent dans la catégorie « *Meilleur jeu* », et d'Or dans les catégories « *Règles* » et « *Univers* », rien que ça !) revient en force via la plate-forme participative de *BBE*.

Les paliers présentés proposaient d'alimenter le premier supplément *Aux portes de l'Outre-monde* en « *explosant* » Bangkok, Hong-Kong, Hanoï, Singapour et New-Delhi. Signalons également la présence d'une aide de jeu contextuelle *made in France* signée Romain D'Huissier. Des paliers secrets se sont aussi intercalés mais ne devaient être dévoilés qu'après leur franchissement.

Ambitieux, le projet affichait une échelle de paliers jusqu'à 50 000 €. Il n'a cependant pas su attirer autant de contributeurs que son potentiel pouvait le laisser penser, finissant cependant sur une réussite honorable (193 souscripteurs, 26 000 €). Le retour du jeu de Robin D. Laws est prévu pour l'hiver prochain.

DONJON SERVICE *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



SANS-DÉTOUR

Sombre humanité (1)

La sortie du jeu post-apocalyptique suédois *Mutant - Année Zéro* était annoncée pour avril, après quelques semaines de pré-commande sur le site de *Sans-Détour*. Notre critique est en p.62 et le jeu ne devrait plus tarder.

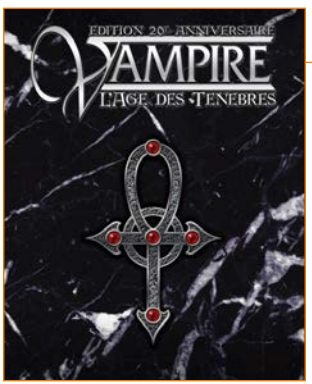
Par ailleurs, le premier supplément de *Plenilunio*, le JdR tiré de *Malefic time*, l'œuvre de Luis et Romulo Royo, est sorti au printemps. *Échos de l'Irkalla* est consacré à la terre natale des solaires et des lunaires, un lieu mystérieux qui ne se trouve pas sur Terre. Ce supplément de contexte décrit donc le lieu, ses règles, ses habitants (qui ne sont pas tous des ailés), mais aussi les façons d'y parvenir depuis notre monde, des artefacts et des dons que l'on peut y trouver. On y trouve également un scénario, le tout étant généreusement illustré avec *maestria* par Luis et Romulo Royo.



JDR ÉDITIONS

Sombre humanité (2)

Financé par *crowdfunding* sur *Ulule* en 2014, *Homeka* a enfin été livré à ses souscripteurs en mars 2017, deux ans et demi après la date annoncée initialement. *Homeka* dispose déjà d'une gamme bien fournie (*cf.* notre critique p.78).



ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

L'Âge des Ténèbres

Financée l'automne dernier, l'édition 20e anniversaire de *Vampires : l'Âge des Ténèbres* devait initialement parvenir à ses souscripteurs en avril 2017. Les traductions ont bien été réalisées et la relecture était bien avancée fin mars. Cependant, comme de nombreux éditeurs le pratiquent désormais, *Arkhane Asylum* a pris en compte des remarques faites par des souscripteurs et surtout, a pris la décision d'effectuer deux nouvelles « *passes* » de relecture pour assurer la meilleure qualité possible à l'ouvrage. Compte-tenu des délais d'impression, nous devrions pouvoir retourner à *L'Âge des Ténèbres* au mois de juin prochain.

BATRO GAMES

Colonial gothic : À l'est d'Eden



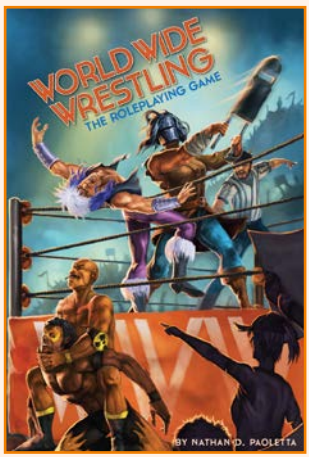
On trouve plusieurs catégories dans les financements participatifs de jeux de rôle. Vous avez les mastodontes, véritables bêtes de guerre qui réunissent des sommes pharaoniques et des bonus multiples et variés (au point de parfois tomber à côté et/ou de générer des retards de livraison) ; et puis les éléphantidés qui, sans concurrencer les premiers, constituent des valeurs sûres. Enfin, il y a les petits mammifères, plus chétifs et discrets, dont certains ne survivent pas à la glaciation. Certains parviennent pourtant à passer le premier palier de l'évolution et trouvent leur tribu.

Colonial gothic fait partie de ces humbles projets. Traduit de la troisième édition américaine, le jeu explore une période peu usitée de l'histoire, qui vaut la peine de s'y intéresser. En effet, *Colonial gothic* propose d'incarner des colons ou des natifs de la Nouvelle France, à l'époque du roi Louis XV. De l'Acadie à la Louisiane, la guerre fait rage contre les Anglais. Les personnages sont membres d'une société secrète, luttant dans l'ombre contre le surnaturel : la Compagnie des Cent Associés. Avec 325 participants, le financement est une vraie réussite pour un tel jeu et permet non seulement l'édition du livre de base et de son écran, en qualité améliorée, mais aussi d'une petite campagne (en format papier) et d'un supplément inédit décrivant la ville de Québec en 1754, qui sera lui aussi imprimé. Enfin, point non négligeable, le tirage passe à 500 exemplaires ; le jeu pourra ainsi être distribué en boutique, ce qui est une excellente nouvelle.

Livraison prévue en fin d'année. Comptez sur nous pour vous en reparler, parole de Mohican (quand ce n'était pas encore le dernier !).

500 NUANCES DE GEEK

Apocalypse wave



Amoureux de l'Apocalypse (entendez par là le système qui motorise *Apocalypse world* et tout un tas de jeux qui l'ont repris ensuite), Maître Sinh n'a de cesse de porter la bonne parole et d'essayer de faire découvrir ces jeux PBTA aux rôlistes français, que ce soit par *crowdfundings* ou par le *patreon* de La Caravelle, par le biais duquel il traduit et propose des versions *redux* de nombreux jeux PBTA venant d'outre-Atlantique.

Mi-avril, *500 nuances de geek* a lancé un nouveau *crowdfunding* sur *Ulule*, baptisé *Apocalypse Wave*, dont l'objet est de financer l'édition de neuf jeux PBTA. Un joyeux pêle-mêle de jeux aux thématiques très variées (adaptation de *The Dresden files* pour *Urban Shadows*, super-héros pour *Masks*, colons islandais pour *Saga of the Icelanders*, *Bimbo*-style avec *Action movie world*, mais sans les bimbos, catch avec *World Wide Wrestling*…) qui n'ont qu'un seul point commun : leur moteur de jeu. Démarche intéressante donc, laissant penser qu'on joue à ces jeux d'abord pour leur moteur, et que tous ceux qui aiment l'Apocalypse joueront à ces jeux qui sont tout de même très spécifiques. Plusieurs niveaux de souscription permettent de choisir un ou plusieurs jeux dès lors qu'ils auront été débloqués, sachant que les jeux constituent les paliers. Mais si on a pris une souscription incluant plus de jeux que ce qui aura finalement été financé, on peut prendre d'autres jeux présents au catalogue de l'éditeur. Une méthode peu orthodoxe dans laquelle les membres de la Caravelle sont favorisés par rapport aux souscripteurs « *normaux* » en ayant droit à des bonus pour le même tarif…



BBE

The black list

La version « *couverture cartonnée* » de *Savage Worlds*, épuisée, fait son retour alors que les PDF de *Beasts & Barbarians* et *Lankhmar* ont été mis à disposition des souscripteurs, et que *Bo&B* est désormais disponible en boutique. *Lankhmar* en revanche se fait quelque peu désirer, son coffret ayant été victime d'une malfaçon. Il devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes, et vous trouverez la critique des deux jeux en pages 58 et 70. *Deadlands* fera son retour avec un coffret contenant les deux premiers volets de la *Plot Points Campaign*, une série de quatre suppléments qui fait évoluer le *background* du jeu. *Le Déluge* et *Les Derniers fils* sont déjà traduits et relus, et la maquette est en cours. La traduction du troisième volet, *Stone and a hard place*, est également achevée.



Du côté des nouveaux jeux annoncés l'automne dernier par *BBE* pour 2017, une précommande (participativ ?) va démarrer prochainement pour la publication de la nouvelle édition de *Raôul*, qui prendra probablement la forme d'un HS de *Casus Belli*. *Trudvang* n'est pas prévu avant le second semestre, tout comme *Torg Eternity*. Ce dernier a cependant pu être testé par l'équipe des Hommes en Noir, qui ont trouvé les règles enthousiasmantes. Des parties de démo du jeu sont organisées en conventions en attendant la publication.

Deux suppléments pour *Numenéra* arriveront également au second semestre : *Into the night*, le *Guide du Neuvième Monde* et le recueil de scénarios *Weird discoveries*.

EDGE - STAR WARS

En direct de la galaxie lointaine…

Le Masque de la Reine Pirate (*Aux Confins de l'Empire*), annoncé pour le début de l'année, est en route. Le transporteur a un coefficient de vitesse lumière assez élevé, pardonnez-le ! Ce scénario au cours duquel les PJ sont embauchés par un cartel de contrebandiers pour lutter contre une bande de pirates s'annonce passionnant et permettra aux joueurs de visiter jungles et cités portuaires. Le contrat est risqué, mais l'échec pire encore ! Outre le scénario, l'ouvrage propose son lot de nouveau matériel, véhicules et planètes, réutilisables à loisirs. Il présente aussi les féroces clones mercenaires Savrips, qui donneront quelques suées aux plus vétérans d'entre vous.

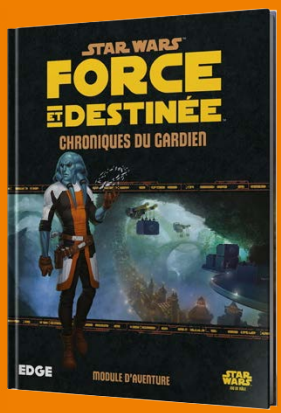


Toujours pour *Aux Confins de l'Empire*, disponibles depuis un bon moment, les *decks* de spécialité des carrières de Mercenaire et d'Explorateur se sentaient bien seuls. Heureusement, *Edge* propose désormais de nouveaux *decks* de spécialité (Colon, Contrebandier, Technicien, Chasseur de primes et Fugitif de la Force), mais aussi le *deck* des Capacités emblématiques d'Explorateur, sans parler des trois *decks* d'adversaires (*Racailles et scélérats*, *Impériaux et rebelles*, *Habitants de la galaxie*) qui contiennent chacun 20 PNJ avec leurs caractéristiques.



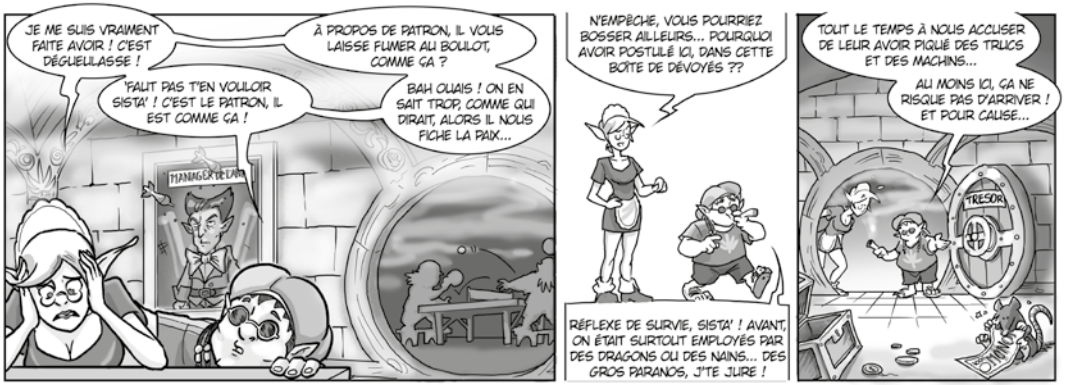
Du côté de *L'Ère de la Rébellion, Alliés de circonstances* est la boîte à chocolats de Monsieur l'ambassadeur. Le guide des diplomates donne toutes les options de création de personnage plus à l'aise en costume à intriguer à un gala de bienfaisance de l'Empereur qu'un blaster à la main dans les coursives crasseuses d'un croiseur interstellaire. Motivations, Devoirs, spécialisations, nouvelles options de races, de matériel, de droïds… tout est fourni pour faire de vos personnages des experts en natation dans les eaux troubles de la politique galactique et fonder une nouvelle ère de liberté sur les ruines du tyran impérial. Petit bonus très pratique, les règles pour créer, personnaliser et gérer vos bases rebelles vous attendent aussi. Ils sont décidément fort utiles, ces intrigants !

Deux autres suppléments de ce jeu sont en cours de production et devraient arriver d'ici l'été : *Officiers de terrain*, le guide consacré aux Stratèges, et *Bastions de la Résistance*, un supplément « *univers* » qui décrit plusieurs mondes où l'Alliance rebelle s'est implantée.



Le troisième jeu *Star Wars*, le très attendu *Force et Destinée*, est lui aussi prévu d'ici cet été. Il arrive avec deux suppléments dans sa soute : tout d'abord *Le Kit du MJ*, autrement dit l'écran du jeu accompagné du traditionnel livret de 32 pages qui contient notamment des règles pour permettre aux personnages de fabriquer leur sabre laser. Et puis *Chroniques du Gardien*, une aventure pour commencer à jouer en beauté : les PJ s'engagent dans une quête à travers la galaxie pour retrouver trois cristaux kyber et l'héritage du chevalier jedi Suljo Warde. Outre le scénario, ce module d'aventure contient notamment la description de trois mondes et un nouveau pouvoir de la Force.

DONJON SERVICE *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



LE MATAGOT

Ecryme



Il y a un an, *Le Matagot* réalisait un très beau *crowdfunding* pour publier la 2e édition d'*Ecryme*. Depuis, la communication sur l'avancée du projet a été discrète. Les dernières en date, qui remontent au mois de février, indiquaient clairement un retard pris par l'éditeur (la sortie était prévue initialement en décembre 2016), la bonne nouvelle étant que les relectures avaient été directement effectuées à partir de la maquette. La campagne exceptée, tous les textes avaient alors déjà été relus plusieurs fois, et quelques travaux de réécriture devaient permettre d'optimiser les textes et la maquette. À ce stade, l'éditeur attendait surtout la livraison d'illustrations commandées pour les suppléments.

Pour faire face à la quantité importante de travail liée aux nombreux ouvrages et objets débloqués durant la campagne de financement, *Le Matagot* a décidé de faire évoluer son équipe ; ainsi, un illustrateur devait être recruté et Romain Delplancq, auteur de la saga du *Sang des Princes* (éditions de *l'Homme Sans Nom*) a rejoint l'équipe pour « *booster la mise en page des livres et la coordination générale du projet* ».

Grâce à cela, l'éditeur envisageait l'envoi prochain des versions numériques (PDF) des ouvrages (*a minima* le livre de base et les *80 ballades*) aux souscripteurs, le temps de trouver le moyen technique performant pour ce faire.

BBE

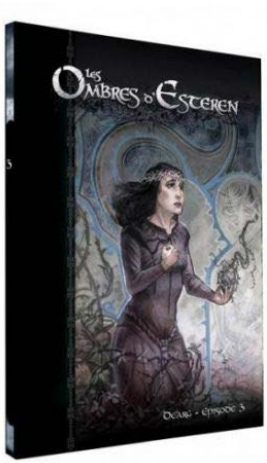
L'Œil (au beurre ?) Noir

Du côté de *L'Œil Noir*, les choses avancent petit à petit. Certes, les délais prévus initialement ont été dépassés, mais c'est par souci de qualité. À l'heure de lire ces lignes, le PDF des 400 pages du jeu devraient être disponible ou peu s'en faut. Le PDF du scénario *La Mue du serpent*, offert aux souscripteurs du jeu, a été mise à disposition fin avril. Dans cette aventure, les PJ doivent retrouver le meurtrier d'un prêtre de Hésinde, et seront bien vite confrontés à une intrigue visant à faire tomber une personnalité influente de la cité...



AGATE JDR

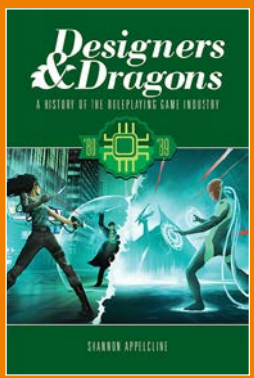
Dearg



Les choses avancent pour *Dearg*, le supplément pour *Les Ombres d'Esteren*, qui a fait l'objet d'un *crowdfunding* très réussi en 2013 (près de 500 souscripteurs et 63 000 €) mais non encore livré. Grâce à ce financement, les souscripteurs ont accès à une édition limitée de la campagne, ainsi qu'à un CD, une belle boîte de rangement et de nombreuses aides de jeu.

Depuis la campagne de financement, du temps a passé, le jeu s'est développé, avec notamment une traduction en anglais, et l'éditeur a cheminé dans son projet. Ainsi, ce sera finalement deux ouvrages qui seront publiés, le premier intégrant les 4 premiers épisodes de la campagne, et le second les épisodes 5 et 6, qui au départ devaient faire l'objet d'un autre projet. Le premier volume sortira au début de l'été et les souscripteurs qui souhaiteraient le recevoir avant le second volume auront cette possibilité en échange de frais de livraison supplémentaires. Bien entendu, cette édition intégrale et limitée est réservée aux souscripteurs et ne sera accessible à d'autres que si les quantités sont suffisantes.

Pour ceux qui n'ont pas souscrit, les épisodes 1 à 3 ont déjà été publiés individuellement, même si l'épisode 1 est aujourd'hui épuisé. Il sera réédité en même temps que l'épisode 4, qui devrait être disponible en boutique d'ici l'été. Et les épisodes 5 et 6 seront également publiés individuellement à terme.





SYCKO & OH MY GAME

Histoires de Donjons et de Dragons

Financés par *crowdfunding* à l'automne 2016, les tomes 1 et 2 de la série d'ouvrages consacrée à l'histoire anglo-saxonne du jeu de rôle, *Designers & Dragons*, devaient sortir au printemps. Comme pour toute opération de financement participatif qui se respecte, *Sycko* annonce un retard de livraison et estime que les livres ne devraient parvenir aux souscripteurs qu'après l'été. En attendant, une version alpha de l'intégralité de la série (soit cinq volumes) devrait être disponible en PDF au mois de juin.

Les livres d'histoire sur le JdR ont le vent en poupe chez les éditeurs, puisque *Oh my game* annonce la publication, fin mai 2017, d'un ouvrage consacré à l'épopée américaine du tout premier jeu de rôle publié : *L'Histoire de Dungeons & Dragons, des origines à la 5e édition*, par Fabrice Sarelli (fondateur et dirigeant d'*Hexagonal*, l'éditeur de *JRTM*, *Rolemaster* et *Vampire* en son temps). Cet ouvrage de 130 pages en couleur (format A5) se propose de revenir sur la naissance de *D&D* et du jeu de rôle et sur les raisons qui ont entraîné les différentes évolutions de « *l'Ancêtre* ». L'ouvrage se termine évidemment, actualité oblige, par un chapitre sur la 5e édition. L'éditeur annonce un tirage limité et a proposé une précommande du livre jusqu'au 8 mai 2017.

LES XII SINGES

Into the odd



Nouveau *crowdfunding* sur la plateforme *Ulule* pour les *XII singes* : *Into the odd* est la traduction d'un jeu anglo-saxon qui propose de jouer des aventuriers à la recherche de trésors magiques et énigmatiques dans un univers inspiré de nos XVIII[e] et XIX[e] siècles. Comme pour *Man in the Maze*, *Les XII singes* sont plutôt laconiques sur la présentation de leur produit sur la page *Ulule* et jouent la carte du teasing en parlant d'un jeu « *au game-design résolument moderne sous des atours old school* ». La raison est probablement qu'ils préfèrent un bon exemple à de longs discours. À cet effet, un kit de démo est proposé en téléchargement sur la page *Ulule* et permet de se faire son idée, à la fois sur l'ambiance et l'univers du jeu, et sur son système.

BBE

Sympatoche, la sacoche !



Initiative surprenante dans le milieu du JdR, et particulièrement sympathique et bienvenue, *La Sacoche sympatoche : Pathfinder* est une opération spéciale réalisée par les Hommes en Noir en avril visant à développer l'usage des ouvrages de JdR numérique. Cette opération concernant des livres de la gamme *Pathfinder* dont les frais de production sont déjà amortis, *BBE* a décidé de reprendre une pratique qui a cours notamment aux États-Unis, à savoir faire profiter une œuvre caritative des sommes récoltées par le biais d'une campagne de financement.

Ce deuxième effet « *Kiss cool* » plutôt chouette va permettre à l'éditeur lyonnais de reverser 25 % de ses bénéfices dans cette opération, soit environ 6 500 €, à l'association Sourire d'enfant, qui œuvre au bien-être des enfants en situation d'hospitalisation ou de handicap (en soutenant d'autres associations sur le territoire, des professionnels de santé, des hôpitaux, etc.) et intervient directement auprès des familles qui les sollicitent pour financer par exemple du matériel, des thérapies ou des traitements (qui ne sont généralement pas remboursés par la sécurité sociale). Une façon plutôt cool pour les rôlistes de joindre l'utile à l'agréable.

En effet, les rôlistes ont plutôt adhéré au principe de *La Sacoche sympatoche : Pathfinder*, puisque 180 souscripteurs ont permis de réunir près de 26 000 € en souscrivant à l'un des trois « *bundles* » proposés. Le premier proposait d'accéder aux livres de règles uniquement (*Manuel des joueurs*, *Guide du maître*, *Bestiaire*, *Manuel des joueurs Règles avancées*, *L'Art de la magie*, *L'Art de la guerre* et *le Manuel des races*) pour la somme de 50 €. Le deuxième, « Règles + Univers » complétait le bundle #1 avec *Le Recueil d'Absalom* (au format papier et PDF) et les PDF de nombreux suppléments (*Cadre de campagne La mer Intérieure*, *Guide de Korvosa*, *Dieux & magie*, *Manuel des monstres v1*, *Recueil du Val de Sombrelune* et *Recueil de la société des éclaireurs*) pour la somme de 100 €. Enfin, le troisième bundle « Règles + Univers + Campagne » complétait le bundle 2 avec *Le Manuel des races* (papier et PDF) et les PDF de tous les suppléments liés à la campagne *Kingmaker*, le tout pour 150 €.

Comme dans toute opération participative, il était prévu des paliers qui ont permis d'ajouter de nombreux bonus à ces bundles, qui ont fait exploser le nombre final de PDF de chacune de ces offres.

BBE & AGATE JDR

Des donjons, des héros et des dragons







L'événement de ce printemps, c'était la sortie en français, le 21 avril dernier, de l'ancêtre des JdR, sa majesté *D&D 5*, traduit et distribué par *Black Book Éditions* (*cf.* notre dossier p.38). *BBE* qui ne chôme pas, tout comme *Agate JdR*, puisque dans le même temps, les deux éditeurs travaillent chacun d'arrache-pied sur leur jeu basé sur le *SRD5*, à savoir respectivement *Héros & Dragons* et *Dragons*. Pour le premier, les trois livres de base (*Le Manuel des joueurs*, *Le Cadre de campagne* et *Créatures et opposition*) sont d'ores et déjà mis à disposition en PDF aux souscripteurs du projet, tout comme la campagne *Invincible* (également dispo en PDF en version *COF*) et *Le Recueil de scénarios* offert durant la campagne de précommande participative, qui contient dix scénarios dont deux « *scénarios doubles* » (les auteurs s'étant lâchés !). *Les Cinq royaumes*, autre supplément offert, devrait arriver en PDF à son tour dans les prochains jours. Enfin, dernier morceau, *La Boîte d'initiation* est en cours de maquettage. La phase de production approche donc.

Du côté de *Dragons*, le projet avance également et de nombreuses illustrations sont publiées régulièrement sur le blog du jeu. Le livre de base, *Aventuriers*, est en cours de maquette ; le PDF était annoncé pour avril-mai, l'éditeur proposant à ses souscripteurs qui le désirent une livraison « *anticipée* » (c'est-à-dire avant la finalisation des autres ouvrages de la gamme), des frais de livraison supplémentaires permettant d'assurer ce service. De son côté, Iris d'Automne continue d'assurer le développement de l'univers du jeu.

A.K.A. GAMES

Un peu de fraîcheur

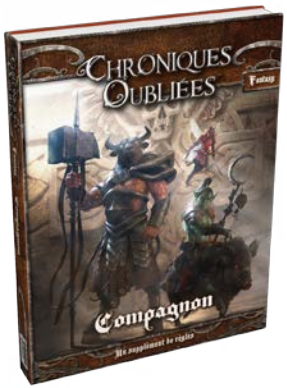
Après avoir livré *Symbaroum* et bouclé avec succès le financement de *Fragged empire*, son deuxième jeu, *A.K.A. Games* se laisse rattraper par la mode de publication du *reboot* d'un jeu des années 80 (*cf.* notre dossier dans le *CB#21* à ce sujet) en proposant d'éditer la 3e édition de *Chill*, un jeu de rôle d'horreur dans lequel les PJ appartiennent à une société secrète qui lutte contre les forces obscures pour protéger l'humanité. Contrairement à *L'AdC*, le jeu n'est pas rattaché à une œuvre littéraire en particulier, et se déroule plutôt à l'époque contemporaine (même si on peut en fait jouer à n'importe quelle époque). Autre différence : si *Chill* est un jeu d'horreur et intègre donc un mécanisme pour gérer l'état mental des PJ, c'est un jeu qui met nettement plus l'accent sur l'action que *L'AdC*.



La campagne de financement se déroulera durant tout le mois de mai sur la plateforme de *Casus Belli*. Un kit démo, d'ores et déjà disponible, permettra à ceux qui sont nés après 1980 et ne connaissent probablement pas ce vénérable de faire connaissance avant de se lancer éventuellement dans l'aventure. Au menu, outre le jeu de base remis au goût du jour par Matthew McFarland et son épouse, Michelle Lyons-McFarland, l'éditeur devrait pouvoir proposer pas mal de matériel, comme dans ses précommandes participatives précédentes, et annonce notamment une quinzaine de scénarios disponibles ; et surtout un supplément inédit en VO : *Monstres*. La VF va également disposer de nouvelles couvertures, l'éditeur promettant un jeu avec de superbes illustrations, comme il l'a déjà fait avec ses deux premiers jeux.

BBE

Les grands classiques



La maquette du *Compagnon CO* est en bouclage et le PDF ne devrait plus tarder, entraînant également l'envoi à l'impression. On peut espérer l'arrivée de l'ouvrage pour l'été, accompagné de *Le tombeau d'Andromède*, la campagne bonus du Grümph, entrée elle aussi en maquette.

Il en va de même pour *Le Règne de l'hiver*, la campagne pour *Pathfinder*, dont un PDF partiel (4 des 6 épisodes y figurent) a été mis à disposition. PDF et envoi à l'imprimeur à suivre. Ce sera alors le signe de l'arrivée de la prochaine précommande participative pour une campagne *Pathfinder*, qui devrait être lancée à l'arrivée des ouvrages papiers du *Règne de l'hiver*. Rappelons que c'est *Le Régent de Jade* qui a été choisi par les souscripteurs, mais que *BBE* a également retenu le principe d'une seconde campagne au cours de l'année qui devrait être *Strange Aeons*. Toutes deux seront, comme les précédentes, accompagnées de suppléments Univers en guise de paliers de financement. Enfin, *BBE* devrait traduire la réédition en un seul tome de *La Malédiction du trône écarlate*, publiée il y a quelques mois par *Paizo*. Pour juin, *BBE* annonce également la sortie sur le site *BBE/Casus* d'un PDF gratuit et en français de 16 pages, *First Contact* pour Starfinder, le nouveau grand jeu de *Paizo*, en space opera.



Pavillon Noir continue sa progression, le PDF du supplément *Entre ciel et terre* 2e édition ayant été mis à disposition des souscripteurs courant avril. Reste en attente la 2e édition du supplément *L'Art de l'escrime*, dont le PDF devrait arriver prochainement à quai, ainsi que les fameux *Carnets de Vercourt*, qui a tellement grossi depuis les années où Renaud Maroy l'avait écrit qu'il est devenu impubliable. Après quelques coupes à déchirer le cœur, il sera à son tour finalisé. Pendant ce temps, l'éditeur attend encore certaines illustrations, notamment pour les nombreuses cartes débloquées durant la précommande participative.

Autre précommande ancienne dont on attend la finalisation : les six suppléments *Polaris*. Cinq d'entre eux ont été réalisés, dont *Amazonia*, est donc particulièrement attendu, car il sera également accompagné des bonus, dont le fameux *Black book*. Ce dernier devrait prochainement arriver en PDF, tout comme *Amazonia* qui fera l'objet d'une critique dans le prochain numéro de *Casus Belli*. Le départ à l'imprimerie est imminent.

LE 7E CERCLE

Quand l'Aube arrive…



Shinonome, le supplément pour *Shayô* qui s'est fait un peu attendre, est bouclé et devrait être livré incessamment sous peu (il est peut-être même déjà disponible au moment où vous lisez ces lignes !).

Il sera ensuite temps de clôturer deux anciennes gammes du *7e Cercle*, *Z-Corps* et *Keltia*. Les deux derniers suppléments de chacune de ces gammes étaient prévus pour fin 2016-début 2017 ; nous pouvons espérer que le lever du jour (*Shinonome* en japonais, donc…) annonce également l'arrivée de *Dead in Washington* et *Dead in NYC* pour *Z-Corps*, et *L'Île d'émeraude* et *Camlaan* pour *Keltia*.

Du côté de *First contact : X-Corps*, les choses gazent bien puisque le premier supplément est déjà épuisé. Le problème, c'est que la suite des opérations dépend de l'éditeur espagnol. Il va donc falloir patienter quelque peu pour avancer dans l'invasion chanda.

Marc Sautriot et Olivier Halnais

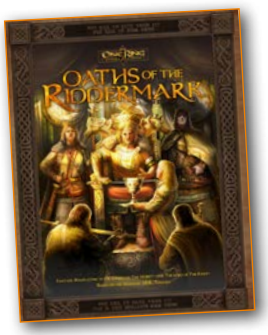
SORTIES VO

À L'OUEST, DU NOUVEAU

À l'ouest, mais aussi à l'est désormais, puisque l'Allemagne a doit à sa page dédiée. Avis aux lecteurs hispanophiles qui pourraient nous aider à récolter les informations sur l'actualité ibérique !







Chaosium

Vous en avez assez de voir vos Investigateurs mourir les uns après les autres ? Vous rêvez de PJ plus dans l'action que destinés à sombrer dans l'horreur et la folie ? Mike Mason vous propose de jouer à *L'AdC* avec le supplément ***Pulp Cthulhu***, qui contient des règles pour créer des personnages plus héroïques, mais aussi pour gérer des pouvoirs psychiques, la santé mentale, des compétences, ainsi que des connaissances étranges. L'ouvrage apporte également des conseils aux Gardiens des arcanes pour jouer de façon *pulp*.

The Two-Headed Serpent est une campagne pour *Pulp Cthulhu,* disponible uniquement en PDF pour l'instant. En 1930, les investigateurs travaillent pour une organisation humanitaire. D'un temple bolivien aux *speakeasy* mafieux de la Grande Pomme, de Bornéo victime d'une étrange épidémie à l'Oklahoma et son culte non euclidien, d'un volcan islandais aux horreurs tapies au Congo, ils auront fort à faire pour sauver le monde. Pour finir, après un passage par Calcutta, ils finiront par porter la lutte finale sur un continent perdu où se jouera le destin de l'humanité. Quelle quête palpitante pour nos héros !

Vous voulez initier vos marmots à l'horreur de Lovecraft ? Craquez pour l'adaptation pour enfants de la nouvelle qui changea nos vies de quadras et offrez *Call of Cthulhu* à vos chers bambins. Après le livre de coloriage, optez pour une version illustrée du Mythe. Après ça, ne vous étonnez pas s'ils vous regardent de biais, un couteau à dînette gravé du Signe des anciens à la main !

La renaissance de *Runequest* est bien avancée, et le pavé qui se profile va en faire défaillir plus d'un. ***The Guide to Glorantha*** est proposé dans un magnifique étui renfermant un diptyque de 800 pages et sept kilos, rien que ça. Pour ce poids-là, vous saurez tout sur le monde de Greg Stafford : races anciennes, panthéons, histoire et géographie, astronomie, guide de la guerre des héros… Enfin, quand vous aurez tout lu et tout mémorisé !

Cubicle 7

La Terre du Milieu avec *D&D* (ou plus exactement le *SRD5*) poursuit son développement avec le *Loremaster's guide* pour *Adventures in Middle-Earth*, disponible en boutique US. Il contient plus de règles, de nouvelles options, un bestiaire des Terres sauvages, des indications pour créer des objets magiques et enfin des conseils pour le MJ. *Wilderland adventures,* un recueil de sept aventures liées entre elles (une campagne, quoi !) est disponible en précommande et en PDF. Enfin, *The Road goes ever on* contient plusieurs cartes de la Terre du Milieu en grand format et est accompagné d'un livret proposant notamment des options supplémentaires ainsi que des règles complémentaires pour les voyages.

Du côté de *The One ring*, *Bree* sera le prochain supplément mais pour l'instant, seul un visuel de la couverture est disponible ; pour le contenu, il va falloir patienter encore un peu. Autre supplément au programme : ***Oaths of the Riddermark***, un recueil d'aventures liées entre elles se déroulant en Rohan,

du temps du roi Thengel, le père de Theoden.

Black Archives est une organisation dépendant de UNIT. Elle a pour mission de rechercher et récupérer les artefacts extra-terrestres disséminés par les voyageurs de l'espace sur notre bonne vieille Terre. Incarnez l'un de ces chasseurs de reliques, une de leurs étranges armes à la main, ou croisez l'un d'entre eux au détour d'une cabine téléphonique. Le dernier supplément de *Dr Who* livre aussi de précieuses informations sur cette unité : son histoire, ses secrets, ses trésors. Le mystère de l'Omega Locker vous sera même dévoilé.

Un bestiaire pour *Lone wolf* est en précommande : ***Magnamund menagerie*** propose une belle galerie de monstres, animaux et autres créatures fantastiques. Chacune aura droit à son illustration, promis. Un *who's who* de personnages non joueurs est aussi fourni pour vous aider à créer vos propres histoires. Besoin d'un pirate ou d'un squelette ? Hop hop hop c'est fait.

Enfin, le gros morceau du moment chez *Cubicle 7* : un nouveau jeu dans l'univers lovecraftien, *Unspeakable : Sigil and Sign*, dont la particularité est de nous proposer de jouer non pas des investigateurs luttant contre les Grands Anciens, mais… des cultistes, adorateurs ou même des bâtards de ces derniers ! Les PJ sont pris entre deux mondes, le nôtre et Mythos, un monde sombre. Ils ont peut-être été humains autrefois, mais désormais, ils n'ont plus rien de commun avec l'homo sapiens. Leur défi sera de naviguer entre la vie quotidienne de tout un chacun et celle de cultiste dans la société des années 30. Et bien entendu, tout n'est pas rose entre les différents cultes. Aux PJ de tirer leur épingle du jeu au fil des intrigues et des complots, en fonction de leur philosophie et de leur place dans la société cultiste.

Développé en partenariat avec *Make Believe Games*, ***Unspeakable : Sigil and Sign*** est annoncé comme un jeu innovant basé sur le système Axiom, qui utilise par exemple une main de cartes à la place de feuilles de personnage. Les éditeurs vont également apporter un soin à la présentation, avec un bel étui pour le livre de base, et une présentation iconographique travaillée, à base de photos retouchées et d'illustrations anxiogènes. Le jeu fait l'objet d'une campagne de financement sur *Kickstarter* qui propose également quatre suppléments en même temps que le livre de base.

Evil Hat

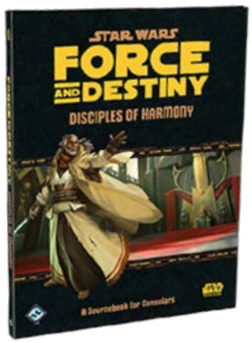
L'adaptation de la saga romanesque *The Dresden Files* est enfin en passe de voir le jour. Motorisé sous *FATE accelered*, une version *light* du système, elle vous permettra d'incarner l'un des célèbres magiciens détectives de l'univers mystique contemporain de Jim Butcher. Annoncé comme un stand alone, le livre de 200 pages devrait se suffire à lui-même, en s'appuyant bien sûr sur une saga touffue, traduite en partie chez *Bragelonne*. L'objectif d'*Evil Hat* est d'encourager les expériences rôlistiques diverses, éphémères mais immersives à souhait.

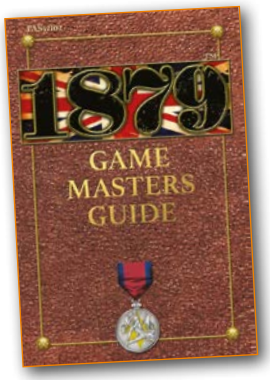
Autre sortie annoncée chez le chapelier diabolique, ***Blades in the dark***. Cette nouveauté propose de jouer un gang de bandits dans une cité industrielle fantasmée. Incarnez un hors-la-loi, qu'il soit assassin, braqueur, voleur… Créez votre bande de malfaiteurs et lancez-vous dans le casse du siècle. Cet ovni qui propose de jouer des mauvais garçons est le fruit d'un *Kickstarter* financé en 2015 et qui voit enfin sa sortie aboutir. À l'époque, 180 000 $ avaient été récoltés. Beau magot qui avait permis de débloquer une palanquée de bonus et ainsi d'étoffer la gamme du GTO rôlistique.













Fantasy Flight Games

Que la Force… vous connaissez la suite ! Pour y parvenir, rejoignez les consuls avec ***Disciples of Harmony***, le nouvel opus pour *Force & Destiny*. Il propose, comme de coutume, de nouveaux archétypes et spécialisations, de nouvelles races, de nouveaux pouvoirs de la Force, de l'équipement et des armes…

Dans le même temps sortent les *decks* de spécialisations des *Seekers*, présentés dans *Savage Spirits*. Comptez 7 $ le paquet, raisonnable si chaque joueur se prend le sien. Non mais, faut pas toujours compter sur le MJ pour tout fournir !

Faites de même pour les *Bounty Hunters*, issus de *No Désintegrations* (*cf*. news du *CB #21*) et votre porte-monnaie va se vider. il faut pourtant avouer que ces *decks* sont bien pratiques pour gérer efficacement toutes ces spécialisations. Des goodies qui auraient sûrement du succès en VF (*cf*. news VF de ce numéro), non ?

Fasa

Ils ont avoué avoir été sages l'an dernier, mais promis, 2017 sera chargé. D'abord avec le jeu victorien ***1879*** – la même période que *Deadlands*, c'est original. Après un timide *KS* pour lancer la gamme avec le *Gamemasters Guide*, le catalogue prévu est impressionnant : des compagnons pour PJ et MJ, un guide de Londres, trois recueils de scénarios (baptisés *Akadian Connection*) et surtout un *sourcebook* sur de mystérieux Saurids qui menacent l'humanité. Faut dire que ce monde est un peu différent du nôtre, la cause à un portail ouvert sur un autre monde peuplé d'insectes géants et de zombies branchés sur batterie ! Le parallèle avec *Deadlands* n'est pas si éloigné tout compte fait, en *so British*. Ce côté *pulp steampunk* a piqué notre curiosité, promis, on vous tient au jus dans les prochains numéros.

L'autre morceau de bravoure annoncé est le retour en force d'*Earthdawn*. Les deux bouquins de base (2x500 pages quand même) et un écran du MJ sont déjà disponibles depuis 2015. Plusieurs *sourcebooks* sont cette fois dans les tuyaux : un compagnon, un livre inédit sur les nations elfes, un autre pour la cité marchande de Travar et un dernier sur les questors.

Dans un autre registre, deux guides d'armées sont annoncés pour *Demonworld : Elves* et *Ishtak* (démons des glaces). Plus tard dans l'année, un livre de scénario est aussi prévu. Après les Nains et les barbares Thains, le jeu de figurines à l'échelle 15 mm continue de renaître.

Quand ils disent qu'ils ont été discrets en 2016, ils n'ont pourtant point procrastiné. Ils ont même assuré grave. Même s'ils ne s'y mettent qu'un an sur deux, c'est plutôt pas mal ! Continuez dans l'ombre, on attendra.

Green Ronin Publishing

Freeport a passé le cap de la résurrection, la ville pirate connaît maintenant un suivi spécifique. En attendant la suite de la nouvelle campagne la prenant pour cadre, un bestiaire est annoncé en pré-commande : 180 pages en couleur de monstres et d'adversaires, allant du drake corsaire au crabe harpon, sans oublier bien sûr les hommes-serpents, ennemis emblématiques de la première campagne. Les règles de gestion et d'amélioration sont fournies pour en faire des Némésis inoubliables.

Ancient Shadows est une quête pour *Fantasy Age*, faisant partie de la gamme *Encounters*, de petites histoires à insérer dans vos campagnes. Cette fois, les joueurs vont devoir gérer la fouille d'un ancien site de pierres dressées, dont la profanation risque d'avoir des répercussions terribles sur le monde.

Le spin-off SF de *Fantasy Age*, *Titansgrave*, va prochainement voir sortir un *setting book* qui complétera les informations déjà fournies dans le premier compagnon. Il fournira surtout de nouvelles options de créations de personnages, pour toujours plus d'originalité. *World of Valkana* vous donnera ainsi toutes les parentèles possibles entre les Nains et les autres peuples, y compris avec leurs plus vieux rivaux aux oreilles pointues. Si si, juré craché, ça arrive ! L'amour ne se commande pas !

En 2015, un *KS* s'achevait sur un joli succès pour un jeu tout aussi charmant : ***Blue Rose***. Dix ans après la première édition, un nouvel opus du jeu estampillé « *Romantic Fantasy* » a su conserver son public. Inspiré notamment du cycle des *Hérauts de Valdemar* de Mercedes Lackey, il reprend l'ambiance romantique de ce style de romans. Les femmes y ont souvent une place centrale et ne sont pas des potiches ou des guerrières en bikinis de mailles. Pour ceux qui sont intéressés mais qui ont raté le financement participatif, le livre de base est dispo. J'en vois plus d'un qui ricane déjà, mais rien que la couverture, un brin Florence Magnin, a attisé ma curiosité. Un peu de poésie n'a jamais fait de mal aux rôlistes. Et s'il peut attirer plus de dames autour de nos tables, signons illico !

Toujours en 2015, un autre *KS* a permis le financement de *The Lost citadel*, un recueil de nouvelles prenant pour cadre le monde sombre et déliquescent de Zileksa. *Green Ronin* a annoncé en janvier avoir signé l'acquisition de la licence pour un projet de JdR se passant dans cet univers de *dark fantasy* où la mort et ses séides ravagent le monde civilisé. Sortie prévue à l'hiver 2018, on a donc le temps d'en reparler.

Enfin, *Green Ronin* se lance dans le caritatif et a décidé de soutenir chaque mois une association de bienfaisance. Pour leur premier mécénat, l'achat du *Cosmic Handbook* de *Mutants & Masterminds* permettra de reverser 10 $ à l'*Union of Concerned Scientists*, groupe fondé en 1969 et œuvrant pour la recherche civile et les problèmes environnementaux. Le JdR peut être engagé dans la vraie vie aussi.

Lamentations of the Flame Princess

Slügs !, le supplément pour *LotFP* offert lors du Free RPG Day 2016 est désormais disponible en PDF sur le site *rpgnow.com*. Il s'agit d'un bestiaire consacré à différentes espèces de limaces géantes. Un supplément surprenant, comme d'habitude avec *LotFP*, qui annonce qu'au moins un élément sera utilisable pour vos parties, tandis que de nombreux autres semblent plus que douteux…

Mindjammer Press

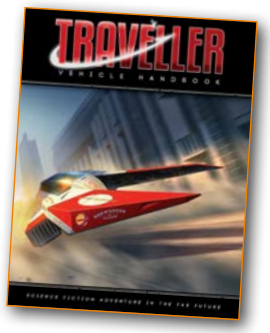
The Far Havens propose d'explorer d'autres mondes de *Mindjammer*, logique pour un jeu d'exploration SF. Envoyez vos joueurs à bord de vaisseaux de dernière génération à la découverte de civilisations au-delà de la frontière commune, en suivant les instructions de cartes stellaires inédites. Vous l'aurez compris, matos à gogo et formes de vies originales sont au programme de ce pack de campagne.

Mongoose Publishing

The Vehicle Handbook est un inventaire à la Prévert de tout ce qui roule, flotte, vole…, propulsé par tous les moyens possibles et imaginables. De la station orbitale au rapide écumeur spatial, du supertank antigrav à la motojet portable, vous y trouverez forcément votre moyen de transport. Et si le modèle sorti d'usine ne convient pas à vos besoins, vous aurez de quoi le modifier à loisir grâce aux tas d'accessoires fournis. Le salon de l'auto et du tuning pour *Traveller*, en somme.







De l'autre côté du Rhin



Après une longue année sans avancée visible du côté de *Degenesis*, l'éditeur berlinois *Six More Vodka* est de retour après en avoir terminé avec son déménagement et les projets qui l'ont mobilisé en dehors du JdR, qui est pour lui une activité annexe de passionné à côté de l'activité principale de design et illustration. Pour autant, *SMV* n'a pas délaissé le JdR en 2016 et a, au contraire, travaillé son organisation pour pouvoir produire les ouvrages de façon plus efficace (jusqu'ici, l'éditeur développait les versions originales et anglaises de leurs livres en parallèle, effectuant des allers et retours entre elles). L'organisation ayant été recalée, il est temps pour *SMV* de reprendre le développement de la gamme.

The Killing game, supplément déjà annoncé début 2016 dans la foulée de la sortie de *In thy blood*, vient de passer en précommande en trois versions : PDF, édition standard et édition limitée à 100 exemplaires (livre numéroté et signé, accompagné d'un ex-libris numéroté et signé de Michal Ivan, et de deux PDF exclusifs concernant le sud de la Franka, *Clans of the Rhône* et *Rising Ravens*, qui seront livrés respectivement en juillet et en août), à la fois en allemand et en anglais. Le PDF sortira le 22 mai prochain, et le livre suivra le 10 juillet 2017.



The Killing game est un gros supplément (plus de 200 pages au lieu des 140 prévues initialement) qui contient à la fois un scénario de 100 pages et le background qui va avec. L'action se passe dans le sud de la Franka, dans la région de Toulon, en 2596 : tandis que des spores tombent du ciel plus au nord et que des rumeurs de guerre viennent du sud, un néolybien fortuné fait des envieux qui envisagent de s'attaquer à lui. Le supplément décrit la région de Toulon et sa population ainsi que les événements qui ont lieu au début de la campagne. Un supplément dont la structure est semblable à celle de *In thy blood*, avec plus de 50 % de pages en plus. Vivement le mois prochain qu'on puisse voir ça de plus près !

En parallèle, *SMV* a signé un partenariat avec *Scale75* pour la production en série limitée de **figurines 75 mm** en résine de personnages iconiques de Degenesis, telle l'Homo Degenesis et le spitalier Falberg, tous deux visibles sur les deux versions de l'écran du JdR.



Chez *Ulisses*, la campagne *Theaterriter* se voit complétée par un écran dédié, accompagné d'un livret d'aides de jeu de 48 pages consacré à du *background* et à des infos complémentaires qui pourront être utiles aux héros. ***Die Verschwörung der Magier*** est une aventure en solo (un LDVELH en fait) dans laquelle le lecteur incarne un magicien qui découvre les intrigues au sein de l'académie dans laquelle il espérait devenir le mage le plus talentueux. Enfin, les différents ouvrages de la gamme *Siebenwindküste* (*Albernia & Der Windhag, Rüstkammer der Siebenwindküste, Der Heldenbrevier der Siebenwindküste, Wächter der Feenpforte*, les cartes géographiques, le *deck* de cartes et le CD *Sphärenklang : Die Siebenwindküste*), que nous annoncions dans notre numéro précédent, sont désormais disponibles.

VERSION 3.5 *par Syl*



Toujours pour *Traveller*, *The Calixcuel Incident* propose aux joueurs de visiter une ville sous-marine lorsque tout à coup, patatras, c'est la fuite ! Et comme Mike D., le célèbre plombier, n'est pas disponible, il leur faudra réparer les dégâts eux-mêmes. La mission ne sera pas de tout repos, mais elle vaut bien un câlin de Suzanne ! Pour les aider, le matériel pour survivre deux mille lieues sous les mers est fourni (robotique, combinaisons, pseudo-choses, sous-marins et j'en passe).

Monte Cook Games

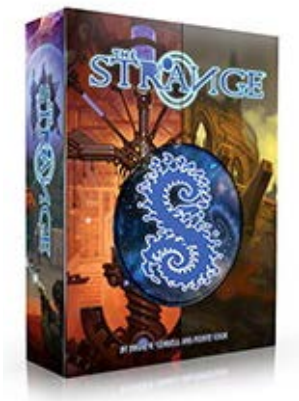
Monte Cook a réalisé un *Kickstarter* éclair pour ***The Strange Deluxe Boxed edition,*** une édition limitée du jeu livrée dans une belle boîte intégrant les trois livres de base et tous les bonus débloqués (et ils sont nombreux), semblable à celle que l'éditeur avait réalisé pour *Numenéra*. Et pour ceux qui sont prêts à lâcher 500 $, la contribution *The estate vault* proposait la même chose mais dans un coffret en bois à ouverture asymétrique, auquel était ajouté un « *Estate Badge* » (trop classe !), un vrai faux livre pour ranger les dés et d'autres matériels que le MJ souhaite garder secrets, et enfin un dossier "*de luxe*" pour que le MJ puisse suivre les affaires en court.

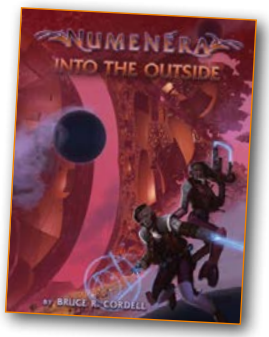
En fait, cette boîte *Deluxe* ultime contient absolument tout ce qu'il était possible de décrocher dans ce *Kickstarter*. Si le ramage ressemble à son plumage (magnifique), ce sera un vrai régal. Sans être un succès monstrueux, la *Box* a tout de même réuni plus de 1 000 souscripteurs et près de 163 000 $.

Surfant toujours sur le multivers en ce début d'année, *Numenéra* se voit doté d'un supplément sur le sujet. ***Into the outside*** propose différents modes de transport entre les dimensions, une dizaine de localisations transdimensionnelles et autant de dimensions alternatives à explorer. Si vous voulez encore corser les voyages entre tous ces univers, des créatures spécifiques vous sont fournies, comme la couleur carnivore, qui n'est sûrement pas sans rappeler celle qui est tombée du ciel.

Si vous manquez d'étrangetés venues de l'espace, un second bestiaire vient d'arriver. Vous y trouverez une centaine de nouvelles bestioles et autres créatures inédites. Il sera suivi d'un *deck* reprenant leurs statistiques et de magnifiques illustrations à l'attention des joueurs.

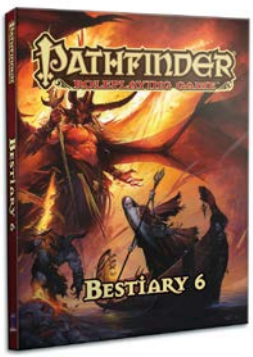
Côté *Cypher system*, en attendant de vous reparler des deux prochains *sourcebooks*, dédiés à des super-héros évoluant dans un monde horrifique et des voyageurs du crétacé devant survivre face à des dinosaures *high-tech*, *Expanded Worlds* vous apportera son lot de nouvelles options pour vos mondes post-apo, mythologiques, futuristes ou *fantasy*.











Nocturnal Media

Cold Shadows est un jeu d'espionnage inspiré des romans de John Le Carré et Robert Ludlum. Le financement *KS* a été lancé le 31 janvier et plié en quatre heures… plus vite que Jack Bauer ! Vous voulez jouer un homme (ou femme) de l'ombre dans un contexte de guerre froide moderne, ce jeu est fait pour vous. La souscription a été un beau succès, avec notamment des paliers permettant d'ajouter des chapitres développant des villes pour en faire les terrains de jeu favoris de vos joueurs. Des classiques Paris ou Londres aux plus exotiques Tel Aviv, Manille ou Bogota, la liste est longue comme un jour sans pain, mais bien plus appétissante. On rêve déjà d'une version française pour les moins anglophones d'entre nous. D'autant que le système, à base de D6 et de jetons, semble bien alléchant.

Onyx Path

Demon : the Descent est disponible en PDF sur les plate-formes de ventes dématérialisées. À vous les ailes des anges déchus du Dieu Machine. Et si vous avez besoin d'inspiration, quoi de mieux que l'anthologie de nouvelles *Chronicles of the God Machine* pour vous donner le frisson et les idées pour vos sombres chroniques.

Pour les dents pointues, ***Secrets of the covenants*** vous donnera toutes les informations nécessaires pour animer les cinq puissantes organisations vampiriques du *Requiem*. Invictus, l'Ordo Dracul et consorts n'auront bientôt plus de secret pour vous.

Dans un tout autre registre, *Pugmire* est un jeu de rôle caninophile où les joueurs incarnent des chiens anthropomorphes. Financé avec un réel succès en 2016 (193 000 $ quand même!) sur *KS*, la suite de la souscription suit son court. Le livre de règles sera bientôt disponible en PDF après une ultime phase de relecture. Les canins bipèdes semblent avoir repris le contrôle de notre monde dans un futur lointain. Il m'a semblé apercevoir le cousin du Chat Potté, mais pas un seul humain ne semble avoir survécu, même tenu en laisse ! Le projet est très sérieux et les bonus débloqués confortent cette originalité rôlistique (cartes de magie et de conditions, anthologie de nouvelles, atlas des royaumes de Mau…). Sera-t-il un jour traduit ?

Paizo

Le ***Bestiary 6*** vient de sortir, avec son lot de diables et de créatures pourtant classiques qui s'étaient vues fermer les portes de tous les précédents bestiaires de la gamme.

Du côté des *Adventure paths*, la nouvelle campagne est intitulée *Ironfang Invasion* et promet déjà d'être de qualité. Les PJ se retrouvent dès le premier épisode face à une invasion. Hobgobelins, armées crasseuses, survie en territoire hostile… Après deux campagnes orientées « *Chéliax* » et celle « Cthulhu », cela fait du bien de replonger dans une ambiance comme celle-là. À suivre. La campagne suivante a déjà été annoncée : elle s'appellera *Ruins of Azlant* et plongera dans le passé mystérieux de ce peuple pratiquement disparu. Là encore, programme alléchant !

Dans la série *Campaign Setting*, les deux derniers opus sont *Qadira*, qui décrit la nation du même nom, et *Lands of Conflict*, qui évoque tous les lieux de friction de la mer Intérieure. Très intéressant ! Ensuite, arriveront *Aquatic Adventures* pour couler vos guerriers en armure et *Construct Builder's Guidebook*, où il sera question de golems, d'automates, de robots, etc.

Pour les joueurs, les *Player's Companion* nous invitent à découvrir moult choses passionnantes pour des héros arpentant l'Ombreterre (sympa) avec *Heroes of the Darklands*, et à voyager avec les fées de *Legacy of the First*

World. Comme toujours, du matos pour les joueurs (dons, équipement, spécificités techniques et toujours un peu de *background*). Dans les prochains mois, débarqueront l'*Adventurer's Armory 2* (le premier avait cartonné, bien qu'un peu buggué) et *Blood of the sea*, pour aller avec le supplément *Aquatic*, à n'en pas douter

Au niveau figurines, en attendant l'arrivée sur les rivages français du dernier set de figurines prépeintes *Pathfinder Battles*, *Wizkids* et *Paizo* nous proposent des figurines à peindre cette fois. Elles sont vraiment très belles et déjà couvertes d'une couche de blanc. Pour les amateurs de peinture qui veulent aller vite !

Pour finir, ***Starfinder*** vient de partir à l'impression et le jeu de *science-fantasy space opera* de *Paizo* semble plus prometteur que prévu. 500 pages de règles et de background (le système de Golarion, des milliers d'années plus tard, et sans Golarion, disparue sans laisser de trace…). Surtout, une campagne sur le moule des *Adventure Paths* est prévue, ainsi que des figurines (pour le combat de vaisseaux spatiaux !), des *maps*, un supplément sur les races aliens (toutes jouables ou presque), des cartes, un écran du MJ, un dossier de personnage, des *pawns*… N'en jetez plus !

Pelgrane Press

The King in Yellow, vous connaissez ? C'est une terrifiante pièce de théâtre recherchée par tous les libraires et occultistes. Elle tient le premier rôle dans le début de la campagne des *Oripeaux du Roi* pour *L'Appel de Cthulhu*. Elle sera bientôt un jeu de rôle à part entière. Une souscription sera lancé cette année, peut-être celle d'après, en fonction de l'alignement des astres. Motorisé avec *Gumshoe*, inspiré des nouvelles de Robert Chambers, le jeu tournera autour de quatre époques auxquelles les joueurs seront liés. Du Paris de la Belle Époque, où la pièce a été publiée pour la première fois, à notre monde actuel où les réalités semblent s'entremêler, il faudra passer par deux uchronies pour déjouer les plans du Roi en Jaune : une seconde guerre mondiale interminable et un présent sous la coupe dictatoriale du Seigneur de Carcosa. Quatre livres pour autant de périodes, annoncées dans une valise invitant à un voyage au-delà de la folie. Vivement le lancement du projet pour en découvrir un peu plus. N'est-ce pas terriblement alléchant ?

Pinnacle Entertainment

L'éditeur de *Savage Worlds* va lancer en avril deux nouveaux *KS*, proposant deux nouveaux univers de jeu adaptés de séries de *comics*. ***The Goon*** d'abord, adapte la la saga d'Eric Powel (13 tomes déjà traduits), un monde délirant et sombre où les gangs de zombies font la loi dans une cité sans nom. *Fear Agent* est quant à lui à peine plus sérieux et adapte les aventures écrites par Rick Remender, qui se déroulent dans un univers de space-opera dans lequel la loi est assurée par un robuste texas ranger de l'espace alcoolique. Les deux projets sont presque jumeaux, avec leurs lots de dés, de jetons, de figurines en options et de paliers débloquant cartes et aides de jeu. La licence *Savage Worlds* est idéale pour des *sourcebooks one-shot* les plus improbables qui soient. On peut ainsi varier les plaisirs, où les entremêler à loisirs. À chacun ses vices !

Riotminds

Après avoir fait un beau coup avec *Trudvang Chronicles* l'an dernier (3 273 souscripteurs dont 1 407 aux Etats-Unis et 81 en France, pour un montant de 2,7 millions… de couronnes, soit environ 280 000 €), l'éditeur suédois a fait son retour sur *Kickstarter* avec *LexOccultum*, la traduction en anglais de *Götterdämmerung*, un autre de ses jeux primé « *Game of the year* » en Suède. Si →











vous aimez l'occulte, les créatures de la nuit et les mystères ancestraux mais que l'Angleterre victorienne vous lasse, vous devriez être séduit par l'univers de ce jeu se déroulant au XVIII[e] siècle. Sans rencontrer le succès de *Trudvang*, probablement dû au thème plus porteur du medfan, *LexOccultum* a été financé avec succès par 1 437 contributeurs qui ont réuni l'équivalent de 116 000 €. Une fois encore, *Riotminds* a montré sa maîtrise du *crowdfunding*, puisque tous les paliers ont été atteint sans pour autant donner dans la surenchère risquant de mettre le projet en péril. Ainsi, en plus du livre de base et du guide du joueur prévus initialement dans la campagne de financement, les souscripteurs ont pu débloquer l'écran du jeu, des cartes d'Europe en couleur, des feuilles de personnages, des augmentations du contenu des livres de base, un bel étui, et surtout, la campagne *Roi-de-rats* qui se déroule à Paris, au sein de la Cour des Miracles, ainsi que le scénario ***The Great secrets of Ubel Staal***, une aventure centrée sur un cabaliste allemand et se déroulant en 1743. Sortie prévue en février 2018.

Ulisses North America

Financé par *crowdfunding* sur *Kickstarter* en novembre dernier, ***Aventuria Almanac***, le premier supplément de *The Dark eye,* la version anglaise de *L'Œil Noir*, a été envoyé aux souscripteurs avec un petit retard de deux mois sur le calendrier prévisionnel. *Ulisses* se prépare désormais au lancement de la nouvelle édition de *Torg* sur le marché américain, là encore via un *Kickstarter*. Le *Torg Eternity Rulebook* sera proposé en trois versions différentes : une édition standard, une édition *Deluxe* en similicuir réservée aux souscripteurs, et une édition limitée à 250 exemplaires, en cuir véritable, cousue main. Cinq de ces exemplaires seront réservés à une contribution spéciale, *The Torg ultimate experience*, qui permettra à ses souscripteurs de jouer une partie de *Torg* menée par Darrell Hayhurst, le chef de gamme chez *Ulisses*, à la *GenCon* 2017, à laquelle participera également Shane Hensley de Pinnacle. De plus ces cinq souscripteurs pourront échanger avec un dessinateur du jeu en vue de l'illustration d'un personnage de leur choix.

Enfin, pour les fans de la première édition, *Ulisses* a décidé d'offrir les PDF des anciens suppléments dans le cadre des paliers du *crowdfunding*. Plusieurs lots seront donc constitués et si l'opération est un succès, les participants pourront se constituer la collection complète de *Torg* v1 en même temps que la v2 !

L'éditeur allemand ne délaisse pas sa gamme US de *The Dark Eye* pour autant. Au contraire, celle-ci commence

VERSION 3.5 *par Syl*





à se développer sérieusement, avec la traduction de plusieurs ouvrages en commençant par une nouvelle aventure de 68 pages, *Arrivor's doom* (*Ulisses* a précédemment publié *Revelations from heaven*), que l'on peut comparer à un film catastrophe : point de donjon à explorer ni de complot à révéler, il s'agit ici de survivre à une catastrophe majeure qui a des conséquences importantes pour l'Aventurie. Un recueil de nouvelles est consacré à des histoires en lien avec *Arrivor's doom* : *Starless Sky*, traduction de l'ouvrage *Sternenleere*.

Enfin, ***The White lake***, premier volume de la fameuse campagne *Theater Knights*, qui vient juste de s'achever en Allemagne, est déjà disponible et l'équipe de traduction est déjà à l'œuvre sur le deuxième volume de cette série de six, *The Blue Tome*.

White Wolf

L'édition anniversaire spécial 20 ans commençant déjà à sentir la naphtaline, WW annonce une cinquième mouture début 2018 pour *Vampire : the Masquerade*. La compatibilité avec les produits existants et les productions d'autres éditeurs (comme Onyx Path par exemple) sera garantie. Dès que le Mathusalem commence à sortir de sa torpeur, on vous prévient pour vous permettre de vous jeter sur la Bête.

Olivier Halnais, Marc Sautriot et Damien Coltice



ENTRETIEN

DOSSIER D&D (VF)

DAVID BURCKLE
BLACK BOOK ÉDITIONS

« Un rêve de gosse ! »

Le retour de D&D *en français, c'est chez* Black Book Éditions *que ça se passe.* Casus, *qui fait partie de l'écurie de l'éditeur lyonnais, n'a pas eu à se déplacer bien loin pour rencontrer David, le patron de* BBE, *pour qu'il nous raconte tout du retour du grand dragon.*



David's Digest

David, 40 ans, a commencé le JdR à 13 ans. Il a grandit à Strasbourg et Vernon et est entré dans le milieu du JdR en 1997 à Camisole à Rouen, en tant que vendeur. En 2002, il débarque à Lyon pour reprendre la gérance de la boutique Camisole Lyon. En 2004, il lance *Black Book Éditions* avec le jeu français *Pavillon Noir*. Il a un amour irraisonné pour *Rolemaster*, proportionnel à l'aversion qu'il porte au chocolat. Cherchez l'erreur.

***Casus Belli :* Bonjour David ! Alors, pourquoi une telle attente, trois looongues années, entre la sortie de *D&D5* en anglais et la version française ?**

David Burckle : Alors, au départ, *Wizardsof The Coast*, (l'éditeur américain) avait annoncé qu'il ne voulait pas de traduction. Cela avait été clair. Pas de localisation dans aucun pays. Au bout de quelques années, *Gale Force Nine* (*GF9*), partenaire de longue date de *Wizards*, a décidé de négocier un deal où ils évitaient à *Wizards* toute la paperasse, la gestion des contrats, la récolte des royalties. Tout ce dont le département de trad de *Wizards* ne voulait plus entendre parler, puisqu'ils avaient eu des soucis par le passé. *GF9* a décidé de prendre tout ça sous son giron, a fait une proposition et *Wizards* a finalement accepté. Cela leur facilitait la vie. Ce contrat s'est signé entre eux en février-mars 2016, après quelques mois de pourparlers, apparemment. Le vrai deal pour nous comme pour les autres éditeurs a été signé avec *GF9* en décembre 2016.

***CB :* Plusieurs éditeurs étaient intéressés par *D&D5*, évidemment. Comment ou pourquoi avez-vous remporté le gros lot ?**

DB : L'approche de *GF9*, sans doute celle de *Wizards* même si on n'a pas de confirmation officielle à ce niveau-là, a été de contacter les éditeurs qui avaient localisé les versions étrangères de *Pathfinder*. Vu le travail abattu sur *Pathfinder*, et vu que la gamme *D&D5* était moins volumineuse, ils se sont dit que les éditeurs avaient les capacités d'assurer le suivi sans qu'il n'y ait de problème. Et puis le fait de faire rentrer en concurrence *D&D5* et *Pathfinder* chez les éditeurs, ça arrangeait sans doute *Wizards*. Certains éditeurs ont accepté, comme *Ulisses* en Allemagne ou nous, d'autres ont refusé, comme l'éditeur espagnol de *Pathfinder*. Donc, au final, on récupère *D&D5* sur un concours de circonstances, alors qu'en France je pense qu'on a été un des seuls éditeurs de JdR à ne pas contacter *Wizards* sur *D&D5* entre 2014 et 2016. Un coup de chance.

***CB :* En fait, le destin de la grande bataille pour récupérer *D&D5* a eu lieu il y a dix ans, en 2007 au moment où *BBE* décide de traduire la première campagne *Pathfinder, L'Éveil du Seigneur des Runes*...**

DB : Oui, finalement oui. C'est marrant... Au moment où *D&D4* cartonnait en boutiques en France et où pas grand



monde ne connaissait vraiment la gamme *Pathfinder* qui venait juste de se monter. Une coïncidence heureuse pour nous.

***CB :* Justement, quels sont les conséquences pour la gamme *Pathfinder* de cette mise en concurrence directe dans le catalogue *BBE* ? Est-ce que le rythme de sortie va ralentir ?**

DB : Dans les faits, le rythme avait déjà ralenti avant la sortie de *Do-D5*. *Pathfinder* est une licence qui a dix ans. Les ventes et le nombre de sorties ont ralenti, mais on a sorti plus de 200 produits en tout estampillés *Pathfinder*. Même *Paizo* a ralenti le rythme depuis quelques temps. Du coup, ça ne change pas grand-chose, en fait. On continue à soutenir la gamme, on va continuer les précommandes participatives pour les campagnes. Tant qu’il y aura un public, il y aura des suppléments pour *Pathfinder*. Après, dans *Pathfinder*, il y a des gammes qui marchent moins bien que d’autres. Les suppléments de background de 64 pages, on a tenté beaucoup de choses mais ça marche forcément mois bien que les suppléments de règles de 250 pages.

***CB :* Il se dit que pour les précédentes éditions de *Do-D*, la licence était très chère. Tu possèdes encore tous tes organes internes ou récupérer *Donj’* a impliqué des sacrifices ?**

DB : La licence n’est pas gratuite, c’est clair. Mais il n’y a pas eu d’avance à sortir comme ça se fait traditionnellement sur un contrat de licence. Là, on paye simplement des royalties à l’exemplaire imprimé. À chaque fois qu’on imprime, on doit un certain montant à *GF9* et *Wizards*.

***CB :* Et c’est plus cher qu’une licence classique ?**

DB : Oui, c’est beaucoup plus cher, trois fois plus cher à peu près, en termes de royalties. Déjà parce qu’il y a deux partenaires au lieu d’un seul. →

***CB :* Au-delà du business, qu'est-ce que ça représente pour toi de récupérer *D&D5* ?**

DB : Disons que ça a beau être une licence compliquée à gérer, ça reste énorme ! On a la chance de publier cette édition, qui est une des plus plébiscités par le public de l'histoire du jeu. Il y a beaucoup moins de controverses que sur la 3.5, qui était très complexe, et bien évidemment que sur la quatrième édition qui s'était mis à dos les fans historiques. On est très très contents. Pour moi qui joue à Donj' depuis le début, c'est un rêve de gosse. Après *Shadowrun* et *Earthdawn*, ça fait partie des jeux avec lesquels on a grandi. C'est pour ça qu'on devient éditeur. L'angoisse, c'est de savoir ce qu'on va pouvoir faire après dans le JdR…

***CB : BBE* avait lancé en précommande participative *Héros & Dragons,* un jeu construit à partir du SRD de la cinquième édition, au moment où il ne devait pas y avoir de *D&D5* en français. Que va devenir *H&D* du coup ? C'est la fin ?**

DB : Pas du tout. Au contraire, même. Je pense qu'il va se passer la même chose qu'il s'était passé pour la troisième édition de *D&D*. Beaucoup d'éditeurs et de jeux ont profité de l'élan Donj'. Le fait qu'il existe plusieurs versions du jeu, de l'OGL, du SRD, les gammes vont tirer profit les unes les autres. Les gens qui jouent à *H&D* vont pouvoir piocher dans Donj', et inversement. Et puis on a prévu plein de choses pour *H&D*.

***CB :* Comme quoi ?**

DB : Déjà, tout ce qui a été lancé lors de la précommande, ça fait beaucoup, c'est pour ça que c'est long à produire. Ensuite, *Laelith* qui est également un énorme morceau, on va être à plus de 1 000 pages de matériel produit, sera motorisé en *H&D* et en *Chroniques Oubliées Fantasy* (*COF*) aussi. Avec ça déjà, ça représente plus de matériel pour *H&D* que ce qui a été publié pour *D&D5*, par exemple. Et puis l'univers de Maxime Chattam viendra ensuite. *H&D* n'est pas du tout mort-né. Au contraire, je pense que ce sera une bonne surprise pour tout le monde au moment de la sortie en magasin. Déjà, les retours sur les PDF qu'on a sur notre forum sont excellents. Ensuite, vue l'absence de nouveau livre de règles en *D&D5* à part le *Player's Handbook,* je pense que les gens vont se tourner vers *H&D* pour avoir du complément. Dans le Manuel des règles de *H&D*, il y a déjà un Arcana inclus, en fait, avec deux nouvelles variantes par classe, des nouvelles races, nouveaux historiques et dons…

***CB : H&D* est à ce point compatible ?**

DB : Alors, la licence SRD stipule qu'on n'a pas le droit de dire que c'est compatible. Tout ce qu'on peut dire, c'est que les deux jeux sont complémentaires, ils utilisent le même socle de règles, le même glossaire puisque l'équipe de traduction de *D&D5* est celle qui a bossé sur la traduction du SRD pour *H&D* au moment de la création de *H&D*. Les gens peuvent passer de l'un à l'autre sans problème. Sur notre forum *Casus*, on lit déjà que des gens montent des campagnes avec des groupes où cohabitent des persos *H&D* et des persos *D&D5* sans aucun souci.

***CB :* Et *Chroniques Oubliées Fantasy* (*COF*) ?**

DB : Pour *COF*, c'est une gamme beaucoup plus simple en termes de règles. Sans dévoiler les chiffres, on sait que *COF* est la gamme de JdR la plus vendue en France, actuellement les ventes du livre de base cumulées ont dépassé les ventes du livre de base de *Pathfinder*. *D&D5* fera sans doute mieux, mais ça ne change pas grand-chose à l'avenir de cette gamme. *CO* a une grosse base de fans et de joueurs, maintenant. La campagne *Invincible* arrivera en même temps que la précommande *H&D*, le *Compagnon* et ses bonus vont débarquer en PDF, la boîte d'initiation ne va pas tarder à arriver en magasin et on pense que ça vraiment permettre de faire connaître encore plus le JdR. La boîte est vrai-

ment pensée pour l'initiation. Et puis *CO Contemporain* a été un gros succès et devrait arriver en 2017 avec en bonus la nouvelle mouture de *L'Héritage Greenberg* et d'autres surprises.

***CB :* Revenons à *D&D5*. C'est toi qui avais rédigé la critique du jeu pour *Casus* lors de la sortie en VO. Tu avais beaucoup aimé. Quels sont les forces du jeu selon toi ?**

DB : J'aime le fait qu'ils soient revenus à des choses plus simples que la 3.5 ou *Pathfinder*. C'est plus facile de naviguer dans le bouquin, de retrouver les informations. Les classes sont plutôt bien foutues, c'est facile à prendre en main. Bon, je l'avais écrit et je ne suis toujours pas du tout fan de la règle d'avantage/désavantage. Je trouve ça un peu naze. Trop réducteur, trop puissant à bas niveau. Si on fait les stats, à bas niveau, c'est un point de règle qui n'est pas équilibré. Je n'aime pas le fait de l'adapter à toutes les situations. Mais tout le reste est bien.

***CB :* Tu as aimé le retour à un parfum *old school* ?**

DB : Oui, un peu. Et puis j'aime le fait qu'on joue avec les compétences si on en a envie, on joue avec les dons si on en a envie, rien n'est vraiment obligatoire. Les dons sont mieux foutus, il y en a moins qu'avant mais ils sont plus intéressants, ils donnent plus de saveur au personnage. Les backgrounds sont biens. En dehors de la règle avantage/désavantage, et puis aussi les jets de sauvegarde pas toujours adaptés, c'est un « *excellent jeu* ». Pratiquement un sans faute. Moi, j'avais été un peu déçu en tant que fan de Donj' par la *D&D4*. En fait, c'est plutôt un bon jeu mais ce n'était pas vraiment du Donj'. *D&D5* est donc un retour aux sources et le fait d'avoir pris le contre-pied de la 3.5 et Pathfinder était une bonne option et on voit que ça a plu au public.

***CB :* Quelle est la marge de manœuvre de *BBE* sur *D&D5* pour proposer de la création, sur le planning de sorties. Comment concrètement va se passer l'exploitation de la licence ?**

DB : La création se fera à travers *Héros-Dragons*. C'est pour ça que, vraiment, *H-D* est bien vivant ! Parce qu'on n'a pas le droit de toucher à quoi que ce soit qui est estampillé *D-D*. On n'a pas le droit. La seule chose qu'on peut faire, et on va le faire, c'est qu'on peut choisir de traduire et de publier dans l'ordre qu'on veut.

***CB :* Quel sera le planning ?**

DB : Ce qui me plaît en priorité ! (rires) Le planning, c'est donc : le *Player's Handbook* est sorti en avril, le *Monster Manual* va sortir fin mai début juin, le *Dungeon Master's Guide* fin juin début juillet, suivi de près par l'écran et la boîte d'initiation et puis, à la rentrée en septembre, il y aura la campagne *Curse of Strahd* et puis on espère *Out of the Abyss* pour octobre-novembre. Et fin 2017 début 2018, on fera le livre de *setting* des Royaumes Oubliés et ensuite la reprise des campagnes puisqu'il n'y a pas d'autre livre de règles.

***CB :* On en déduit que *Curse of Strahd* est ta campagne préférée ?**

DB : En fait non. Je pense que *Strahd* est sans doute celle la plus populaire mais ma préférée reste *Out of the Abyss*. J'avais d'ailleurs écrit un papier dans le *Casus 21*, c'est celle qui apporte un vent de fraîcheur. *Strahd*, c'est le setting *Ravenloft*, c'est très bien mais pas du neuf. La campagne des géants, pareil, celle du temple du Mal, pareil. Là, c'est vraiment surprenant et vachement bien fait.

Propos recueillis par Tête Brûlée
***Crapous** Didier Guiserix*
***Photo** Toumy Misaysongkham*

> « *D&D5* est un retour aux sources. »



LE GRAND RETOUR DE DUNGEONS & DRAGONS EN VF

L'évolution des règles de Donj, de *OD&D* à *D&D5*

« Niveau, XP, classe d'armure, jet de sauvegarde »… Inutile d'allonger la liste. En quelques mots, nous savons déjà que nous avons affaire à DUNGEONS & DRAGONS. *Si les règles ont évolué depuis la première édition, le cœur du système, son ADN, hérité des jeux de stratégie dont il est issu, est resté le même. Cependant, nous ne jouons pas tout à fait à* D&D *de la même manière selon l'édition utilisée. Pour bien comprendre* D&D5, *notamment la question cruciale de l'esprit et de la règle, il faut bien comprendre comment a évolué, tout au long de son histoire, le plus connu des JdR. En particulier dans l'arbitrage crucial entre interprétation du MJ et règles à visée exhaustives.*

Il était une fois OD&D





Le cœur du système de *Do-D* est présent dès son édition originale (*ODo-D*). Les personnages sont définis par une classe, une race, un alignement et un niveau. Leurs forces et faiblesses sont évaluées par six caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme) notées de 3 à 18. Des points de vie, une classe d'armure et des valeurs de sauvegarde symbolisent leur résistance héroïque. Les clercs repoussent les morts-vivants. La magie est « *Vancienne* » et la boule de feu est déjà un sort de magicien de niveau 3.

Créer un personnage *ODo-D* est simple et rapide. Les scores des six caractéristiques sont déterminés dans l'ordre en lançant pour chacune 3d6. En fonction de ces tirages, trois classes (guerrier, magicien et clerc – eh oui, le voleur, la quatrième classe iconique de *Do-D*, ne fera son apparition que dans le premier supplément, *Greyhawk*), trois races en plus des humains (nain, elfe et hobbit) et trois alignements (loyal, neutre et chaotique) sont disponibles. Reste à lancer 1d6 pour calculer ses points de vie, 3d6 fois 10 pour connaître le nombre de pièces d'or à dépenser pour son équipement et choisir un sort le cas échéant. En quelques minutes, les personnages sont prêts pour l'aventure.

Les règles encadrent la création, l'évolution des personnages et la gestion des conflits. Elles font appel à toute une série de dés de formes inhabituelles pour l'époque, où le dé à 20 faces est déjà en bonne place. Pour le reste, il y a surtout des conseils. Avec peu de règles, c'est le bon sens qui importe. La résolution des actions d'exploration – un des piliers du jeu – repose davantage sur l'ingéniosité des joueurs que sur les capacités chif-

frées de leurs personnages. Ainsi, pour détecter une dalle piégée, les aventuriers tapotent le sol devant eux avec une perche de trois mètres. Ils épient les souffles d'air sur les flammes des bougies pour repérer un passage secret et jettent de la farine pour repérer les traces d'un monstre invisible.

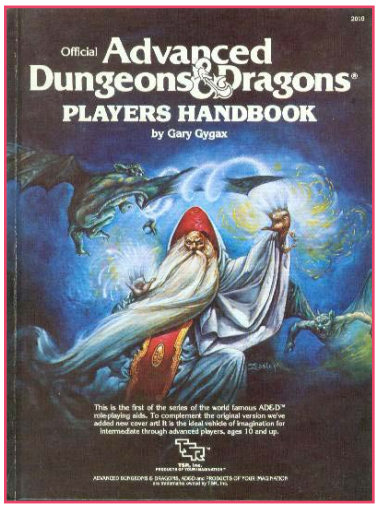
Le premier schisme

Donjons & Dragons (D&D) et Donjons & Dragons règles avancées (AD&D)



Le développement des règles d'*ODo-D* va se poursuivre par le biais de plusieurs suppléments et newsletters avant de donner naissance à deux gammes distinctes et contemporaines : *Do-D* et *ADo-D*.

Avec ses versions Holmes, Moldvay et Metzger, du nom des auteurs des différentes boîtes, *Do-D* est rédigé pour l'initiation progressive des nouveaux joueurs. Les règles sont faites pour que le maître de donjon (MD) puisse répondre à de nombreuses situations de combat et d'exploration en utilisant son bon sens plutôt que des règles précises. Les classes sont peu nombreuses. Les races sont considérées comme des classes et les personnages sont définis par peu de variables techniques en dehors des caractéristiques et des sorts pour les clercs, les elfes et les magiciens. C'est la gamme inaugurée par Metzger qui deviendra l'édition classique de *Do-D*. La boîte de base permet la découverte du jeu jusqu'au niveau 3. Elle sera suivie par quatre autres boîtes élargissant au fil des niveaux de jeu l'environnement et les pouvoirs des personnages (on désigne cette série comme l'édition « *BECMI* », pour les boîtes Basic, Expert, Companion, Master et Immortals). Elle se démarque d'*ADo-D* essentiellement vers les plus hauts niveaux de jeu, en intégrant progressivement des règles de gestion de domaine, de combat d'armées et d'ascension divine, absentes du triptyque de sa version avancée.



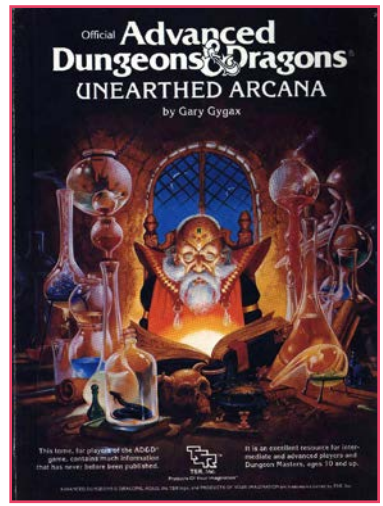
À l'inverse de *Do-*D, *ADo-D* se veut une version complète et standardisée pour favoriser le jeu en convention. Les classes de paladin, ranger, druide, illusionniste, assassin et moine intègrent le cœur des règles, tout comme les races des gnomes, demi-elfes et demi-orques. Si le style littéraire de Gary Gygax rend parfois confus certains points de règles – comme la lutte et l'initiative – ou ne parvient pas toujours →

La magie « *Vancienne* »
Ce type de magie est inspirée du cycle de romans de la *Terre Mourante* de Jack Vance, dans lequel les magiciens mémorisent des sorts avant de les oublier au moment où ils les lancent. C'est le système de magie par défaut de *D&D*

à expliquer certains choix – comme le multiclassage réservé aux non-humains opposé aux doubles classes des humains – l'ensemble est thématiquement mieux organisé en trois livres : le *Manuel des joueurs*, le *Guide du maître* et le *Manuel des monstres*.

Les règles d'*AD&D* vont développer les concepts de coopération et d'attrition. Ces aspects étaient déjà présents avec *OD&D* et *D&D*, mais c'est avec cette édition qu'ils deviennent la norme. On surveille ses points de vie. On compte ses torches, ses rations, ses potions de soins. On compte sur les autres pour contrebalancer ses faiblesses.

La révolution arcana



Avec l'Unearthed Arcana (UA) le niveau de jeu va monter d'un cran. Les nouvelles classes proposées seront plus puissantes (ah le cavalier !). C'est surtout un nouveau système de détermination de caractéristiques qui fera sensation. En proposant de lancer jusqu'à 9d6 (toujours en conservant les trois meilleurs résultats) pour déterminer les caractéristiques de son personnage en fonction d'un choix initial de classe, cette méthode orientera durablement l'esprit des éditions suivantes. Choisir sa classe avant de déterminer ses caractéristiques deviendra la norme et les classes comme le ranger ou le paladin, autrefois rares en raison de pré-requis étourdissants, deviendront communes.

D&D et *AD&D* conservent une ambiance proche d'*OD&D*. Si les règles encadrent les combats et une part grandissante de l'exploration, elles laissent une large place à la sagacité des joueurs et au bon sens du MD.

L'édition de transition

Règles avancées de Donjons & Dragons, 2e édition (AD&D2)



Les règles d'*AD&D* sont remaniées pour plus de clarté. Assassins et demi-orques disparaissent des choix proposés. Le barde, classe de prestige avant l'heure d'*AD&D*, devient une classe de base. La magie se divise officiellement entre sphères divines et écoles profanes. Prêtre et magiciens spécialistes intègrent la liste des classes proposées.

Jusqu'à présent, seules les caractéristiques, la race et la classe définissaient techniquement un personnage de *D&D*. *AD&D2* va rajouter à ces données les compétences non martiales (préalablement dévoilées dans les guides de

Le Thaco !

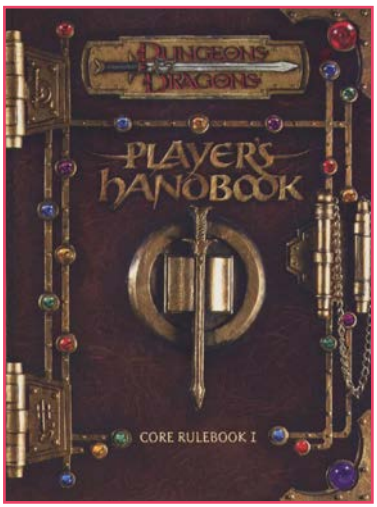
Le THAC0 (ou TAC0, acronyme phonétique pour « *Toucher Armure Classée Zéro* ») fait partie du langage commun du joueur de *D&D* à ses débuts. C'était un moyen mnémotechnique pour se rappeler de ses chances de toucher en fonction de la table de résolution par classe, niveau et armure avant même d'être officialisé avec *AD&D2*.

survie d'*AD&D*). Optionnelles dans un premier temps, ces compétences vont rapidement apparaître sur tous les suppléments de la gamme. Les différentes classes vont également être progressivement complétées par un système de voies (les kits), permettant de personnaliser toujours plus chaque personnage en y ajoutant de nombreux bénéfices chiffrés. Le « *bon sens* » du MD va ainsi progressivement se reposer sur de plus en plus de données techniques et de règles pour les soutenir. Le supplément *Skills & Powers* les intégrera officiellement et développera plusieurs systèmes de personnalisations de personnage dont certains deviendront standards avec les prochaines éditions.

AD&D2 va orienter le jeu vers des aventures de plus en plus épiques pour des héros de plus en plus hauts en couleur.

Chamboulement et continuité

D&D3



Avec cette nouvelle édition, de nombreux changements sont opérés tout en restant dans la continuité des derniers suppléments de règles d'*AD&D2*. La mécanique des règles et l'évolution des personnages sont uniformisées et *D&D* intègre officiellement un système de compétences par répartition de points : c'est la naissance du *Système d20*. Mais c'est le changement de la durée du round de combat qui entraînera les plus gros bouleversements. Le round passe d'une minute à six secondes, et ce détail va presque tout changer.

Jusqu'à cette édition, les rounds d'une minute où une unique action était souvent possible rendaient les combats naturellement abstraits et les règles reposaient entièrement sur cette abstraction. Lorsqu'un guerrier exécutait son attaque du round, il fallait imaginer un échange de nombreux coups lourds, rebondissant sur les boucliers, les heaumes et les armures de ses ennemis. Peu à peu, la volonté et la résistance des protagonistes faiblissaient, jusqu'à la rupture, matérialisée par le passage à zéro points de vie. En passant le round à six secondes, le jet d'attaque ne représente plus une minute de duel acharné, mais un découpage précis d'actions. Chaque geste ou changement de position prenant de l'importance, ils vont être encadrés par des règles précises. La description seule de l'action ne sera plus suffisante. Compétences, dons et talents vont se développer et aider joueurs et MD à définir l'ensemble de ce qui est possible. Par défaut, les actions qui ne seront plus couvertes par un don ou une compétence précise ne seront plus possible. Les règles prennent ouvertement le pas sur la description et le bon sens.

Cette troisième édition va par conséquence placer la construction des personnages au centre du jeu. Donner naissance à un aventurier va prendre du temps, tant le nombre d'options devient important. La création par défaut prône la maîtrise totale du choix de son personnage et l'équilibre entre eux. Avant même de gagner son premier XP, le système pousse à choisir les bonnes options pour atteindre les objectifs choisis. Au fil des suppléments de règles et →

Des points de vie à D&D

Mon gnome a plus de point de vie qu'un Ours-hibou laineux ! Normal ? Oui. C'est du moins possible, surtout si ce gnome est un farouche barbare vétéran du Temple du Mal Élémentaire. Les points de vie – *hit point* en version originale – représentent l'habilité défensive des personnages. Cette habilité progresse avec l'expérience et symbolise tout autant la résistance physique que la volonté, la chance ou l'esquive d'un personnage. Cette notion était sans doute plus facile à s'imaginer lorsque le round de combat durait une minute. En passant le round à six secondes, le système encourage la description de coups précis. Faire ressentir la différence entre une attaque réussie – qui aurait pu tuer sur le coup un guerrier débutant, mais distrait à peine un vétéran – et une attaque ratée est sans doute l'une des plus grandes difficultés du rôle de MD.

de contexte, le nombre de dons, de capacités de classe et de classes de prestiges explose, poussant les joueurs à faire de bons choix techniques. Certaines combinaisons se révéleront en effet bien plus puissantes que d'autre.

Do-D3 oriente également le jeu sur la notion d'équilibre. Il ne s'agit plus de donner simplement des conseils de maîtrise, mais de régir par des règles un nombre toujours croissant de domaines, auparavant laissés à l'arbitrage du MD. Les idées de « *trésors par niveau* » et de « *niveau de rencontre* » vont devenir centrales.

Figurine et combat tactique

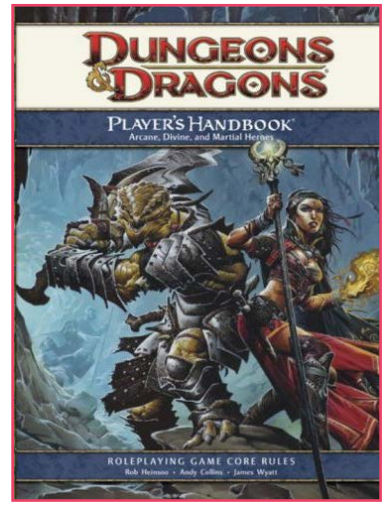
Figurines et plans quadrillés sont présents depuis les premières années de *Do-D* mais, jusqu'alors, leur usage était optionnel. Lorsque le round de combat dure une minute, connaître avec précision la position d'un monstre par rapport à son personnage n'est pas très pertinent. Mais avec un round de six secondes, le positionnement précis prend de l'importance. Si l'utilisation de figurines n'est pas le modèle par défaut de *Do-D3*, attaques d'opportunité, prises en tenaille et allonges vont entraîner le besoin de préciser les positions de chacun.

Le grand changement ?

D&D4

Pour de nombreux joueurs, les règles de *Do-D4* tranchent considérablement avec celles des précédentes éditions. Elles en sont pourtant le prolongement sur de très nombreux aspects. La construction maîtrisée des personnages, l'équilibre des rencontres et des défis ainsi que l'encadrement du jeu par des règles précises sont au cœur du système.

Les valeurs des caractéristiques ne sont plus aléatoires par défaut, mais achetées avec un nombre de points identiques pour chaque joueur. Les éléments techniques habituels définissant les personnages vont s'enrichir d'un



système de choix de pouvoirs tactiques. Décrits sous forme de mots-clés standardisés, ils renvoient tous à des règles précises. Cette précision des règles va cette fois officiellement prendre le pas sur leur interprétation par le MD.

Cette précision dépasse le cadre des combats. Lors des phases d'exploration, un système de défi de compétences est mis en place. Il invite les joueurs à utiliser avec sagacité et inventivité leurs compétences pour franchir les obstacles qui leurs sont opposés. L'ancien système de magie est également remanié et sa mécanique est unifiée au système de pouvoirs de classe. Les sorts sans utilité lors des phases tactiques sont transformés en rituels, utilisables par tous.

Pour dompter l'équilibre statistique entre les classes et entre personnages de même niveau, un système de progression automatique des compétences par niveau est préféré au système de répartition par point. Le rôle tactique de chaque classe est également précisé. Les pouvoirs vont aider chaque rôle à assurer pleinement et correctement sa tâche tout en garantissant à chaque classe une place au cœur de l'action.

Les déplacements ainsi que les portées et les aires d'effet des armes et des pouvoirs sont données en cases.

Les alignements

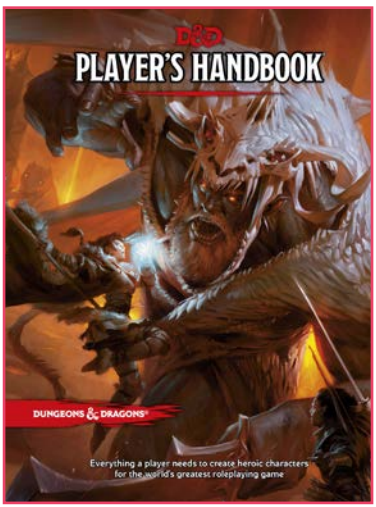
Présents depuis la première édition, les alignements donnaient une indication de la moralité des personnages et permettaient l'accès à certaines classes. Dans les plus anciennes éditions, ils étaient également associés à un langage permettant aux monstres et personnages d'un même alignement de communiquer. Avec *D&D3*, l'alignement va avoir de plus en plus d'influence technique, principalement liée à la magie. L'alignement « *non aligné* » de *D&D4* cassera cette tendance. Avec *D&D5*, l'alignement redevient une donnée principalement de background sans aucune règle associée. Si le sort de *détection du mal* détecte toujours les fiélons, il ne peut plus rien contre les aubergistes véreux et être de nature chaotique ne rend plus les personnages invisibles dans les Abysses.

Les pouvoirs martiaux de chaque classe sont fréquemment associés à des effets de déplacement ou de contrôle précis. L'emploi de plans quadrillés et de figurines fait pour la première fois officiellement partie du cœur des règles de *Do-D*, et il devient difficile de s'en passer.

Avec un nombre de points de vie supérieur aux standards des éditions précédentes et des pouvoirs martiaux aux descriptions et effets de bord prodigieux dès le premier niveau, cette édition est la plus héroïque et la plus « fantastique » des éditions de *Do-D*.

Retour aux sources ou continuité (Ruling or rules ?)

D&D5



Cette cinquième édition ne rompt pas avec la tradition. C'est bien de ses multiples racines qu'elle tire son esprit et sa mécanique. Nous y retrouvons les races et classes traditionnelles, complétées par le Tieffelin, le Sangdragon et le sorcier de *Do-D4*. Compétences, sauvegardes et tests de combat évoluent en fonction du niveau des personnages (autre héritage de *Do-D4*). Le cœur des règles reste celui du *Système d20* et la magie redevient « *Vancienne* ».

Ce qui tranche sans doute le plus avec cette nouvelle édition, c'est le sentiment de grande flexibilité des règles rappelant les éditions plus anciennes. La recherche de précision des pouvoirs de *Do-D4* est abandonnée, tout comme l'exhaustivité recherché par les longues listes d'ajustements aux différents tests de *Do-D3*. Sans ces encadrements, le pouvoir de décision d'un grand nombre d'action de jeu retombe naturellement entre les mains et le bon sens du maître de donjon. Cette impression est soulignée par la règle de l'avantage et du désavantage. Si certains sorts et certaines capacités spéciales indiquent clairement quand appliquer ou non cette règle, le MD est invité à faire preuve d'inventivité pour les nombreux autres cas.

Simple ?

Le jeu revient-il pour autant à la simplicité des premières éditions ? Non ! Les règles de *Do-D5* ont surtout l'élégance d'être facile à prendre en main et à se faire rapidement oublier (plus de tableaux ou de glossaires à consulter). Elles sont intuitives et unifiées autour de principes simples et précis : trois types de tests de caractéristiques (compétences, sauvegardes, attaques), la règles des avantages/ désavantages et l'utilisation d'un bonus de maîtrise.

Si *Do-D5* puise ses racines des plus anciennes éditions, elle ne rompt pas avec les mécaniques plus récentes. Ce n'est pas pour autant une édition de compromis. La construction des règles, divisée entre ce qui doit être rigoureusement encadré et ce qui ne doit pas toujours l'être semble arriver à un bon équilibre. Le succès énorme de cette édition aux États-Unis et partout dans le monde semble indiquer que ce « *retour aux sources ancré dans la modernité* » a trouvé un très large public et a permis à D&D de redevenir le numéro 1 incontestable du JdR.

Cyril « The Dude » Perniceni
***Crapous** Didier Guiserix*

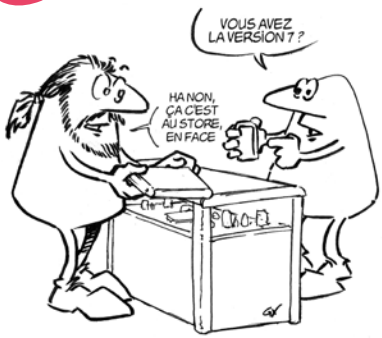
Bonus de maîtrise

Le bonus de maîtrise remplace la majorité des bonus de niveaux des anciennes éditions. Si l'idée est héritée de *D&D4*, ce bonus évolue maintenant très peu au fil des niveaux (il passe de +2 au niveau 1 à +6 à partir du niveau 17). Même si l'évolution en niveau des personnages reste un des piliers du jeu, l'inné (les caractéristiques) des personnages prend une importance jamais atteinte auparavant. Gagner des niveaux n'apporte plus systématiquement de bonus aux tests de compétences et de combats. En progressant, les personnages vont plutôt acquérir des nouvelles capacités.

Avantage, désavantage

La majorité des bonus de circonstance sont remplacés par cette règle unique. Si les événements sont favorables pour une action donnée, le joueur (ou le MD pour les PNJ) obtient un avantage et lance 2d20 pour ne conserver que le meilleur des deux. Si au contraire les circonstances le désavantage, il doit conserver le plus mauvais des deux.

ENTRETIEN



DOSSIER D&D (VF)

MEDHI LA CRYPTE DU JEU

« Un bon coup de boost ! »

Le retour de D&D *en français, c'est un événement pour tout le milieu, et notamment les boutiques qui retrouvent avec* D&D5 *en VF la locomotive pour faire revenir une large public rôliste dans les magasins.* Casus *est allé à la rencontre de Medhi, de La Crypte du jeu à Marseille, qui ne cache pas son enthousiasme.*

La Crypte du jeu
7 Cours Lieutaud
13006 Marseille
04 91 48 25 43
Horaires : 10 h-00 h

***Casus Belli* : Bonjour Medhi ! Alors, quel a été l'accueil des rôlistes de Marseille pour l'arrivée du *Players' Handbook*, le manuel des joueurs de Donj' 5 ?**

Medhi : Bonjour ! Il y avait beaucoup d'attente ! On a beaucoup de joueurs qui se sont jetés dessus. On a commencé très vite à faire des animations au magasin, des tables de jeu quoi. Et on voit les tables se remplir vraiment vite. Par exemple, on a ouvert il y a une heure les inscriptions pour samedi de la semaine prochaine, et les deux tiers des tables sont déjà pleines. Ce n'est pas forcément vrai de toutes nos soirées. C'était très attendu. Le matos était dispo en VO, il y avait du matos dispo en français sur le site *AideDD.org*, mais rien ne remplace le bouquin en physique et en français. C'est vraiment le meilleur atout pour la diffusion du jeu. Et c'est le jeu de rôle le plus connu au monde, donc pour nous, c'est une évidence de l'avoir enfin en VF.

***CB* : Qui sont les joueurs qui l'attendaient vraiment, alors ?**

M : Il y a les anciens, ceux qui ont connu les versions *AD&D*, la boîte rouge, évidemment. Mais on voit aussi des gens qui viennent l'acheter et qui pratiquent le jeu de rôle depuis beaucoup moins longtemps. Mais finalement ce n'est pas tellement une surprise, parce que je crois que le jeu a été écrit pour plaire vraiment à beaucoup de monde. À titre personnel, je pense que le jeu est un compromis entre le côté *Old School* et un côté moderne, épuré au niveau des règles, moins lourd. C'est parfois ce qu'on a reproché à Donj' sur les dernières éditions notamment. Donc il y avait de l'attente, mais les catégories de personnes étaient différentes, avec des attentes différentes.

***CB* : Donc les rôlistes qui ont 15-20 ans aujourd'hui et qui commencent le jeu de rôle, ou qui jouent depuis peu, connaissent déjà la marque *D&D* ?**

M : Oui. Après, le *Manuel du joueur* est sorti tout récemment, donc il faudra attendre un peu pour avoir un meilleur recul. Mais c'est une marque connue. *Dungeons & Dragons*, c'est un jeu de rôle mais aussi des jeux vidéos qui ont cartonné, des jeux de cartes, des jeux de société, même des films…

***CB* (coupe Medhi comme un malpoli) : Malheureusement oui ! (rires)**

M : (rires) On va dire qu'ils n'étaient pas forcément tous réussis… Mais c'est une licence qui porte le jeu de rôle en dehors de sa sphère habituelle, donc, c'est plus



> « Rien ne remplace le bouquin, en physique et en français. »

facile à proposer à des gens qui découvrent. Mais on va attendre quelques semaines ou quelques mois pour pouvoir vraiment répondre sur la question du renouvellement des joueurs.

***CB :* Pour la sortie du premier bouquin, vous avez mis en place un dispositif spécial alors ? Tu peux nous détailler ça ?**

M : Déjà, on avait demandé à *Black Book* un SP (Service Presse) pour avoir le bouquin en avance, on l'a reçu avant la sortie, donc, et commencé à le teaser à nos clients. On l'a montré, les gens l'ont feuilleté, ont vu ce que donnait le bouquin en dur deux ou trois jours avant, ça donne envie. C'était la première phase. Après, on a enchaîné sur pas mal de démos, pas mal de tables de *Dɔ-D*. Et on va en faire de façon régulière. Au minimum une fois par semaine. Sur nos soirées jeux de rôle, hors *Dɔ-D* déjà, on a un *pool* de MJ qui interviennent. On aime bien faire des soirées spéciales centrées sur un jeu ou sur un thème. Là, pour les prochaines soirées, ce sera *Dungeons & Dragons* ! Vue l'attente qu'il y avait, un peu qu'on va enchaîner ! On envoie des mails, des textos, les gens se signalent et on fixe le nombre de tables. On monte à cinq joueurs par tables et donc on a une vingtaine de joueurs par soirée.

***CB :* Est-ce que pour vous, et plus globalement pour le rayon JdR des magasins, on peut dire que le retour de *Dɔ-D* provoque un effet de locomotive, avec des gens qui viennent pour *Dɔ-D* et puis qui se mettent à regarder autour et découvrent d'autres gammes, d'autres jeux ?**

M : Oui, on le constate. Il faudra confirmer cet impact sur les prochaines semaines mais déjà oui. Je pense que ça va continuer. Nous, on a un rayon, qui, déjà avant *Dɔ-D5* en VF, se portait de mieux en mieux. Là, ça va mettre un bon coup de boost !

Propos recueillis par Tête Brûlée
***Crapous** Didier Guiserix*

> « C'est une licence qui porte le jeu de rôle en dehors de sa sphère habituelle. »



LIVRE DE BASE (VF)

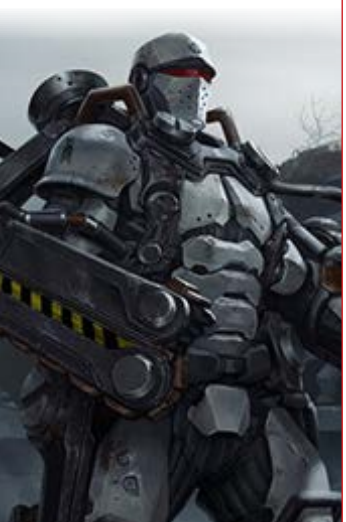
DEGENESIS

La fin de l'humanité ?

Lorsque la Terre est bombardée par une pluie d'astéroïdes en 2073, l'humanité est anéantie. Ou presque ! Il faut quelques centaines d'années aux survivants pour s'organiser en « Cultes » *parfois rivaux, qui s'affrontent. C'est alors qu'arrive l'Homo Degenesis, le plus grand ennemi de l'Homme…*

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 99,95 € (édition Premium)
Matériel • 2 livres format A4 de 352 pages couleur à couverture rigide, insérés dans un fourreau en carton fort (édition Premium).



Sortie en septembre 2014 en Allemagne, la deuxième édition de *Degenesis*, intitulée *Rebirth,* a très vite été annoncée en VF par *Edge.* Réputé pour son esthétique particulièrement léchée, le jeu était particulièrement attendu par un public curieux qui, globalement, ne le connaissait que par sa réputation. Traduit à partir de sa version anglaise, *Degenesis* est finalement arrivé dans les boutiques françaises en novembre 2016. Un parcours du combattant pour un jeu dense, comme nous allons le voir.

Géant

Degenesis, c'est un monstre, un géant de 700 pages découpé en deux ouvrages de taille égale : *Primal Punk*, le premier volume, décrit abondamment l'univers de *Degenesis*, son histoire, sa géographie et ses peuples. Le second, *Katharsys*, aborde la partie plus technique : les règles, la création de PJ, le matériel, les opposants… Un jeu donc a priori bien structuré et très complet.

Degenesis a le défaut de ses qualités : c'est un jeu touffu, dense, monumental ! Un pavé qui ne manquera pas d'effrayer les débutants, mais aussi les vétérans qui n'ont pas forcément envie de lire et relire autant de pages avant de pouvoir jouer. Car c'est de cela qu'il s'agit : lire et relire. Et relire ! En effet, l'univers du jeu est tellement dense que les différents éléments qui le composent sont présentés par couches successives qui font parfois appel à des notions qui ne sont présentées que dans un chapitre ultérieur.

De plus, le style d'écriture est très littéraire, ce qui implique parfois des figures de style qui ne facilitent pas la compréhension lorsqu'on ne maîtrise pas encore l'univers du jeu. Bilan : à la première lecture du jeu, on ne comprend pas tout immédiatement ; la compréhension vient au fil de la lecture, lorsque les termes commencent à apparaître, ici ou là. Et lorsqu'arrive la fin de *Primal punk*, on découvre la chronologie des événements et là, c'est la révélation ! Du coup, une nouvelle relecture s'impose qui permettra enfin de tout comprendre.

Il vous faudra donc de la patience et du temps, car la première grosse difficulté est de l'appréhender, ce qui nécessite au bas mot deux lectures successives du premier bouquin. La seconde, c'est que les textes littéraires et la dissémination des infos rendent celles-ci difficiles à trouver au débotté. Mais ne vous y trompez pas : *Degenesis* est un superbe jeu.

Primal punk

Sans parler de son esthétique impeccable, de la maquette très travaillée aux illustrations très de grande qualité, la principale force de *Degenesis* est son univers post-apocalyptique très riche. Il serait illusoire d'espérer vous le dévoiler en quelques paragraphes ou même quelques pages. Mais tout de même… Le jeu se déroule en 2595, entre l'Europe et l'Afrique du Nord. Le monde a été ravagé par une pluie d'astéroïdes en 2073 et l'humanité a frôlé l'extinction.

Certains avaient prévu cette Apocalypse et mis en place un plan à long terme pour permettre à l'humanité de continuer d'exister. D'autres, ici ou là, ont simplement survécu. Si on ne sait pas ce qu'il est advenu de l'Amérique, de l'Asie ou de l'Océanie, des sociétés se sont reconstituées en Europe et en Afrique du Nord sur la base de groupes appelés les Cultes, qui ne sont pas forcément liés à une religion ou à une culture. Si les Spitaliers proviennent avant tout de la Borca, et les Néolybiens et les Anubiens d'Afrika, d'autres tels que les Ferrailleurs et les Clanistes existent un peu partout. Les Helvétiques sont les descendants de l'armée suisse, qui avait trouvé refuge dans la forteresse alpine. Certains sont retombés au niveau primitif, d'autres continuent d'utiliser une technologie avancée.

Tous ces groupes, parfois antagonistes, tentent de s'organiser dans un monde défiguré notamment par six grands cratères et une gigantesque faille qui coupe l'Europe en deux depuis ce qui fut autrefois le Danemark jusqu'à l'Italie. Le niveau de la Méditerranée a baissé et un pont terrestre a été créé entre Gibraltar et l'ancien Maroc. Mais surtout, des spores extra-terrestres ont jailli des cratères et se sont répandues tout autour, formant des cercles s'élargissant au fur et à mesure : les champs de spores, qui sont à l'origine d'une évolution génétique qui a donné naissance à l'Homo Degenesis, l'humanoïde ultime, doté de pouvoirs le rendant supérieur à l'homme.



L'écran

L'écran de *Degenesis* est très sobre côté joueurs : il contient une unique (et sublime) illustration d'un spitalier (tête et tronc), qui occupe l'un des volets centraux, l'autre étant simplement marqué du logo du jeu. On pourra regretter de ne pas avoir une superbe illustration panoramique, mais finalement, ce sobre Spitalier sur fond noir, ça pose une ambiance. Côté MJ, on retrouve des résumés clairs des règles de combat, de soin, de sporulation, de chasse aux rebuts, de brûlure, ainsi que les compétences et le matériel. Rien que du très utile. Enfin, il faut souligner la qualité de réalisation de l'écran, qui est probablement ce qui se fait de mieux actuellement : carton renforcé et double pliure centrale qui assure une meilleure stabilité sur la table. L'écran est accompagné d'une belle et grande carte de l'Europe et du nord de l'Afrique.

Matériel • Écran 4 volets A4 verticaux en carton renforcé, 1 grande carte en couleur
Prix constaté • 19,95 €

Psycho-trucs

Bien sûr, Homo Degenesis n'est pas unique : selon le cratère et les spores dont ils sont issus, la nature de ces individus est différente : en Franka, les Phéromanciens n'ont rien contre l'humanité, mais génèrent des odeurs qui leur permettent de manipuler les individus ; en Hybrispanie, les Prégnostiques sont capables de voir le passé et l'avenir, tandis qu'en Purgare, les Pyschokinésistes sont capables de manipuler leur environnement, tuant les habitants dont ils se nourrissent. Mais par rapport aux humains, tous ont des corps déformés, parfois boursouflés ou couverts de pustules, sans parler de ceux dotés d'un troisième œil.



Et en Afrika, il y a cette jungle luxuriante qui s'étend de plus en plus à partir de la Dhoruba, un long fossé de 150 km de large creusé au cœur de l'Afrique par un astéroïde qui a rasé la Terre. Tous ceux qui s'y aventurent sont invariablement absorbés. Tous, sauf certains Anubiens qui, par la pensée, peuvent contrôler, repousser et même détruire ces Psychovores.

Entre les différentes Cultures et les Clans, qui sont chacun présentés de façon détaillée soit par des récits, soit sous forme plus simplement descriptive, le lecteur découvre la richesse du monde et les intrigues qui sont tout juste effleurées. Sans parler des concepts de Spores, d'Extases, de Brûlure, de Psychonautes, de Psychovores et de Discordance qui, à ce stade de la lecture, paraissent obscurs. Le livre 2, *Katharsys* permet d'approfondir ces éléments tout en présentant les règles qui permettent d'animer cet univers.

Katharsys

Katharsys, pour commencer, c'est le système qui permet de jouer à *Degenesis*. Un système simple et efficace qui n'est pas sans rappeler celui de plusieurs autres JdR : un couple Attribut/Compétence détermine un nombre de D6 à lancer pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action. Chaque dé ayant un résultat de 4 à 6 est compté comme un succès. L'action est réussie si le nombre de succès est supérieur ou égal à la difficulté, comprise en 1 et 10.

À cette base simple s'ajoute la notion de Déclencheur (DC), qui permet de qualifier la réussite. On obtient un DC pour chaque dé dont le résultat est un 6. Un 6 est donc à la fois un succès et un DC. Plus on obtient de DC sur une action réussie, plus l'action est réussie, ce qui permet dans certains cas d'obtenir des effets spéciaux, notamment en combat (action plus rapide, plus de dégâts, activation des capacités de certaines armes…).

Comme dans de nombreux jeux, le système intègre des variantes de résolution d'action : les confrontations avec un adversaire ne se résolvent pas par un jet contre une difficulté fixe mais contre un jet de dé réalisé pour les PNJ par le MJ par exemple. Certaines situations sont traitées par combinaison de jets (plusieurs compétences d'un seul PJ, ou la même compétence par plusieurs PJ).

Les PJ sont définis par six Attributs (Physique, Agilité, Charisme, Intellect, Psyché et Instinct), auxquels sont rattachées six compétences chacun. En outre, chaque joueur doit choisir deux compétences spéciales parmi deux couples, qui caractérisent le fonctionnement de son personnage : pulsion ou concentration, et foi ou volonté. Les valeurs sont attribuées par le joueur sur la base d'un pool de points à répartir. Il faut ensuite choisir une Culture, un Concept et un Clan, qui ont chacun un impact au niveau des Attributs et Compétences. De plus, dans son Clan, le PJ se voit attribuer un rang selon certaines conditions, qui lui permettent d'accéder à du matériel et à certaines capacités.

Pour les combats, les points d'Ego viennent ajouter une dimension tactique puisqu'ils peuvent être utilisés pour améliorer l'initiative mais aussi pour résister aux attaques mentales. Les choix sont importants car la moindre blessure peut s'avérer mortelle. *Degenesis* n'est pas un jeu dans lequel on se lance dans un combat de manière irréfléchie ; c'est le meilleur moyen d'abréger une partie !

Simple et classique, le Katharsys n'est certes pas original, mais il fonctionne bien et on ne se prend pas la tête.

Un univers riche

Katharsys ne se cantonne pas aux règles, finalement assez légères, même avec la partie dédiée au combat (une grosse centaine de pages). L'essentiel du livre décrit la façon dont vit l'univers. Un

Édition collector



Lorsqu'on reçoit ce grand colis, on comprend tout de suite qu'on a affaire à une vraie édition de luxe. Le magnifique coffret rouge est emballé dans un carton marqué du logo *Degenesis* que l'on ne manquera pas de garder pour protéger le précieux ! Au regard des dimensions, une question à laquelle je n'ai pas trouvé de réponse : comment le ranger dans la bibliothèque ? C'est son seul défaut : présentant les livres à plat, on ne peut guère que le poser à plat au sommet d'un meuble. Lorsqu'on retire le couvercle, on tombe nez à nez avec une (ou deux !) feuilles protectrices illustrées d'une scène du livre représentant une troupe de Spitaliers accompagnés d'un Anabaptiste. Chouette ! Sous les feuilles protectrices, enfin, les deux livres, rangés côte à côte dans leurs emplacements dont on peut facilement les retirer grâce à des encoches pratiquées pour glisser les doigts. Les livres se distinguent de l'édition Premium par leur couverture rouge sang magnifique, à la texture « *couché mat* », le logo ayant fait l'objet d'un vernis sélectif. Sublime !
Sous les ouvrages se cachent des compléments du jeu. Tout d'abord, un écran alternatif à celui vendu individuellement, qui se différencie par l'illustration, un redoutable homo degenesis au lieu du Spitalier. La carte d'Europe et d'Afrique est également présente. Le coffret contient également un bloc de 50 feuilles de personnage, un portfolio contenant 18 *ex-libris* reprenant quelques-unes des plus belles illustrations du jeu, et enfin une enveloppe cartonnée contenant les cartes de Culte. Ces cartes (format 20 x 10 cm), illustrées d'un portrait N&B, peuvent notamment être utilisées en jeu pour indiquer la relation que les PJ entretiennent avec certains cultes (une petite règle étant proposée à cet effet).
Une superbe pièce pour les collectionneurs et les fans du jeu !

Matériel • 1 grand coffret rouge sang couché mat (60 x 40 cm) contenant les 2 livres du jeu (couverture rigide rouge sang couché mat avec vernis sélectif sur le logo), l'écran « Homo Degenesis », la carte d'Europe et du nord de l'Afrique, 50 feuilles de PJ, un portfolio de 18 illustrations, et une enveloppe contenant des cartes de Cultes
Prix constaté • 179,95 €

gros chapitre est consacré au commerce et aux objets que l'on peut trouver. Ceux-ci sont classés par Clan, ce qui n'est pas forcément des plus pratiques si vous faites une recherche généraliste. Petit par la taille mais très important, le chapitre dédié à la Brûlure décrit l'impact au quotidien des spores, qui peuvent être consommées en tant que drogue, avec les risques que cela comporte…

Un univers n'est rien sans habitants : les clans principaux sont donc décrits, fournissant moult idées d'aventures, tout comme certaines créatures peu ragoutantes. Ce chapitre est aussi l'occasion de découvrir certains « *secrets* » de *Degenesis*, même si l'ouvrage est loin de tout révéler, ce qui est bien dommage. Ainsi découvrons-nous les Amsumo, des machines humanoïdes, les Dormeurs, des survivants placés en cryogénie, ainsi que les terribles Maraudeurs. Enfin, il eut été dommage de ne pas parler des Pyschonautes ; l'Homo Degenesis est bien évidemment décrit espèce par espèce, avec ses différents pouvoirs, même si les informations restent trop sommaires (quatre pages par espèce, dont une bonne partie de pouvoirs).

Katharsys se termine sur un petit chapitre de conseils pour mener des parties et créer des aventures. Il se conclut par un scénario sympathique qui introduit l'univers avec une situation simple qui permet néanmoins de présenter quelques éléments typiques.

Avec *Degenesis*, vous disposez clairement d'un jeu qui vous permettra de jouer pendant de nombreuses années, pour peu que vous aimiez les univers touffus qui ne demandent qu'à être exploités.

Marc Sautriot

J'aime :

+ Un univers post-apocalyptique riche et varié.
+ Des textes littéraires agréables à lire.
+ Un matériel de grande qualité et des illustrations superbes.

J'aime moins :

– Difficile de trouver des informations facilement.
– La structuration du livre 1, qui ne facilite pas une compréhension rapide.
– Des textes parfois un poil complexes.



LIVRE DE BASE (VF)

Vampire : le Requiem

La 2e édition

Il y a eu Vampire : la Mascarade, *qui a marqué les années 90. Et puis* Vampire : le Requiem, *un autre jeu de vampires dans le Monde des Ténèbres.* La Mascarade *est ensuite revenue pour ses vingt ans. Et puis il y a cette V2 du* Requiem. *Si vous êtes un peu perdus on va vous aider.*

Fiche technique

Éditeur • Agate Éditions
Prix constaté • 45 €
Matériel • 1 livre format Letter US de 324 pages en couleur à couverture rigide

Les cartes d'État

Nouveautés de la 2e édition de *Vampire : le Requiem*, les États ont une source, des effets spécifiques et une Résolution (une façon d'y mettre fin) qui sont résumés en annexe du livre de base. Pour y accéder plus facilement, Agate a édité un deck de 44 cartes d'État, très sobres et qui, à défaut d'être sexy, sont hyper utiles.

Pour bien comprendre, rien de tel qu'un brin d'histoire rôlistique. En 1991, *White Wolf* se fait connaître avec un jeu qui va devenir une référence mondiale : *Vampire : la Mascarade*. Avec le *storyteller system*, il formalise une façon de jouer qui, à défaut d'être nouvelle, acquiert une certaine reconnaissance : *le live action roleplay,* aussi connu sous le terme sacro-saint de *roleplay. Vampire*, c'est aussi une vision de la société vampirique qui s'inspire des romans d'Ann Rice et s'impose très rapidement comme un classique.

Requiem vs. Mascarade

Mais début 2004, *White Wolf* clôt toutes les gammes liées au *Monde des Ténèbres*, dont *La Mascarade*, puis recommence tout à zéro. Pour son *reboot*, l'éditeur publie un livre de règles commun à toutes ses gammes, *The World of Darkness*, en même temps que son premier univers : *Vampire : the Requiem.* D'entrée de jeu, on se rend compte que malgré des similitudes entre *la Mascarade* et *le Requiem*, il y a aussi des différences importantes dans l'univers, en particulier une société vampirique basée sur un nombre de clan limité (dont certains nouveaux) mais aussi des Ligues ; et la notion de Génération qui n'existe plus.

Du côté du système, si les mécanismes sont proches, il y a aussi des différences qui justifient un nom différent (mais proche) : *le Requiem* est motorisé par le *story**telling** system*, ou *« système narratif »* en VF (un faux-ami puisque *Vampire : le Requiem* ne peut pas franchement être classé dans ce qu'on appelle aujourd'hui les jeux *« narrativistes »*).

En 2011, pour célébrer les 20 ans de *Vampire : la Mascarade, White Wolf* publie une édition spéciale *« 20e anniversaire »* (aussi désignée V20), qui relance en fait cette gamme pour laquelle plusieurs suppléments sont publiés par *White Wolf* ou sous licence par *Onyx Path*. Pourtant, en 2013, *Onyx Path* publie également *Blood and Smoke*, la deuxième édition de *Vampire : The Requiem* (qui reprendra d'ailleurs son titre original un an plus tard) ! De notre côté de l'Atlantique, après la *V20* (traduit par *Arkhane Asylum*), *Le Requiem* fait lui aussi son retour avec une traduction assurée cette fois par *Agate JdR*.

Il est de retour et ça va saigner !

Pour commencer, cette deuxième édition du *Requiem* est un jeu complet ; il ne nécessite plus, comme c'était le cas précédemment, *le Livre du Monde des*

Ténèbres et contient les règles révisées complètes du système narratif, préalablement introduites dans le supplément *The God-Machine Chronicle*. Plusieurs points tels que l'Humanité et les Disciplines ont été intégralement réécrites ; le concept de Brumes des Âges disparaît ; et surtout, cette nouvelle édition introduit un opposant majeur aux vampires : les Stryges. Mais feuilletons rapidement l'ouvrage pour vous donner un meilleur aperçu de ce qu'il contient.

Après une rapide introduction présentant le jeu, *Vampire : le Requiem* attaque dans le dur en nous présentant les Clans et les Ligues de la société vampirique. Les clans sont au nombre de cinq : Daeva, Gangrel, Mekhet, Nosferatu et Ventrue. Chacun recèle une nature profonde et des pouvoirs qui vont avec. Pour chacun sont décrits les origines, les stéréotypes, les relations avec les autres Clans et leur place au sein des Ligues. Ces dernières *(Carthiens, Guenaude, Invictus, Lancea et Sanctum, Ordo Dracul)* sont plutôt des factions basées sur une religion ou une philosophie, une façon d'appréhender la non-vie ; elles regroupent des vampires des différents Clans selon leur sensibilité. Chaque PJ est nécessairement issu d'un Clan – celui de son Sire – et va devoir choisir une Ligue avec laquelle il va vivre son Requiem – sa non-vie.

Petites habitudes

Avec ce premier chapitre, assez riche en détails, les habitués se retrouveront comme dans des pantoufles. Leurs repères sont là, tout va bien. Les débutants, en revanche, seront probablement déstabilisés : de quoi me parle-t-on ? Les textes sont parsemés de nombreux termes liés au Monde des Ténèbres (Camarilla, Disciplines…) dont aucune définition n'est donnée à ce stade, ce qui ne facilite pas la compréhension. Il est dommage que les auteurs n'aient pas commencé par décrire le monde du *Requiem*, introduisant →



Récolte la tempête

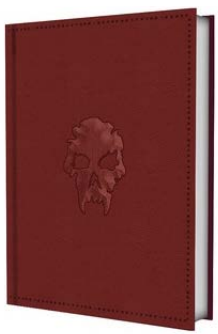


Récole la tempête est ce qu'on appelle souvent un *« kit de découverte »* : il contient l'essentiel des règles du jeu (30 pages) et un scénario pour se lancer. Avec ce supplément, vous pourrez facilement créer vos vampires et apprendre les règles du *Requiem*. Si, du point de vue des règles, tout est là pour démarrer une partie (création de PJ, règles de base et système de combat), rien n'explique ce qu'est le *Monde des Ténèbres* ni ce que sont les vampires et les différents clans proposés aux joueurs. Les clans sont tout juste définis par quelques qualificatifs, ce qui est assez étonnant. De la même façon, le système de combat n'est présenté que par un abrégé, qui conviendra sans problème à des habitués du *storytelling system* comme ceux du *storyteller system*. Pour des novices, cela semblera probablement un peu obscur.
Le scénario, écrit par le talentueux Chuck Wendig (également auteur de la trilogie *Star Wars : Aftermath*), commence sur une situation originale **[attention : spoiler !]** : les PJ viennent de tuer leur Prince. Le scénario consiste à déterminer ce qui va s'ensuivre. Hyper intéressant, il pose néanmoins deux problèmes dans le cadre d'un *quickstart* : tout d'abord, ce scénario a toute sa place dans une campagne dont il serait le point culminant, mais c'est un détail. Et surtout, il est expliqué d'entrée de jeu que ce scénario est prévu pour des PJ et des joueurs expérimentés !
En conclusion, si vous connaissez *le Monde des Ténèbres* et voulez découvrir la nouvelle édition du *Requiem*, vu le prix, ce supplément peut vous intéresser. De plus, le scénario vaut le coup d'être récupéré pour être intégré dans votre campagne. Mais si vous débutez…

Matériel • 1 livre format Letter US de 60 pages N&B à couverture rigide
Prix constaté • 19,90 €

Made in China

Livré avec sept mois de retard par rapport au prévisionnel, *Vampire : le Requiem* était très attendu par ses souscripteurs, ce qui explique les réactions assez vives manifestées par certains en constatant que leur exemplaire était abîmé, mal collé au niveau de la reliure… Réagissant rapidement, l'éditeur a demandé à ses clients de remplir un questionnaire de satisfaction et ainsi pu évaluer à 70 % les clients satisfaits, mais qu'environ 30 % des souscripteurs ont reçu des exemplaires défectueux, essentiellement des éditions collector. Agate a rapidement communiqué sur les mesures prises (échanges avec l'imprimeur chinois, évaluation du nombre d'exemplaires intacts…) et informé les souscripteurs que les exemplaires ayant une malfaçon seraient remplacés. Selon l'éditeur, 25 % des stocks restants n'étaient pas en état d'être distribués et devraient partir au pilon. Au final, si l'éditeur n'en a pas encore terminé avec l'imprimeur, il a renvoyé à chaque souscripteur lésé un exemplaire en bon état.



ainsi les différents concepts et termes spécifiques à cet univers de jeu. C'est l'objet du deuxième chapitre, qui présente tout cela : Traditions vampiriques (la fameuse Mascarade qui permet de passer inaperçu aux yeux des mortels), comment un vampire se nourrit, s'abrite pour *« dormir »*…

On notera que la structure de la société vampirique n'est pas décrite de manière absolue : dans une ville, elle est en général dirigée par un vampire qui peut porter différents titres, *« Prince »* étant celui traditionnellement utilisé depuis *Vampire : la Mascarade*. Cependant, dans *Le Requiem*, ce terme n'est pas imposé, de même que les titres de ses conseillers ne sont pas évoqués. C'est plutôt bien vu, car cela permet d'éviter un carcan un poil rigide et stéréotypé pour l'ensemble des villes de la planète. Il est simplement dommage que les auteurs n'aient pas su l'appliquer dans tout l'ouvrage, et que certains textes utilisent des termes comme *« Primogène »* dans un chapitre, terme qui n'est pas défini et n'apparaît nulle part ailleurs, et qui est donc incompréhensible pour ceux qui découvrent le jeu avec cette 2e édition.

Règles du jeu

Après avoir découvert les fondements de l'univers de jeu, nous sommes mûrs pour créer des PJ et apprendre les règles du jeu. Cette partie, composée de deux chapitres, représente plus du tiers du livre de base, c'est-à-dire plus d'une centaine de pages, dont la moitié décrit les différents pouvoirs : Atouts, Disciplines et Dévotions. Mais commençons par le commencement : la création de personnage.

Les PJ sont définis par neuf Attributs et vingt-quatre Compétences, notés sur 5 et dans lesquels les joueurs vont répartir des points pour définir leurs capacités. Chaque personnage appartient à un Clan et à une Ligue, ce qui va lui apporter certaines particularités, et notamment des Disciplines qui sont les pouvoirs des vampires. Il reçoit également des Atouts, qui peuvent être des ressources (des alliés, un refuge…), des capacités particulières et même des avantages procurés par la ligue à laquelle il appartient, parmi lesquels des formes de magie liées au sang. Enfin, la création du PJ se termine par le calcul des Avantages, caractéristiques importantes puisqu'elles définissent l'Humanité du vampire, sa Volonté et enfin sa Défense, qui est une valeur fixe servant de difficulté aux attaques.

Si les PJ évoluent dans une société surnaturelle, leur Humanité est un élément crucial dans leur évolution. Se laisseront-ils aller à la Bête qui se cache (ou pas !) en eux, ou se raccrocheront-ils à leur vie antérieure ? Ce lien est caractérisé par des Consciences, des êtres humains qui vont poser des dilemmes aux PJ. Il s'agit là du mécanisme le plus intéressant proposé par ce jeu ; bien exploité par le MJ, il devrait permettre des situations intéressantes au cours des parties.

Le système de jeu repose sur une base simple : toute action, qu'elle fasse appel à une compétence ou un pouvoir, se traduit par un jet de dés déterminé par un Attribut et une Compétence, une Discipline ou une autre caractéristique du personnage. La somme de l'Attribut et de la Compétence/Discipline détermine le nombre de dés à lancer. Un score de 8 à 10 sur un dé constitue une réussite, sachant que les 10 permettent de lancer un dé supplémentaire. La plupart du temps, une réussite suffit, mais en combat, les succès supplémentaires permettent notamment de faire des dégâts plus importants. Ce système, désormais classique, est fluide et ne souffre pas du défaut antérieur des échecs critiques sur un résultat de 1. Cet échec n'existe désormais plus que dans la situation où le pool de dés du PJ serait de 0 en raison de modificateurs, et que le joueur choisirait malgré tout de tenter sa chance en jetant un unique *« dé joker »*.

L'écran



Bonus débloqué pendant la souscription, l'écran est composé de trois volets A4 portrait dont le côté joueur n'est pas des plus réussis, sans être franchement laid non plus. Sur le volet central, il comporte les illustrations archétypales des cinq Clans de vampires avec les hiboux/stryges en arrière-plan. Côté Conteur, c'est dense. Beaucoup de texte pour récapituler le système de combat et de lutte. On trouve également des exemples de points de rupture, les actions étendues, l'aura prédatrice, des tables d'armes et de dégâts (feu, soleil)… Plein de choses utiles. L'écran est en carton renforcé, blindé comme il faut. Certains ont constaté une légère pixellisation qui donne un aspect un peu flou. Rien de grave cependant.

Vampires et Stryges

Grande nouveauté de *Vampire : le Requiem*, les Stryges sont une pierre angulaire de cette 2e édition. Ces créatures mystérieuses sont des vampires d'une nouvelle sorte, constitués de fumée et d'ombres à l'état naturel, et prenant l'apparence de hiboux pour se matérialiser initialement. Immatérielles, les Stryges cherchent à obtenir ce dont elles sont privées, à savoir manger, souffrir, ressentir du plaisir… Elles cherchent donc à s'incarner dans un corps, en animant un cadavre ou en prenant la place d'un esprit dans un corps vivant. Les vampires sont tout particulièrement attirants pour les Stryges, qui constituent donc un prédateur pour eux, sans qu'ils ne le sachent.

Un chapitre assez important est donc consacré aux Stryges, et détaille les règles les concernant de la même façon que les autres vampires, à tel point qu'on pourrait penser qu'ils pourraient être joués comme PJ. Ce n'est pourtant pas une option proposée puisque les Stryges sont appelées à devenir les grands opposants des PJ. À ce titre, une véritable collection de Stryges est fournie en tant que PNJ, avec historique et caractéristiques, et constitue autant d'inspirations pour des scénarios ou des campagnes. La plupart sont intéressantes et donnent envie de les développer, et il est frustrant de se dire qu'on ne pourra pas tout utiliser à la fois !

Ce qui est très étonnant, c'est que ces créatures, qui sont présentées comme un élément central de la 2e édition du Requiem, ne sont véritablement abordées que dans cet unique chapitre. Il n'en est pas question dans le suivant, qui décrit plusieurs grandes villes du monde (Athènes, Pékin, Berlin, Montréal…) et les sociétés vampiriques qui les dirigent. En fait, l'impression qui se dégage à la lecture de l'ouvrage est qu'on a là deux couches qui ne se rencontrent pas : les vampires d'un côté, les Stryges de l'autre, et c'est au Conteur qu'il revient de mixer l'ensemble selon ses goûts et ses envies. Certes, cela permet une vraie souplesse, mais c'est au détriment d'une véritable cohérence globale. Non pas que les deux éléments ne peuvent pas se marier, mais on a cette désagréable impression que les Stryges ont été « plaquées » sur le jeu au lieu d'être véritablement intégrées à l'univers.

Même si la présentation de son univers ne le rend pas très abordable pour un novice du *Monde des Ténèbres*, *Vampire : le Requiem* 2e édition est un jeu qui intéressera les fans du genre et qui a un potentiel réel pour toucher un public non rôliste.

Marc Sautriot

Les chroniques strygiennes

Ce recueil de nouvelles en PDF comporte six histoires de qualités inégales. Une mention spéciale pour les deux derniers récits, *Réémergence* de Chuck Wendig, et *Quatre années, le Vieux John* de Greg Stolze, qui prennent le temps de développer leur intrigue et leurs personnages.
Comme le titre du recueil l'indique, les nouvelles sont centrées sur les stryges, même si ces créatures sont généralement évoquées de façon subtile, ce qui fait d'ailleurs tout leur sel.

J'aime :

+ Un système facile à prendre en main.
+ Une maquette agréable.
+ De belles illustrations.

J'aime moins :

− La structure chaotique de l'ouvrage.
− Un jeu pour les habitués du *Monde des Ténèbres*.
− Des objectifs de jeu pas clairs.



LANKHMAR | LIVRE DE BASE, ÉCRAN, BESTIAIRE & AVENTURES (VF)

LANKHMAR, LA CITÉ DES VOLEURS

Gangsta Paradise

La doyenne des villes medfan *ouvre enfin ses portes aux aigrefins de tous poils.*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 94,90 €, PDF offerts pendant la précommande.
Matériel • Trois livres de 96 pages couleur à couverture rigide, un écran et son livret de 32 pages



L'encre tout juste sèche, les précieux ouvrages à peine sortis des presses de la Guilde des Imprimeurs sont entreposés dans un lieu tenu secret, sous la protection bienveillante de la Garde Citadine. L'un de nos plus talentueux malandrins est pourtant parvenu à s'en procurer une copie immatérielle, lisible sur un étrange miroir magique emprunté au célèbre mage Hand Roïd.

Le cycle des épées

Lankhmar est au centre des récits de Fritz Leiber et du monde de *Newhon*, qu'il a créé pour y raconter ses histoires. Contemporain d'Howard, le papa de Conan, et de Harry Fisher, autre auteur pulp du XX[e] siècle qui lui a inspiré l'un de ses héros, le Souricier Gris, Leiber est connu pour son cycle des épées. Cette épopée *fantasy* narre les aventures de Fafhrd, un barbare bagarreur, et du Souricier Gris, un mage un peu filou, qui sont surtout deux des plus célèbres malandrins de *Lankhmar*, la Cité des Voleurs. L'ambiance des histoires de Leiber est sombre et violente, un sous-genre de la *fantasy* de l'époque que l'auteur baptisa lui-même *« Sword & Sorcery »*. Cette noirceur lui vient sans doute de ses nombreux échanges avec Lovecraft, qui reconnut et guida sa plume. Son influence est nettement perceptible dans certaines histoires peuplées de tentacules et de dieux inconnus.

L'œuvre de Leiber est inscrite au panthéon de la *fantasy*, aux côtés de Tolkien, de Moorcock et des autres célébrités de la littérature de l'imaginaire et du merveilleux. Inspiratrice de nombreuses cités *medfan* comme Laelith, Ptolus ou Saramande, elle fut plusieurs fois adaptée au JdR outre-Atlantique, mais elle restait marginale chez nous. Le mal est réparé avec la traduction par *BBE* de la dernière version. La pré-commande est en cours, la sortie officielle étant prévue en mai 2017 sous la forme d'un coffret renfermant trois ouvrages, un écran et son livret. Feuilletons-les donc avec notre ardoise magique et entrons dans la ville comme un simple touriste.

La ville des sept-fois-vingt-mille-fumées

Le premier opus de la gamme nous propose les règles et la présentation du jeu. Passant la Grande Porte au sud de la cité, sous laquelle un héraut nous vante les exploits des deux héros de Leiber, nous cheminons par rues et ruelles jusqu'à la place des sombres délices. Nous y croisons une population nombreuse et cosmopolite : bandits, belles-de-nuit, marchands, petites frappes, spadassins, mages et sor-



ciers… le choix est vaste. La loi est celle de *Savage Worlds* : la création de personnage est donc libre et ouverte. Il vous faudra d'ailleurs vous procurer un exemplaire du *Livre des règles SaWo* car elles ne sont pas fournies ici. *À Lankhmar*, on croise presque exclusivement des humains, qu'ils soient natifs de l'île-continent portant le même nom que la ville ou qu'ils viennent de l'un des peuples voisins. À l'époque de Leiber, la *fantasy* reprenait souvent les codes culturels connus ; on croise donc des barbares Nordiques, des sauvages Kleshites, des nomades Mingols. Vous croiserez pourtant parfois un Ratelin, rejeton d'un rat intelligent et d'un humain (qui a dit Skaven ?) ou, plus rare encore, une Goule, étrange squelette vivant anthropophage. Atouts et handicaps finissent de personnaliser les habitants de la cité. Au hasard de notre déambulation, nous constatons que la vie à *Lankhmar* est originale.

Quelques règles d'univers sont là pour nous guider. Ainsi, dans un monde pourtant violent, survivre sans armure est possible, surtout quand vous êtes un voleur. La magie est aussi originale ; nous croisons ainsi un chaman kleshite, puis passons devant la devanture d'un mage blanc se disputant avec un →

A.L.P.E.

Si la quinzaine de scénarios fournis dans les différents ouvrages ne vous suffit pas, vous pouvez utiliser le générateur d'aventures des Ennemis de Newhon. En quelques jets de dés et une poignée de minutes, vous pourrez créer facilement autant de contrats et de périples urbains que vous le voulez. L'inspiration vient vite pour épaissir ces trames lapidaires. Si en plus vous fouinez dans la pléthore de personnalités et de créatures aussi présentées dans le même supplément, vous disposerez très vite d'histoires passionnantes et parfaitement intégrées dans la Cité des Voleurs et à travers tout Newhon. De quoi dépayser et surprendre vos joueurs grâce à vos petits plats maison.
Et pourquoi ne pas ajouter un Mr Smith comme intermédiaire avec les autres guildes de la ville ou un mur de leur taverne favorite recouvert de parchemins proposant des contrats pour quelques dizaines de rilks d'or ? L'Agence Lankhmarienne Pour l'Emploi des brigands de Lankhmar en somme, un outil facile pour lancer vos parties.



que tous peuvent user de leurs pouvoirs si particuliers.

Le cadre posé, nous nous installons à une terrasse face au parc des plaisirs. Un habitué nous parle avec passion de sa ville, de ses quartiers, de ses guildes si importantes et si nombreuses… Le dépaysement est garanti, à l'image des autres nations de Newhon, dont nous devinons les mœurs à travers leurs représentants passant devant nous. Il nous abreuve d'informations diverses et variées, mais passe vite d'un sujet à l'autre, donnant une impression d'un survol général parfois trop succinct. Il nous régale pourtant de deux anecdotes alléchantes que l'on rêverait d'avoir vécues. Avant de nous quitter, il ne peut s'empêcher de nous parler des Citoyens de la cité (dont chaque représentant est un archétype prêt à l'emploi) et surtout de ses deux plus célèbres héros : Fafhrd et le Souricier Gris. La tête nous tourne après autant de nouveautés, nous allons finir la nuit dans l'un des tripots de la rue aux truands.

Amis-Ennemis (célèbres chansons de chansonniers aussi variés que talentueux)

Pour notre second jour dans la cité des voleurs, nous décidons de nous intéresser aux habitants de Newhon. Nous poussons donc la porte d'un docte officiel, membre de la Guilde des Précepteurs. Dans cette ville, on ne peut d'ailleurs travailler hors du cadre des corporations, sous peine de déboires et de complications. Pour quelques rilks d'or, il nous brosse un panel du *who's who* local. Il a des anecdotes sur près d'une centaine de personnalités hautes en couleurs. Atya, l'épouse de Muulsh l'usurier et une des plus belles femmes de la ville, Fissif, bandit grassouillet et surnommé le plus lâche de la profession, Hristomilo, mage hideux mais officiel de la Guilde des Voleurs, ou encore Svivomlo, rat intelligent et certainement l'un des plus grands escrimeurs de la cité d'En-Bas… Autant d'individus que l'on rêve de croiser, de combattre ou d'aimer.

Notre enseignant nous propose ensuite de nous changer les idées et sort un impressionnant bestiaire de sa collection personnelle. L'ouvrage est aussi dense que ses connaissances. Il nous dépeint nombre de créatures qu'il vaut mieux éviter si vous voulez survivre, à moins d'être un fieffé combattant. Il est même agrémenté de quelques impressionnantes illustrations, comme ce baveux mais gigantesque Béhémoth ou cet étrange Nuage de Haine ressemblant à une monstruosité tentaculaire que n'aurait pas renié le Maître de Providence.

Nous quittons notre sachant, la tête pleine de monstres et d'ennemis, et rêvons à les croiser au détour d'une aventure. Les idées se bousculent dans notre tête, à en avoir le tournis. Nous passons le reste de la journée à couvrir des pages de papier, achetées bien sûr à un revendeur de la corporation des Papetiers. Pour nous aider dans nos tentatives d'écriture maladroites, nous nous aidons d'un petit précis aventureux rempli de conseils et de tableaux, acquis bien entendu auprès d'un membre de la congrégation des Libraires.

Comme la veille, nous finissons la soirée dans une auberge où un barde nous enchante d'histoires qu'il jure avoir vécues. Notre nuit sera courte, nos rêves peuplés de fantômes, de trésors et de maisons hantées. Les extraordinaires contes du barde nous auront donné autant de plaisir que de sueurs froides.

Allez hop, en route pour l'aventure

Nous sommes réveillés le lendemain matin par une cloche résonnant d'une place voisine de notre chambre. Un annonciateur assermenté, installé sur un tonneau, hurle déjà son annonce. La chose semble courante, ici pour trouver

un travail, il suffit de tendre l'oreille. La tâche annoncée est simple, les perles de fortune ont été dérobées à son propriétaire, un riche et cupide marchand. Une prime de 200 rilks d'or est promise à ceux qui lui rendront son bien. Nos finances ayant bien baissé depuis notre arrivée, nous décidons de relever le défi. Finalement, la tâche ne fut pas une partie de plaisir et nous emporta sur quelques rebondissements. Mais la récompense était à la hauteur de notre paiement, nous avions vécu notre première et palpitante aventure. Nous décidons donc de fêter ça dans l'un des plus fastueux bordels de la rue aux Putains.

La soirée est pimentée par un visiteur impromptu mais courtois : un membre de la Guilde des Voleurs, la plus puissante de la ville. D'un ton aimable, il nous indique que nous avons commis une petite erreur en travaillant en solo, sans la bienveillante cooptation d'un organisme officiel. Une fois passe, nous indique-t-il, la prochaine entorse nous coûtera les deux mains ! Il nous propose donc de rejoindre une guilde officielle, la sienne de préférence. Comment vous dire que nous avons accepté avec empressement, et un brin d'anxiété, sa proposition. Il nous quitte, toujours souriant, nous payant même la fin de notre soirée. À la santé de la Guilde des Voleurs !

La leçon bien apprise, nous décidons de nous installer quelques temps et de vivre quelques aventures. Nous sommes finalement restés de nombreux mois, enchaînant les contrats et missions en tous genres. Certaines furent de simples rencontres, d'autres plus complexes, plus immersives. Les récompenses furent parfois à la hauteur des engagements, d'autres fois nous nous fîmes arnaquer. Ainsi va la règle du jeu à *Lankhmar,* sans rancune mais de la mémoire ! Mais le plaisir fut de la partie à chaque fois.

Une dernière et on rentre

Finalement, le jour du retour arrive. Le cœur lourd mais des souvenirs plein la tête, nous plions bagage. Nous faisons l'acquisition d'un magnifique tableau qui trônera fièrement dans notre salle préférée. Il reprend un exploit des deux légendes de *Lankhmar*, aux prises avec les étranges rats intelligents. Nous ajoutons les mémoires d'un aventurier anonyme qui vécut, comme nous, une longue et palpitante aventure. D'abord énigmatique et insoluble, elle l'occupa toute sa vie jusqu'à son accomplissement. L'histoire d'un culte inconnu, dont la puissance grandissante lui fit remonter la rue aux Dieux et dont l'horreur brute sonnait comme une ode à l'inspirateur des Masques.

Le miroir magique se ternit, la fenêtre sur Newhon se referme. Mais *Lankhmar* reste gravée profondément. Le résultat est à la hauteur de la promesse, une centaine de personnalités à croiser dans plus d'une quinzaine d'aventures. L'ensemble respecte l'œuvre de l'auteur, on ressent bien cette ambiance un brin désuète et totalement *pulp* du cycle des épées. Ce jeu de rôle urbain où l'on joue en priorité des malandrins fonctionne très bien avec le système simple et efficace de *Savage Worlds*. *BBE* nous fournit en une seule fois la quasi intégralité de la gamme américaine. Espérons qu'elle soit proposée par la suite, elle semble être un outil indispensable pour un jeu dont 90 % des aventures se déroulent dans la Cité des Voleurs. L'appel est lancé, espérons que la guilde des Cartographes l'entende. Si en plus ils ajoutaient un Guide du Roublard de *Lankhmar* pour étoffer encore la ville, Hermès et Loki seraient comblés.

Olivier Halnais



J'aime :

+ Jouer des canailles, mais avec la classe.
+ L'envie de fonder une guilde pour vivre toutes ces aventures.
+ Les dizaines de PNJ originaux qui font vivre la ville.
+ Le chef d'œuvre de Fritz Leiber pleinement respecté.

J'aime moins :

− Les informations sur la ville parfois lapidaires.
− Quelques aventures un peu en deçà des autres.



LIVRE DE BASE (VF)

MUTANT : ANNÉE ZÉRO

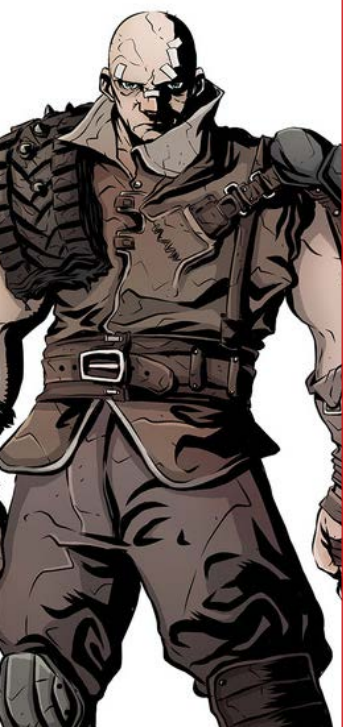
Zoner, c'est un métier

Nous avions déjà parlé de la version anglaise de ce jeu suédois il y a quelques numéros, mais voilà que Sans-Détour *décide d'en sortir une VF. Et ça n'est pas trop tôt ! Coup de projecteur sur un jeu qui s'est déjà fait sa place en VO.*

La Suède a le vent en poupe, et *Free League publishing* aussi. *Mutant : année zéro*, sorti il y a déjà quelques années en Suède, est un succès incontestable : traduit en anglais via un financement participatif réussi, déjà suivi d'une gamme conséquente avec des déclinaisons permettant d'explorer l'univers de jeu sous toutes ses formes, le voilà qui arrive en français chez *Sans Détour*.

Fiche technique

Éditeur • Sans Détour
Prix constaté • 42 €
Matériel • livre A4, 276 pages couleur



Fallout crade

Le monde a changé. L'apocalypse est arrivée, les villes et la civilisation se sont effondrées, les radiations ont pollué la terre, plus rien n'est comme avant. Mais peu importe : les PJ font partie des élus. Tous font partie du Peuple : une communauté hétéroclite de mutants infertiles ayant toujours vécu au sein de l'Arche, protégés par leur guide à tous, l'Ancien.

Mais voilà, l'Ancien est mourant, les ressources se font rares, l'eau vient à manquer… L'Arche meurt elle aussi. Il est temps que le Peuple trouve de quoi survivre. Mais pour cela, il faut enfreindre les règles et sortir dehors, dans ce qu'ils appellent la Zone, au risque d'y mourir. En effet, la Zone est remplie de dangers, et pas des moindres. Il y a évidemment les autres habitants : mutants, goules de la zone, cannibales, créatures étranges, cultistes ou autres… mais il y a aussi tous les dangers invisibles issus d'un monde post-apocalyptique. Ainsi, certaines zones sont plus ou moins souillées. Le problème est que la souillure rend l'eau non-potable, la bouffe non-consommable, et surtout elle peut, quand elle est trop concentrée, affecter directement le pauvre mutant (pour peu qu'il ne se soit pas assez protégé).

On trouve cependant aussi des ressources et surtout des merveilles : les artefacts des temps anciens qui permettront d'améliorer la vie des personnages ou même de l'Arche toute entière. C'est aussi dehors que l'on trouve des balles, qui servent à la fois de munitions et de monnaie d'échange.

Les membres du peuple ne sont pas des humains normaux, mais des mutants dotés de pouvoirs spéciaux et extraordinaires. Cependant, on est loin de pouvoirs de super héros à la X-Men : *Mutant : année zéro* est un univers crade et organique, il en va de même pour les mutations : jet d'acide, luminescence, nécrophage (très utile pour manger tout ce qui passe, même la nourriture contaminée), parasite, ailes de mouche… Les mutations ne sont pas flashy ou neutres. Elles posent le personnage, son physique, et sa personnalité.

Bienvenue dans la Zone.

Créer son mutant

Le personnage est avant tout défini par son rôle. Qu'il soit un fracasseur, un zonard, un chroniqueur, un caïd, un esclave, un combinard, un rafistoleur ou un maître-chien, sa place dans l'Arche sera définie par ce rôle. Ainsi, le Zonard est très apprécié quand il s'agit de s'aventurer dans la terrible Zone. Chaque rôle donne accès à des talents spécifiques (des sortes de petites capacités spéciales), ainsi qu'à une compétence spéciale représentant la fonction particulière du personnage. Ainsi un Zonard connaît-il particulièrement bien la zone, un Combinard peut trouver des ressources dans l'arche, une Brute frappe plus fort, etc.

Chaque personnage est défini par quatre caractéristiques notées de 1 à 5 : la Force, l'Agilité, l'Intellect et l'Empathie. De ces caractéristiques découlent quatre jauges : les Dégâts, l'Épuisement, la Confusion et de Doute. Ces jauges baissent au fur et à mesure des mésaventures des personnages. Arrivé à 0 dans l'une d'elle, le PJ est considéré comme *« brisé »* : blessé, épuisé, sans volonté… En plus des caractéristiques, les PJ possèdent des compétences (elles aussi notées de 1 à 5), des talents (leur procurant des capacités spéciales), une mutation et du matériel.

Faire un test est simple : on choisit la compétence et on jette autant de dés à 6 faces que la somme de la compétence et de la caractéristique associée. Si on possède un équipement aidant à la tâche (comme une arme pour un test de combat), cette dernière possède une valeur correspondant à un nombre de d6 supplémentaires à ajouter au jet. Chaque 6 obtenu correspond à un succès. Il suffit d'un succès pour réussir un test, mais chaque 6 supplémentaire permet de déclencher des effets spéciaux (obtenir plus de ressources, plus d'informations, faire plus de dégâts, etc.).



La particularité du système vient de la mécanique du « Pousser ». Quand un jet de dé ne satisfait pas le joueur, il peut décider de « pousser » son jet. Il conserve sur la table tous les dés ayant obtenu un 1 sur les dés de caractéristique et de matériel, et tous les dés ayant obtenu un 6, puis relance le reste. Pousser le jet permet donc soit de réussir, soit de mieux réussir, mais à un prix : chaque 1 déjà obtenu ou obtenu lors de la relancer sur les dés de caractéristique inflige un point de dégât à la jauge associée, et chaque 1 obtenu sur les dés de matériel baisse le bonus de ce dernier de 1. Arriver à 0 dé pour une pièce d'équipement veut dire qu'elle est détruite. Mais dans le même temps, chaque 1 obtenu sur les dés de caractéristique donnent un point de mutation qui permettra d'utiliser les mutations plus tard. Pousser un jet devient donc un choix cornélien et parfois difficile.

Cartes ou pas cartes

L'édition originale proposait avec le jeu un certain nombre d'accessoires, dont des jeux de carte pour les artefacts, les menaces et les mutations. Ces cartes, ainsi que les cartes de la zone, étaient des accessoires d'une immense utilité, permettant d'éviter d'ouvrir le livre de base afin de chercher les tables associées, ainsi que de donner un véritable support (pour les cartes de mutation) contenant l'intégralité du texte technique aux joueurs. Il est dommage que ces accessoires ne soient pas sortis en même temps que le livre de base. Espérons que *Sans-Détour* décidera de les livrer avec l'écran de jeu.

Tirer ou devenir riche

L'économie du jeu tourne autour d'un élément central : les balles. Les balles servent à la fois de munition pour les armes à feu et de monnaie d'échange. Même si l'on en trouve relativement facilement dans la Zone, cela reste une ressource précieuse et chaque tir de fusil, aussi puissant soit-il, signifie s'appauvrir.



Gérer l'Arche

Les personnages ont été créés, il est temps de créer l'Arche au sein de laquelle ils ont grandi. Les joueurs devront donc choisir son emplacement sur la carte de la zone, ainsi que le lieu que le Peuple a choisi pour s'installer. Est-ce l'épave d'un ancien cargo, la carlingue d'un Boeing, une vieille station essence, un ancien supermarché, une école abandonnée ? Les PJ tout comme le MJ sont invités à se faire plaisir.

Une fois l'emplacement choisi, le temps est venu de déterminer ses quelques forces. Il faudra donc répartir des points entre quatre caractéristiques. La Nourriture représente la capacité au Peuple de se nourrir, la Défense ses systèmes défensifs et fortification, la Culture ses connaissances historiques et culturelles, et la Technologie sa capacité à maîtriser les éléments technologiques d'antan. Ces quatre caractéristiques sont forcément basses au début de la campagne de jeu : ce n'est qu'en jouant, en explorant, et en menant à bien des projets qu'elles pourront augmenter.

Ainsi, les joueurs seront, au début de chaque séance de jeu, invités à incarner non plus leurs personnages, mais le Peuple dans son entier lors d'une assemblée. Cette dernière décidera des projets à porter (créer un arsenal, une bibliothèque, des palissades, un atelier, etc.) ainsi que de la nécessité d'envoyer ou non des expéditions à l'extérieur afin d'explorer la Zone et d'en rapporter des artefacts. Évidemment, chaque projet nécessite un score minimum dans une ou plusieurs caractéristiques de l'Arche, et plus il est ambitieux et puissant, plus ce (ou ces) score(s) est élevé. Mais chaque projet, ainsi que certains artefacts, permet d'augmenter certains de ces scores.

Un jeu en bac à sable…

Mutant : année zéro est un jeu « bac à sable » : on y gère des personnages, une communauté, on explore une zone géographique et les actions des PJ, ainsi que les choix des joueurs, influeront sur l'histoire et le déroulement de la campagne. Le jeu ne propose ainsi pas de scénario à proprement parler, mais tout une série d'outils afin de permettre au MJ de gérer son bac à sable, de construire petit à petit sa Zone au hasard des dés, de faire venir les menaces sans planifier, de gérer les tensions dans l'Arche…

Le premier outil à disposition du MJ sont les tables de création de secteurs. Un secteur est une zone délimitée par l'un des carrés du quadrillage qui recouvre la carte de la zone. Si, souvent, les jeux bac à sable usent d'une grille hexagonale, il s'agit ici d'une grille carrée. Chaque fois que les PJ entrent dans une zone, le MJ peut consulter un certain nombre de tables : elles déterminent le type de terrain et de ruines, les dangers que l'on y rencontre, son niveau de souillure, ainsi que le nombre d'artefacts (s'il y en a) que l'on y trouve et leur type. Aux PJ de décider ce qu'ils font (explorer ou passer), et au MJ de décider si cela l'inspire assez pour développer ce secteur afin de tenir une scène ou même une partie non négligeable de la séance.

Le second outil à la disposition du MJ sont les tables d'événement aléatoires au sein de l'Arche. *Mutant : année zéro* est un jeu d'aventure et d'exploration, mais il développe aussi les relations des PJ au sein de l'Arche. Ils y ont alliés et rivaux, et ils sont encouragés à s'investir autant dans l'aspect politique du jeu que dans son aspect exploratoire. Ces tables sont là pour développer les rebondissements quand les PJ décident de ne pas s'aventurer dans la zone, et leur donne du grain à moudre et des situations à gérer dans un lieu où le manque de ressources et les jeux de pouvoir dans une période difficile de crise rend l'ambiance explosive.

Enfin, le MJ a à sa disposition une table de Menaces. Chaque début de séance, il tire au hasard une menace sur la table dédiée. Chaque menace est un rebondissement global : l'arrivée d'une nouvelle faction, des choses étranges qui apparaissent au

lointain, des PNJ qui font leur apparition, des hordes qui se présentent aux portes de l'Arche… tout cela permet de faire avancer la campagne de séance en séance. Les menaces sont aussi liées à un certain nombre de secteurs spéciaux décrits de manière relativement exhaustive et proposant autant de futurs alliés et antagoniste, et de séances de jeu. Ces secteurs spéciaux, le MJ est encouragé à les poser où cela l'arrange sur la carte de la Zone, afin de rendre l'évolution de la campagne dépendante, non pas d'une exploration minutieuse, mais des événements qui la composent.

…mais avec une intrigue globale

Attention, cette section spoile légèrement et pourrait gâcher un peu le plaisir de certains joueurs.

Cependant, *Mutant : année zéro* n'est pas simplement un jeu de bac à sable. Il propose aussi une véritable intrigue globale qui se révèle au fur et à mesure de la découverte de certains artefacts, de certaines menaces et de certains secteurs spéciaux. Car les PJ sont guidés par l'idée de découvrir un vieille légende issue des histoires racontées par l'Ancien : l'Eden.

Seulement voilà, l'Eden n'est pas ce qu'ils croient. En réalité, ils découvriront petit à petit la réalité de son emplacement, mais aussi de sa nature et, par là même, de leur propre origine. Ils seront en fin de compte confrontés à un choix terrible qui décidera de leur avenir, et peut-être de celui de leur peuple. Et s'il faut avouer que le jeu peut parfaitement continuer à se jouer après la résolution de la méta-intrigue qui le porte, il perd alors une partie de son intérêt. Cependant, certaines pistes sont évoquées, dont l'arrivée d'humains non-mutants dans la zone… mais sans plus de précisions que de nous demander d'attendre un prochain supplément. « Prochain » est un grand mot, puisque doivent arriver avant cela (pour peu que Sans-Détour décide de continuer à porter la gamme) plusieurs livres, dont *Genlab Alpha* et *Machinarium*, où les PJ interpréteront respectivement des mutants animaux et des machines. Le parti-pris de la gamme est donc de révéler les secrets du monde en proposant plusieurs focus de jeu à travers autant de livres de base intercompatibles (pouvant donc servir de livres d'univers et de suppléments techniques les uns aux autres, tout en proposant une autre expérience de jeu). Attendons de voir, car pour le moment, seul *Mutant : année zéro* est arrivé sous nos latitudes.

Alors ?

Mutant : année zéro est une réussite. Le jeu propose un système de résolution qui vous plonge directement dans l'ambiance dure et désespérée du monde. L'idée de pouvoir relancer les dés au prix de la perte de points de caractéristiques ou de la détérioration du matériel est une idée absolument géniale : chaque jet, chaque action, chaque combat peut proposer un tournant réellement inattendu. Mais, parce que cette même usure est ce qui permet de gagner des points de mutation qui feront que le PJ pourra utiliser ses mutations (aux effets souvent absolus et dévastateurs), les joueurs se retrouvent avec une forte incitation à tenter le diable. Cependant, parce que chaque jet peut avoir des conséquences – négatives comme positives – importantes, il est nécessaire que le MJ prenne l'habitue d'en rationaliser le recours afin que chaque jet de dé corresponde à un enjeu précis.

Si vous cherchez un jeu héroïque et flamboyant, *Mutant : année zéro* n'est pas pour vous. Mais si vous cherchez un jeu sale, mortel et proposant une gestion de ressources intelligente et fluide, en plus d'un livre proposant tous les outils nécessaires à la gestion de son bac à sable post-apocalyptique, n'hésitez pas une seconde. L'expérience de jeu est à la hauteur de sa lecture. Mais attention cependant : le jeu trouve toute sa saveur dans une pratique en campagne. Construit pour cela, il perdra beaucoup à être joué en one-shot.

Julien Dutel

Un jeu relationnel

Quand les joueurs créent leurs personnages, ils sont aussi invités à créer les relations existant, à la fois entre leurs personnages, mais aussi avec un certain nombre de PNJ. Cela, allié à la création de l'Arche et de sa faune, aide à intégrer les personnages dans leur environnement. Ainsi, le MJ possède quelques ressources de plus afin de créer des tensions et de mettre en scène les histoires, menaces et événement aléatoires pour qu'elles touchent directement les PJ (et les incite alors à s'impliquer plus avant).

J'aime :

+ Des outils efficaces pour gérer sa campagne.
+ Une ambiance marquée.
+ Un système de résolution en adéquation parfaite avec le thème.

J'aime moins :

– L'absence des accessoires anglais.
– Certains choix de traduction.



BLACKSAD LE JDR | LIVRE DE BASE (VF)

Blacksad

Noir c'est noir

Le plus célèbre des chats détective venu d'espagne a droit à son adpatation en JdR, partons sur les traces de ce privé pas comme les autres…

Fiche technique

Éditeur • La Loutre Rôliste
Prix constaté • 37,50 € (ou 10 € en PDF disponible sur le site de l'éditeur)
Matériel • Livre couverture rigide, 168 pages en couleurs

Blacksad est une BD dont l'action se situe dans les années d'après-guerre. Le lecteur y suit les enquêtes de Blacksad, détective privé, dans une ambiance typique des polars noirs.

Sa particularité est d'adopter une représentation animale pour tous ses personnages, à l'image de la BD *Maus* d'Art Spiegelman. Ajoutez à un graphisme haut de gamme une écriture soignée, et vous obtenez une série de notoriété internationale. Sa réussite tient cependant beaucoup à son parti-pris graphique. C'est d'ailleurs son principal facteur différenciant : sans lui, *Blacksad* serait un polar comme les autres, aussi bien écrit soit-il. Adapter *Blacksad* en jeu de rôle est donc une opération loin d'être évidente. Voyons voir comment les espagnols de *Nosolorol* s'en sont tirés, ici dans une traduction assurée par *la Loutre Rôliste*.

Si votre ramage se rapporte à votre plumage

La première difficulté concerne la forme, les auteurs n'ayant pas bénéficié d'illustrations inédites. Le résultat est néanmoins brillant ! La mise en page intègre parfaitement les extraits de la BD. Mieux, chaque extrait est en rapport avec les exemples figurant dans le corps du texte.

La *Loutre Rôliste* a par ailleurs réussi une production de grande qualité. Papier épais, impression au poil, reliure solide, c'est un sans-faute étonnant pour un éditeur aussi jeune, à quelques coquilles de relecture près.



Courses-poursuites, bourre-pif et autres jeux de séduction

Les règles de *Blacksad*, proche de celle de *Hitos*, un système générique du même éditeur lui aussi traduit récemment par *la Loutre Rôliste*, s'inspirent assez fortement de celles de *Fate*. Un personnage est défini par 4 caractéristiques (force, réflexes, volonté et intellect) qui définissent le nombre de dés blancs à utiliser pour un test. Cette main est complétée



avec des dés noirs pour arriver à 6 dés. Les premiers donnent une réussite sur un 4, 5 ou 6, les seconds sur un 6 uniquement. Les résultats de 1, blancs ou noirs, annulent une réussite.

Apport en provenance quasiment directe de *Fate*, les personnages sont complétés par des aspects, des mots-clés ou courte phrases littérales qui précisent leur background. Ceux associés aux caractéristiques correspondent plus ou moins aux compétences et offrent un bonus de +1 à +3 à l'un des dés du jet – les résultats de 1 sur un dé blanc ou noir restent cependant des échecs. Les autres aspects définissent le passé, les relations ou encore les ressources des personnages. Ils peuvent aussi être associés à un équipement, un lieu ou tout autre élément de l'environnement auquel le PJ peut faire appel. Ils nécessitent de dépenser 1 point de dépassement pour être activés, ce qui permet de relancer (ou faire relancer à un autre PJ ou PNJ) tout ou partie des dés d'un jet.

Il n'y a plus qu'à compléter ces principes de base par les règles de combat, vite létaux, ainsi que quelques sous-systèmes classiques du genre : course-poursuite, séduction et intimidation. Le tout tient en moins de cinquante pages qui ne manquent pas d'explications et d'exemples. Heureusement d'ailleurs, car pour un jeu qui s'imagine pouvoir tomber dans les mains de néophytes amateurs de la BD, il ne coule pas de source. Il ne fait pas de doute que le système se laisse maîtriser au bout de quelques parties, mais la lecture complexe des dés (trois couleurs différentes), le manque d'homogénéité des bonus et malus (appliqués parfois au résultat des dés – ce qui empêche au passage une lecture directe de ces derniers, parfois au nombre de réussites, et d'autres fois encore sous la forme de relances) et les calculs parfois pénibles (comme les dégâts) ne sont pas toujours aisés à prendre en main.

Le Blanc et le Noir

Il existe deux grandes approches morales dans les romans noirs. Dans la première, le bien et le mal n'existent pas et l'univers est tout en teintes de gris. Dans la seconde, la frontière morale est clairement définie, mais les personnages sont systématiquement attirés au-delà de cette frontière, la fin justifiant souvent les moyens. Blacksad appartient à cette se- →

L'écran

Outre le livre de base, la Loutre à d'ores et déjà publié un écran pour *Blacksad*. Ce 3 volets au désormais habituel format à l'italienne offre un patchwork d'illustrations côté joueurs. Ici, l'absence d'illustration inédite au profit d'extrait de la BD montre ses limites. La partie MJ contient bien entendu les tables du jeu, un panorama plutôt exhaustif. Il n'est accompagné d'aucun livret, mais est vendu en contrepartie à un prix très raisonnable. Un écran qui fait le boulot !



conde catégorie, à l'image du Commissaire Smirnov qui, bien qu'idéaliste, n'hésite pas à fermer les yeux sur les agissements de Blacksad lorsque lui-même a les mains liées par sa position officielle.

Plusieurs mécanismes viennent appuyer cette orientation dans *Blacksad*. Tout d'abord, lorsqu'une action est liée à un conflit moral, le MJ peut ajouter à sa main de dés 1 à 3 dés rouges de tension. Ces dés donnent une réussite sur un 4 ou 5 et deux réussites sur un 6. Mais cette tension a un prix et sur un 1 ou un 6, le personnage perd un point de Conscience.

La conscience mesure l'intégrité du personnage, tiraillé entre faire les choses *« bien »* et choisir une voie plus facile, mais moralement plus tendancieuse. Elle fluctue lorsque le personnage est soumis à des tentations, selon sa nature – vous pouvez imaginer ici tous les classiques du polar noir : alcool, jeu, pouvoir, sexe… La conscience définit aussi le nombre initial de points de dépassement dont le joueur dispose pour activer les aspects. Enfin, il est aussi possible d'essayer de se laisser porter par son instinct pour bénéficier d'avantages significatifs (devenir irrésistible pour une autre personne, mieux encaisser des dégâts…), ce qui est plus facile pour les personnages ayant une conscience basse.

Les mécanismes liés à la morale forment un ensemble à l'équilibre toujours précaire, où tout se contrebalance tout le temps. Dans le cadre de *Blacksad*, jouer avec sa conscience et ses pulsions est un jeu à la fois dangereux et nécessaire. La complexité de ce système nécessite un petit temps d'adaptation, mais l'apprendre à la dure, en commettant des erreurs, est parfaitement en accord avec l'univers du jeu. Une vraie réussite donc, qui donne vraiment envie de le voir en action.

La loi du genre

La particularité de *Blacksad* est de mettre en scène des animaux anthropomorphes. Cette anthropomorphie n'occupe aucune fonction dans le récit : il s'agit uniquement d'une métaphore servant à caractériser graphiquement les personnages. C'est donc assez judicieusement que l'espèce des personnages n'a ici aucun impact technique. En fait, les auteurs ont même quelque peu marginalisé cette caractéristique, qui n'occupe que quelques paragraphes au sein du chapitre qui décortique les constituants du genre et leur mise en scène

Découpage de l'aventure (qui ne fait guère qu'appliquer le vocabulaire de la BD aux principes déjà établis du JdR, comme *« case »* au lieu de *« tour »*), procédés narratifs, personnages type du polar ne sont pas des sujets inintéressants en soit. Mais si ce contenu est toujours à propos et permet aux MJ de se mettre dans l'ambiance, il reste trop généraliste pour être véritablement utile et utilisable.

Ton univers impitoyable

Contrairement à de nombreuses autres adaptations depuis la BD, *Blacksad* ne se veut pas une *« encyclopédie de l'univers »* en plus d'être un JdR, ce qui est une bonne chose. Cela ne l'empêche pas de proposer une belle brochette de personnages et de lieux issus de la BD. Un excellent point de départ pour enrichir vos parties de têtes connues ! Difficile d'en dire autant du catalogue de PNJ et lieux standards. Cet outil, bien pratique en théorie, aurait en effet largement mérité de s'étendre un peu moins en évidences (*« L'élément fondamental de tout bar est le comptoir… »* peut-on lire au sujet des… bars), ne serait-ce que par souci de concision.

Luanne

CHATTE DE CIRQUE RECHERCHÉE





CARACTÉRISTIQUES

FORCE	GYMNASTIQUE SUÉDOISE +2
RÉFLEXES	LANCER DE COUTEAUX +2, DANSE +1, EQUILIBRE +1
VOLONTÉ	SYMPATHIQUE +2, DÉCIDÉE +1
INTELLECT	INVENTER DES HISTOIRES +2, LITTÉRATURE +1

FAITS MARQUANTS

- SA FAMILLE D'ORIGINE POSSÈDE BEAUCOUP D'ARGENT ET DE CONTACTS.
- FUT OBLIGÉE D'AVORTER À QUATORZE ANS.
- A FUI UNE VIE AISÉE POUR UNE VIE INCERTAINE DE FORAIN.
- LE CIRQUE LUI A APPRIS L'INDÉPENDANCE.

COMPLICATION

CERTAINES PERSONNES DE SON ENTOURAGE SAVENT QUI ELLE EST EN RÉALITÉ.

VALEURS DE COMBAT

INITIATIVE	DÉFENSE	PROTECTION	ENDURANCE	RÉSISTANCE
7	2	0	5	

MORALE

CONSCIENCE	DÉPASSEMENT	INSTINCT
6		

Reste donc à mettre en musique tous ces éléments, ce que ce livre de base a la bonne idée de faire avec un scénario et quatre synopsis. L'intrigue de *La Chance de l'Indien* en vaut probablement une autre. Mais sa linéarité et son dirigisme, à contre-sens de ce que l'on peut attendre d'un polar, son manque de développement (il n'y a guère qu'une ouverture et une conclusion et peu de pistes pour mener les PJ de l'un à l'autre) et l'implication des PJ mal pensée aurait mérité un meilleur développement. Un défaut évidement plus excusable pour les quatre synopsis proposés. Ils ont tous du potentiel et offrent une très chouette galerie de PNJ à mettre en scène.

Fermeture

Blacksad est plutôt un bon jeu. Mais passée la bonne surprise de la présentation, impeccable et à propos, les auteurs se prennent un peu les pieds de le tapis avec des règles qui auraient mérité d'être plus simples et une partie univers et scénario trop généraliste. Le polar est un genre très exigeant, le polar graphique encore plus !

Mais rien que pour son ambiance, bien posée, et sa galerie de PNJ (issue de la BD ou non) hauts en couleurs, il mérite largement le détour, d'autant qu'une belle campagne ou un cadre de jeu détaillé pourraient facilement régler une partie de ses principaux défauts.

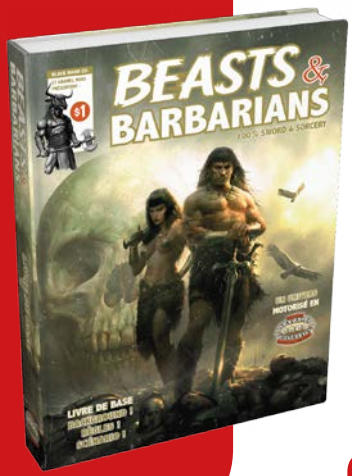
Slawick Charlier

J'aime :

+ Un jeu complet, scénario compris, en 168 pages.
+ La gestion de la morale, fine et intelligente.
+ Le livre physique, classieux.

J'aime moins :

− Les règles de base, un poil trop complexes.
− Le traitement du genre et des spécificités *Blacksad*, un peu léger.



SAVAGE WORLDS | UNIVERS (VF)

Beasts & Barbarians

Tu aimes les films de gladiateurs ?

Savage Worlds fait partie de ces gammes américaines proposant pléthore d'univers. Beasts & Barbarians est certainement l'un des plus réussis et des plus développés. Annoncé depuis longtemps, attendu par les fans, le voilà qui débarque en français.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 40 €
Matériel • Livre A5 248 pages N&B, couverture dure

Conan aurait-il le vent en poupe ? Les jeux de « *Sword & Sorcery* » à base d'épées à deux mains, de pagnes et de cruels sorciers seraient-ils à la mode ? *La Lune et les Douze Lotus*, *Conan* par *Modiphius*, la nouvelle édition de *Barbarians of Lemuria*… Et voilà que débarque enfin *Beasts & Barbarians (B&B)*, un univers pour les amoureux de *Savage Worlds*, mais pas que.

Désastres et vieux empires

Le monde de *B&B* n'est pas fondamentalement original. Bien au contraire, il synthétise l'essence même de la *Sword & Sorcery*. Les personnages parcourront donc les abords de la Mer du Désastre, ce que l'on nomme les Dominions de la Mer Intérieure. La Mer du Désastre était, auparavant, une terre fertile abritant un empire cruel dirigé par de terribles sorciers enclins à sacrifier bien des vies humaines à leurs dieux impies. Mais un jour, sans que l'on sache pourquoi, une catastrophe détruisit la région, créant un cratère dans lequel se déversèrent les eaux de l'océan proche. Sur le pourtour de ce cratère, un empire vit le jour. Il prospéra, avant de s'effondrer, laissant alors une région morcelée aux paysages et cultures variés, allant des montagnes du nord jusqu'à la sa-

Jalizar, la cité des voleurs

Même si le contexte général est développé dans le livre de base de *B&B*, il laisse légèrement sur sa faim. *Jalizar, la cité des voleurs* vient combler ce manque. Au fil de ces 208 pages, on découvre un décor de jeu urbain prêt à offrir des heures et des heures de jeu. La cité y est décrite ainsi que ses habitants, ses autorités, ses guildes… Mais plus que cela, le livre propose une série d'options de règles afin de créer des personnages issus de la cité : options de personnages, équipements spécifiques. *B&B* est une gamme au sein de laquelle les concepteurs s'attachent à fournir du matériel jouable. Il est donc hors de question de laisser le MJ seul face à la cité. Une section entière le guide pas à pas dans l'utilisation du matériel fourni : comment créer des aventures, quelles pistes suivre, comment créer des missions pour les guildes de la cité… Une section est même dédiée aux égouts de Jalizar pour les amateurs de souterrains.

***Jalizar, la cité des voleurs* est un livre A5 de 208 pages noir et blanc à couverture dure, disponible pour 30 €.**





Créatures des dominions

Vu le nom du livre, on pourrait immédiatement penser à un simple bestiaire : statistiques, images et écologie de multiples créatures. En réalité, ce livre propose d'aller bien au-delà. On y trouve évidemment créatures étranges, peuplades inconnues et PNJ. Mais surtout, chaque section thématique est accompagnée d'un scénario complet. On obtient donc la description de créatures typiques des Dominions, ainsi que dix scénarios complets permettant de les mettre en scène. Le livre se termine avec une section consacrée aux créatures spécifiques de la cité de Jalizar, faisant le lien avec le second supplément sorti en VF : Jalizar, La cité des voleurs. Tout ceci donne un véritable sentiment de cohérence de la gamme. *Créatures des dominions* est un supplément exemplaire, à l'image de la qualité de la gamme.

***Créatures des dominions* est un livre A5 de 176 pages noir et blanc à couverture dure, disponible pour 30 €.**

vane loin au sud. Autant d'ambiances dans lesquelles plonger les joueurs au cours de scénarios endiablés.

Qu'est-ce qu'on joue ?

Dans *Bo&B*, les PJ sont les archétypes typiques des héros du genre : des personnages hors du commun, pas forcément prêts à sauver la veuve et l'orphelin, mais dont le cœur peut être attendri. Ils combattent d'étranges créatures, sauvent des princes et des princesses des griffes de sombres tribus ou d'esclavagistes sadiques, affrontent de terribles sorciers corrompus… En réalité, *Bo&B* est clairement un Conan qui ne porte pas son nom.

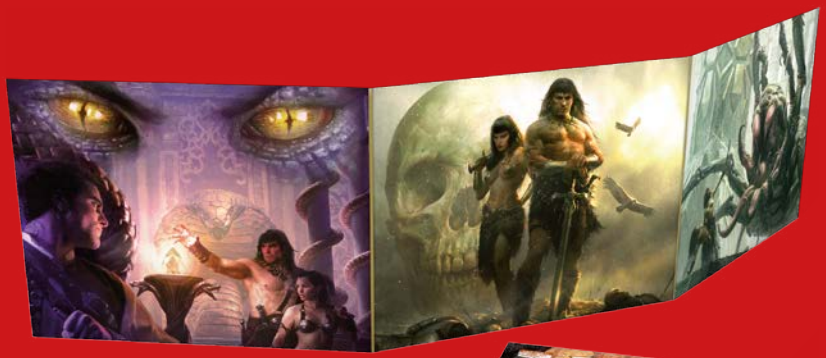
Cependant, dans cet univers, les joueurs sont aussi invités (par défaut) à incarner, s'ils le désirent, un sorcier. Là où, en *Sword & Sorcery*, les sorciers sont en général des ennemis maléfiques et corrompus, dans *Bo&B*, ils sont accessibles. L'art de la sorcellerie est cependant extrêmement dangereux pour son pratiquant, un échec sur l'utilisation d'un sort pouvant avoir des conséquences terriblement néfastes.

Compendium de maîtrise

Une grande partie du livre contient, avant tout, des outils et des conseils pour le maître de jeu. C'est un véritable essai sur le genre que le livre nous propose, exposant ainsi les particularités narratives du genre et multipliant les conseils afin de les appliquer en partie, mais aussi de construire une campagne ressemblant aux récits dont l'univers s'inspire. Ces particularismes donnent toute la saveur à une campagne du genre, loin de certaines habitudes prises au fil des jeux. Ainsi, les héros vivent des aventures extraordinaires, pleines d'action et de rebondissements. Même si le combat tient une part importante des scénarios, l'interaction sociale n'est pas en reste. Les PJ surmontent l'adversité, ont accès à des richesses incroyables… qu'ils dilapideront avant l'aventure suivante. Une table aléatoire permet même de déterminer au hasard quels rebondissements ont eu lieu entre deux histoires.

Mais le plus intéressant se trouve être la présence de sympathique →





Écran du MJ et Compagnon

L'écran du MJ est ce que l'on peut attendre d'un écran : solide et utile du côté MJ, et beau du côté joueur. Il faut cependant signaler que l'écran est à la taille des ouvrages : il s'agit d'un écran trois volets paysage A5. Une taille atypique qui, avouons-le, fait petit sur la table de jeu. Le second point de moins en moins habituel (surtout pour un écran français) vient du fait que chaque volet de l'écran comprend une illustration (les illustrations étant celles du livre de base et de ses deux premiers suppléments). Ce choix a de quoi surprendre, et avouons que certains auraient préféré une illustration unique et inédite.



Le compagnon, quant à lui, est un livret de 32 pages proposant une série d'aides de jeu comprenant des archétypes, un générateur d'objets, un générateur de capes, un résumé des atouts, et deux petits scénarios tout à fait sympathiques.

***Écran du MJ et Compagnon* est un écran 3 volets paysage A5 accompagné d'un livret agrafé A5 de 32 pages noir et blanc, disponible pour 25 €.**

J'aime :

+ Un véritable univers *Sword & Sorcery*.
+ Du matériel jouable à foison.
+ La qualité matérielle des ouvrages.

J'aime moins :

− L'écran, pas au goût de ceux qui aiment une belle illustration unique.
− Certaines coquilles de traduction.

Le coffret collector contenant les 3 livres et l'écran + le compagnon

générateur d'aventures permettant, au cours des multiples tables de tirage aléatoire réparties avec un grand nombre de conseils sur une vingtaine de pages, de créer de toutes pièces des scénarios quasiment à la volée. De quoi jouer des lustres sans même avoir à acheter de suppléments, pour peu que l'on soit un peu créatif.



Forger sa légende

Bo-B est certainement l'un des meilleurs univers sortis pour *Savage Worlds*. Mais *Black Book Éditions* n'a pas fait que traduire cet univers. L'éditeur lyonnais a en effet proposé une refonte visuelle intégrale. Nouvelles couvertures, nouvelles illustrations internes, une maquette faisant penser aux vieux magazines pulp dont le jeu tire son inspiration… Tout est là pour nous plonger dans l'ambiance, et il faut avouer que c'est réussi.

Ce livre d'univers est complet. Il propose aussi un bestiaire inspirant et un scénario afin de se lancer directement. Si vous aimez les univers à la Conan et que vous possédez *Savage Worlds*, n'hésitez pas : *Bo-B* est un petit bijou, surtout si on lui adjoint le supplément *Jalizar, la cité des voleurs*.

Julien Dutel

« États-Unis, de nos jours. Un faire-part invite les personnages à l'enterrement d'un parent éloigné… »



Intrigues parentales, meurtres en série, phénomènes inexpliqués, complots des services secrets, culte vaudou, légende ancestrale… Une intrigue passionnante qui, au fil de cinq longs épisodes, conduit les personnages des rues de San Francisco aux plateaux de tournage d'Hollywood, en passant par les réserves indiennes d'Arizona, les villas luxueuses de la West Coast ou les repaires des gangs mexicains.

Man in the Maze prend place dans l'univers de Trinités. Néanmoins, Man in the Maze constitue un jeu indépendant ne nécessitant ni connaissance ni ouvrage de Trinités. Man in the Maze inclut pour cela un livret de règles.



MAN in the MAZE

www.les12singes.com

LES XII SINGES

PORTRAIT DE FAMILLE (VO)

DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

Quoi de neuf doc ?

Dr Who est l'une des séries les plus longues de l'histoire de la télévision mondiale. Son retour en 2005 a connu un beau succès, et lui a même offert une petite notoriété en France avec sa diffusion sur France 4, chose qu'il n'avait jamais connue jusqu'ici. Et au cas où vous ne le sauriez pas, il existe un JdR !





C'est une belle licence que *Cubicle 7* a raflée en 2009, après *FASA* dans les années 80 et *Virgin Publishing* dans les années 90. Cette nouvelle adaptation en JdR, que Cubicle 7 a complété depuis d'un jeu de carte, d'un jeu de dés et d'un jeu de plateau, est devenue une très belle gamme qui mériterait bien d'être traduite dans nos contrées. En attendant, un petit tour d'horizon s'imposait, car cette dernière est déjà vaste et l'on s'y perd vite !

Dr Qui ?

Oui, elle était facile, je vous l'accorde ! Donc, vous ne connaissez pas *Dr Who*? Il faut dire que si la science-fiction est bien implantée dans le paysage télévisuel grand-breton, ce n'est pas vraiment le cas en France. Avec 50 ans d'existence, *Dr Who* en fait partie intégrante. La série, la plus longue de l'histoire de la télé mondiale, précède même Star Trek de quelques années.

Son principe ? Une inversion du paradigme du *Space Opera* classique des années pré-*Star Wars* : il ne s'agit plus de suivre un aventurier de l'espace découvrant des mondes et civilisations exotiques mais un extra-terrestre seul arrivant sur Terre et qui en fait son principal pied-à-terre. Dernier survivant de son espèce, les Time Lords, il embarque avec lui quelques compagnons humains pour des aventures dans le temps et l'espace, avec pour seule limite l'imagination des scénaristes.

Dr Who est une série de S.F. dans son sens le plus large. Ici, il est envoyé dans le futur à la rencontre de vaisseaux spatiaux dans le pur jus *Space Opera*. Là, il revient dans le passé affronter une maison hantée dans un genre proche du fantastique. Le tout est enrobé dans un humour cynique so british qui atténue la violence de certains sujets et lui donne un ton unique en son genre.

Son principal point fort réside dans l'attention particulière portée aux scénarios. Sa trouvaille la plus géniale survient après trois saisons, alors que l'acteur engagé à l'époque quitte le projet. Les scénaristes ont l'idée de faire du *Dr Who* un être quasiment immortel. Lorsqu'il est tué, il se réincarne dans un nouveau corps – et donc un nouvel acteur. C'est ainsi douze docteurs qui se sont déjà succédé au cours des saisons. Dans les années 90, la série connaît un ralentissement, mais son ancrage dans le paysage anglais est tel qu'elle est relancée en 2005. Son succès est depuis croissant, et atteint même enfin l'hexagone avec une diffusion sur France Télévisions.

La base

Les livres de base

Si quatre versions sont déjà sorties (deux boîtes et deux livres : **Dr Who Tenth Doctor edition**, 2009 ; **Dr Who Eleventh doctor edition**, 2012 ; **Dr Who 40th Anniversary edition**, 2014 et **Dr Who Twelth Doctor edition**, 2015), il ne s'agit pas exactement de nouvelles éditions. Les règles et la structure du jeu sont en effet inchangées. Comme leur nom l'indique, chacune est centrée sur un Docteur en particulier à partir du 10e (plus une édition spéciale 40e anniversaire regroupant les 10e et 11e Docteur et le War Doctor) et en adopte l'iconographie, les PNJ, et les scénarios. Cela ne rend pas forcement l'achat de chaque nouvelle édition indispensable, mais les fans y trouveront tout de même leur compte.

Les versions boîte ont l'avantage de séparer le matériel en trois livrets, plus pratiques malgré une certaine redondance entre celui destiné aux joueurs et celui pour le MJ, et de proposer du matériel pas indispensable mais pratique (fiches de PNJ, par exemple).

Bestiaires

La première version du bestiaire, **Aliens and Creatures** (2010), est une boîte comprenant le bestiaire à proprement parler, un livret de scénarios, une planche de pions et l'ensemble des créatures au format fiche (quart de A4). Avec l'édition 12e Docteur, il reprend un format plus classique en plusieurs volumes (seul le premier est pour l'instant paru) intitulés **All the Strange, Strange Creatures** (Volume I, 2016). La plupart des textes ont été entièrement réécrits pour cette nouvelle version.

Un bestiaire, à *Dr Who*, est bien plus qu'un bestiaire. Après tout, nous parlons d'un jeu où la principale action de combat n'est pas l'attaque mais la fuite ! Chaque entrée s'accompagne donc, en plus d'une traditionnelle description physique et technique, d'idées d'intrigues et de conseils sur le bon usage de ces créatures. Ces suppléments ne sont pas indispensables si vous vous cantonnez aux scénarios publiés, mais le deviennent dès lors que vous souhaitez vous lancer dans vos propres créations.

Les Sourcebook

Cubicle 7 a achevé la publication d'une série de sourcebook sur chacun des Docteurs – sauf le douzième, ses aventures étant toujours en cours (du **The First Doctor Sourcebook** au **Eleventh Doctor Sourcebook**, 2013-2016). Ils se composent de 20% de background (ambiance, lieux, personnages, adversaires-types de ce docteur) et pour le reste de synopsis détaillés (deux à quatre pages) pour chacun des épisodes de la série.

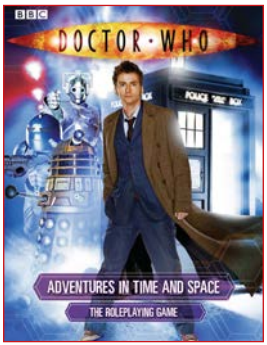
Particulièrement bien construits, ces derniers proposent un résumé de l'intrigue et de sa résolution *« officielle »*, mais aussi et surtout tout ce qu'il faut pour en faire un vrai scénario de JdR : caractéristiques des PNJ, conseils pour introduire le facteur « joueurs », avec options et chemins alternatifs. Les événements essentiels à la continuité du Docteur sont même fournis, pour les fétichistes du respect de l'œuvre originelle – même si le principe-même de la série ouvre naturellement la porte aux réalités alternatives.

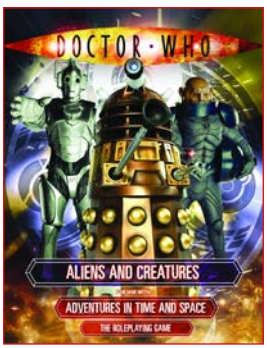
Le 8e Docteur est un cas particulier. Celui-ci n'a duré que le temps d'un téléfilm. Pour cette raison, le sourcebook qui lui est consacré offre une campagne inédite complète, **Doom of the Daleks**. Dans cette dernière, les PJ apprennent que l'existence du Docteur va être effacée par les Daleks. Une course à travers le temps s'engage alors pour le sauver…

Les scénarios

Un seul recueil de scénarios « pur » est disponible pour l'instant, mais ce →













n'est pas vraiment un problème car, à l'exception des bestiaires, tous les ouvrages de la gamme en comportent. Les joueurs les plus intensifs pourront regretter l'absence de campagne en dehors celle du **8th Doctor Sourcebook** (2014), mais ce n'est pas non plus dans l'esprit de *Dr Who*, très orienté serial.

All Of Time and Space volume 1 (2015), dont le titre appelle une suite, offre quatre scénarios sur ses 96 pages. Trois d'entre eux emmènent les PJ dans le passé (l'Angleterre d'Elisabeth, la période victorienne et l'Égypte ancienne), le dernier se déroule dans les restes d'une capsule temporelle bloquée à mi-chemin entre deux versions distinctes d'un même univers. Les scénarios sont très détaillés, parfois un peu linéaires, parfois plus ouverts (mais aussi plus complexes à mettre en scène). La qualité et la quantité sont en tout cas suffisantes pour vous occuper déjà quelques séances.

Le Background

Si le principe de la série lui permet d'aborder une infinie variété de thèmes, *Dr Who* n'en a pas moins pris le soin de développer et approfondir des sujets récurrents. L'histoire des Time Lords et de leurs ennemis jurés, les Daleks, en sont les principaux, mais de nombreux PNJ et autres sujets reviennent régulièrement.

The UNIT Sourcebook (2012). La UNified Intelligence Taskforce est une organisation militaire montée par le gouvernement anglais pour lutter contre les menaces extra-terrestres ou d'origine inconnue. L'UNIT est naturellement un allié occasionnel du Docteur, mais peut aussi se révéler source de complications, ses objectifs pouvant diverger. Ce supplément très complet (160 pages, tout de même) détaille son histoire, son organisation et ses principaux membres. Des règles complémentaires permettent de gérer de manière un peu plus fine les aspects militaires : armes à feu, combats de masse… Conseils au MJ et un scénario destiné à des PJ membres de l'UNIT, permettent de mettre en pratique le tout.

L'énorme avantage de cet ouvrage, c'est qu'il offre un angle d'attaque clair et cohérent. Faire des joueurs des membres de l'UNIT permet d'obtenir un groupe plus homogène que l'approche standard du jeu (un Docteur et ses compagnons). L'UNIT constitue aussi un groupe de PNJ récurrents de haute tenue, qui permet de lier les scénarios entre eux par une toile de fond commune. Autant dire qu'il est vite utile, pour ne pas dire indispensable, pour jouer en campagne.

Il est complété par **The Black Archive** (2017), 160 pages sur une section de l'UNIT qui cherche, réunit et étudie les gadgets et artefacts aliens – un pendant scientifique à la partie militaire de l'UNIT, en somme.

The Time Traveller's Companion (2012). Cet imposant supplément de 240 pages est entièrement dédié aux Time Lords et aux voyages dans le temps. Présentation des Time Lords, navigation dans le temps, usage du TARDIS, gestion des phénomènes comme les paradoxes temporels… Si le sujet est abordé de manière très complète et toujours très ludique, c'est le plus complexe des ouvrages de la gamme à utiliser. Il ne s'impose que si vous souhaitez un groupe de Time Lords, une option intéressante mais très difficile à organiser étant donnée leur puissance.

À noter que l'éditeur a eu la bonne idée de proposer au format PDF la première moitié de l'ouvrage, destinée aux joueurs, ce qui permet à ces derniers d'acquérir à moindre coût l'ouvrage sans risque de poser les yeux sur la section réservée au MJ. Une offre qui résume assez bien le bouquin : il est indispensable d'avoir des joueurs suffisamment

investis pour se plonger dans ces chapitres et s'imprégner ainsi de leur rôle de seigneurs du temps. Sous ces conditions, il est possible de construire une formidable campagne.

The Silurian Age (2016). Les Silurians sont les anciens habitants de la Terre, une civilisation reptilienne évoluée datant des dinosaures. Hélas, un cataclysme les força à se réfugier dans des abris sous-terrain où ils dorment en attendant le moment propice pour leur réveil. Parce que cela n'arrive pas au même moment pour tous, les Silurians se rencontrent à toutes les périodes passées, présentes ou futures. Lorsque cela arrive, c'est pour découvrir que la planète est désormais celle des humains. Improbable et sans grande originalité sur le papier, les Silurians épousent en réalité parfaitement les thématiques et l'univers de *Dr Who*. S'ils voient les humains comme des adversaires, ils ne sont pas foncièrement mauvais et peuvent être à la fois des ennemis ou des alliés. Ils forment en tout cas un outil puissant, versatile et malléable pour le MJ.

Ce supplément se découpe en trois parties. Le chapitre sur les Silurians à proprement parler est précédé par un chapitre sur leur période d'origine, la préhistoire, tandis qu'un chapitre sur les vaisseaux spatiaux permet de couvrir leur futur. Ces chapitres ont hélas une résonance un peu artificielle. Les différentes ères préhistoriques présentées semblent toutes plus dangereuses et injouables les unes que les autres, et peu d'éléments ludiques – à l'exception d'un vaste bestiaire – sont fournis. Ce n'est pas le cas du chapitre sur les vaisseaux spatiaux mais, dans un jeu où les PJ se déplacent dans le temps et l'espace dans une cabine téléphonique, son usage semble assez limité. De fait, le scénario qui clôture l'ouvrage n'exploite ni l'un ni l'autre et préfère se concentrer, à juste titre, exclusivement sur celui sur les Silurans.

Paternoster Investigations (2016). Bien qu'une création récente, ces trois personnages secondaires font parties des préférés des fans, et pour cause ! Jugez plutôt : Madame Vastra est une Silurian échoué au XIX[e] siècle qui met son intelligence au service de diverses enquêtes. Elle est accompagnée par sa fidèle et amante Jenny Flint et leur majordome Strax, un autre extra-terrestre aussi fidèle qu'obtus et dont la devise est « foncer dans le tas d'abord, oublier de questionner ensuite ». Il s'agit bien entendu du modèle Sherlock Holmes, pris entièrement à l'envers jusqu'à retourner ses aspects misogynes au travers de la relation interraciales (inter-espèce même) et homosexuelle entre Vastra et Jenny.

Le supplément, qui aborde aussi la période Victorienne (ce n'est pas le passage le plus utile, les rôlistes ne manquant pas de références sur le sujet), peut avoir deux usages, comme incarnation des PJ ou, plus probablement, comme PNJ récurent dès qu'une aventure pose les pieds dans cette période de l'histoire.

En guide de synthèse…

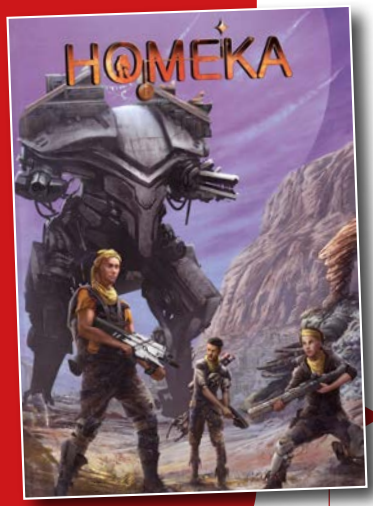
Dr Who est l'une des plus belles gammes de ces dernières années. Elle s'adapte facilement à vos envies. Le livre de base seul suffit pour commencer, car il propose déjà plusieurs aventures. Vous pourrez ensuite vous diriger vers le recueil de scénarios, pour du one-shot pré-mâché, ou vers l'un des suppléments de background pour une campagne sur mesure. Il ne lui manque plus qu'un éditeur intéressé pour traduire tout ça en français !

Slawick Charlier









HOMEKA | LIVRE DE BASE & CAMPAGNE (VF)

HOMEKA

Du lourd, du très lourd…

Imaginez Mad Max (celui du dernier opus, tant qu'à faire) « au volant » *d'un robot géant rafistolé de plus de 1 000 tonnes et vous aurez une petite idée de ce qui vous attend !*

L'humanité a quitté la terre à bord d'immenses vaisseaux-colonies, elle a bâti des portes des étoiles pour raccourcir les distances, mais ses motivations restent les mêmes. Les corporations se battent à coup de moyens colossaux, contrats mais aussi machines de guerres géantes, les mékas, pour asseoir leur domination sur les mondes colonisés. Mais le sujet du jeu n'est pas aussi vaste, il se focalise sur une seule planète, une lune en réalité. Zéphyr – un doux nom pour un monde habitable mais très inhospitalier – est ravagé et désertifié par la surexploitation des ressources naturelles et les guerres corporatistes. Presque une histoire banale. Sauf que quelque chose a merdé. Et pas qu'un peu. Un beau jour, les huiles se sont précipitamment embarquées pour la porte des étoiles, laissant tous les sans-grades sur place. Dans la foulée, la porte des étoiles a implosé, laissant ce monde livré à lui-même. Depuis, 35 années se sont écoulées.

Bienvenue sur Zéphyr, un mélange de monde post-apocalyptique, de combat de robots géants façon battletech (le jeu de combat blindé de Fasa Corporation, voir notre article rétro dans *CB#21*) et de cyberpunk corporatiste. Et franchement, le mélange des genres est très réussi, tous les composants s'emboîtent parfaitement pour former une véritable machine de guerre ! À vos postes…

Fiche technique

Éditeur • JdR Editions
Prix constaté • HOMEKA 42 €, Frontière des étoiles 25 €
Matériel • Livre de base A4 à couverture rigide, 292 pages
Campagne A4 à couverture souple, 68 pages

Blindage

Violet. Couleur de l'eau sur Zéphyr. Couverture violette, plutôt réussie au demeurant. Tables et encarts violets, là ça pique parfois un peu les yeux. Bordures et titres violets. On espère que vous aimez le violet, mais une chose est certaine : l'ouvrage possède une vraie cohérence au niveau de la charte graphique. Pour le reste, ceux qui ont l'habitude des ouvrages de JdR Éditions savent à quoi s'attendre : impression brillante (chaussez vos lunettes anti-reflets), illustrations mélangeant crayonnés et photomontages. Soyons honnête, ce n'est pas le point fort de l'ouvrage. Par contre, au niveau solidité, rien à redire, couverture rigide et reliure cousue, l'ouvrage est paré pour affronter une salve de missiles longue portée, c'est le principal.

Mécanique

Nommé APEX©, le moteur sous le capot mériterait d'être poussé dans les tours pour voir ce dont il est capable mais, de prime abord, de nombreux points intéressants méritent d'être soulignés. Par exemple, la création des PJ en équipe permet une mutualisation des points pour acheter ensemble son robot géant ou encore de nouer des liens (familiaux ou autres) entre les personnages. Méfiez-vous tout de même de la table des comportements, jouer un personnage *sadique*, par exemple,

risque de mettre fin à la bonne entente dans le groupe… Le système de jeu utilise tous les dés polyédriques, mais se cantonnera généralement aux dés de 4 à 8 faces pour les personnages, là où les Mékas utilisent plutôt des dés de 8 à 12 faces, induisant facilement le changement d'échelle. En parlant de Meka, chacun dispose de quatre pages de description, plan à l'appui, très utile, car la gestion des Mekas est aussi la partie la plus complexe du jeu, peut-être un peu trop.

Communications

Enfin, le système incite à la verbalisation des actions par le joueur plutôt qu'un simple lancé de dé. C'est le côté positif d'un système très particulier de caractéristique sans valeur fixe, un choix auquel on peut aussi ne pas adhérer du tout. Le joueur peut choisir de faire un test avec la caractéristique de son choix, mais il doit le justifier en décrivant son action. Une règle bienvenue, dite des « *cinq secondes* », permet d'éviter les palabres inutiles et de conserver un bon rythme en jeu. Enfin, une jauge nommée Vigilance permet au personnage d'améliorer ses chances de réussite lorsqu'il veut briller (il utilise un dé d'une catégorie au-dessus pour son action, généralement le d8 au lieu du d6) en échange d'un risque d'échec critique. Au final, c'est un système moderne qui laisse la part belle aux choix des joueurs.

Carburant

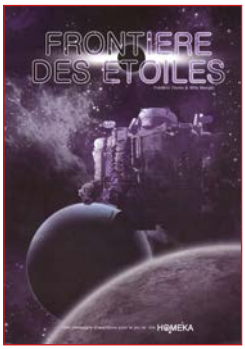
C'est bien beau d'avoir un blindage rutilant et un moteur qui ronronne, mais sans carburant, votre Méka risque de rester au hangar. En particulier dans les jeux qui font la part belle à un contexte original, comme celui d'HOMEKA, les scénarios sont le nerf de la guerre. Et pour le moment, la quantité de matériel fournie est tout à fait satisfaisante. Deux scénarios sont inclus dans le livre de base et permettent de débuter. Il s'agit de missions simples, elles contiennent leur lot d'enquête, de négociation, mais surtout de poursuite et de combat de Meka. On n'en attendait pas moins. Par ailleurs, *Frontières des étoiles*, une campagne en six scénarios, parait en même temps que le livre de base. La campagne est intéressante, mais son succès n'est pas garanti : D'une part, elle peut s'avérer létale, les mauvaises décisions risquent de se payer cash. D'autre part, il faudra tout de même prendre le temps d'analyser les motivations des personnages pour s'assurer qu'elles sont compatibles avec la finalité des événements. Des événements qui ont l'avantage de commencer à dévoiler aux joueurs quelques secrets du contexte.

Senseurs

Car 35 ans après la rupture, on ne sait toujours pas ce qui s'est passé. Pourquoi les corporations ont fui Zéphyr aussi vite, que s'est-il passé à la porte des étoiles ? Homeka est aussi un jeu à secrets. Et ces secrets ne sont pas dévoilés dans le jeu de base. On espère donc que la nouvelle campagne, annoncée (pour juin ?) sur le site du financement participatif du jeu, nous en dévoilera un peu plus, avec des rebondissements que l'on soupçonne titanesques ! Pour le moment, le suivi annoncé est alléchant.

Homeka propose une science-fiction comme on l'aime, débridée et violente à souhait, mais aussi subtile et critique sur la nature humaine. Malgré quelques lourdeurs (!) dans les règles de Mékas, sa grande qualité est de se focaliser sur une seule planète, ce qui permet de développer un contexte pointu et une science-fiction qui reste à dimension humaine.

Laurent Kegron Bernasconi



Matériel supplémentaire

Découvrez un **kit de découverte** en PDF assez complet (27 pages) sur le site de l'éditeur, contenant du *background*, une version courte du système de jeu, un des scénarios du livre de base ainsi que les prétirés. Rendez-vous sur ***www.JdReditions.com***.
Écran et carte : L'éditeur propose aussi un écran doté d'un scénario supplémentaire (23 €) et une carte du continent d'Atlecos accompagnée d'un livret (23 €)
Collector : Une version collector de l'ouvrage existe.

J'aime :

+ Un système original.
+ *Mad Max* et *Battletech*.
+ Des scénarios.

J'aime moins :

− Les illustrations.
− L'encre brillante.
− Quelques règles pas très claires.



INS-MV | SUPPLÉMENT DE CONTEXTE (VF)

Cantique de la maïeutique

(R)éveil spirituel

Faut toujours avoir une bande de potes après une gueule de bois au réveil.

Fiche technique

Éditeur • Raise Dead Éditions
Matériel • livre de 96 pages N&B à couverture souple
Prix constaté • 30 €



Anges et démons émergent doucement du *black-out* et découvrent que les patrons ne sont plus en ligne. Livrés à eux même, ils doivent apprendre à vivre sans papa et maman. Le monde a changé en dix ans, tout comme la spiritualité. Les bigotes et les satanistes convaincus se font rares parmi les hommes. La survie passe par des réseaux angéliques ou démoniaques pour continuer la lutte divine.

Faut qu'on s'organise

Chasser le naturel, il revient au galop de l'apocalypse ! Les institutions ont disparu, qu'à cela ne tienne, on va en créer d'autres. Mais comme il n'y a plus les grands patrons, difficile de faire cohabiter autant de mégalomaniaques égotiques sans que ça parte en vrille. Anges et démons préfèrent se retrouver en petits groupes autour d'un but commun. ONG privées, conglomérats politico-industriels, associations d'activistes, communautés survivalistes… Une vingtaine de réseaux sont succinctement proposés, comme autant d'alliés ou d'ennemis à croiser dans ce supplément consacré aux organisations angéliques et démoniaques se mettant en place depuis le Réveil. Il brosse un panel varié de l'implantation des forces de la dernière ère céleste. Mais le précieux réside dans les quatre structures présentées en détail, deux pour chaque camp.

Ticket de métro SVP

Côté forces angéliques, la réorganisation est en marche et Paris est l'objectif prioritaire. Les anges ont longtemps vécu tranquilles à Paname, bien infiltrés dans les alcôves du pouvoir. Mais dix ans d'absence les ont mis hors-jeu et les forces du mal vont en profiter.

La Pendule s'est donné pour mission de retrouver les chérubins perdus pour les lancer à la reconquête de la capitale. Depuis leur QG de la campagne normande, l'organisation tente de fédérer les groupes épars et les individus isolés, tout en lorgnant sur la menace démoniaque.

Arsenal quant à lui n'a pas quitté Paris. Grâce à un syndicat de la RATP et des agents infiltrés dans une brigade souterraine de la Préfecture de Police, ses membres ont investi les vastes sous-sols de la capitale. Planques bien garnies et sécurisées, labyrinthes de tunnels sinuant dans les catacombes, le Paris underground est un petit paradis, à condition de se méfier des coins sombres où l'Autre est encore tapis.

Si ces deux réseaux bossaient ensemble, les anges reprendraient rapidement le contrôle de la capitale. Une belle source de scénario !!



Chez Jules d'en face

Les cornus ne sont pas en reste dans la reprise en main de leurs activités. Ils sont même en avance. Dédale s'est taillé un vaste réseau au cœur du crime organisé hexagonal. Du cœur des prisons aux plages de la Côte d'Azur, les démons ont fait main basse sur toutes les activités illégales, montant des braquages osés et gangrenant de drogue les cités de banlieues. Plutôt orienté Plan A, ils œuvrent directement à la perte de l'humanité.

Plus respectueux de l'orthodoxie démoniaque, visant à pousser les hommes à leur destin par la corruption insidieuse (le Plan B), Trust Me Corp. est passé à la vitesse supérieure. Installée dans la City londonienne, ce conglomérat financier tentaculaire est la plus vaste organisation démoniaque vouée au Mal. Toujours dans l'ombre, elle est un terrible ennemi ou un allié de premier ordre, en fonction de votre allégeance.

Si les trois précédents réseaux sont agréables mais familiers, ce dernier est un vrai must de pouvoir derrière le trône. Même les diablotins devront s'en méfier, sous peine de finir en appât à angelots ou pire, en cas de désaccord, d'obtenir son billet retour pour l'Enfer. Il vaut à lui seul la lecture de ce premier supplément de l'ultime gamme d'*INS/MV*.

L'absence de scénario est amplement compensée par les dizaines d'accroches qui sont suggérées au fil des pages. Intégrer l'un de ces réseaux ou s'y frotter au hasard des aventures, les choix sont nombreux et réserveront nombre de situations cocasses.

Olivier Halnais



J'aime :

✚ Trust Me Corp., véritable mégacorporation du Mal.
✚ La variété des structures proposées.

J'aime moins :

– Des réseaux angéliques classiques.
– Pas de scénario.



LES OMBRES D'ESTEREN | SUPPLÉMENTS (VF)

Manuel de la Lune Noire, Occultisme

Petite lune bien occultée

Parallèlement à la gamme générale, à la campagne *Dearg* (dont le prochain épisode est en maquette) et à de multiples variations transmédialinguistiques pas forcément rôlistiques, *Esteren le JdR* se développe à travers une série de thèmes, des focus portant sur un aspect particulier du jeu. Ainsi, après les prêtres, abordés dans le scénario *Le monastère de Tuath*, c'est au tour des fantômes et des occultistes d'être traités avec deux nouveaux suppléments à couverture rigide et avec le design habituel d'Agate en ce qui concerne la mise en page et les illustrations.

Manuel de la Lune Noire

Paradoxalement, l'intérêt de ce supplément n'est pas dans son argument de vente principal : un livre accessible aux joueurs rédigé par un occultiste et annoté par un aliéniste vivant tous deux en Tri-Kazel. Sur le papier, l'idée est sympa et, effectivement, les joueurs sauront de quoi ils parlent avec cette « étude » fort exhaustive des phénomènes de hantises et autres manifestations fantomatiques. Mais il n'en demeure pas moins qu'au final, tout ceci reste d'un classicisme absolu bien en deçà de l'originalité que l'on peut espérer des *Ombres d'Esteren*. Et la déception est d'autant plus grande que la confrontation attendue des points de vue entre un occultiste et un aliéniste n'offre aucun intérêt. Elle devait *« offrir des arguments et des éléments de méthode d'investigation, tant aux passionnés du paranormal qu'à leurs détracteurs »*. Dans les faits, l'un raconte, l'autre se contente d'annoter en ricanant des post-it : *« C'est c'la ouiiii… Et que fait la marmotte ? »* En définitive, tout ce bel artifice tombe à plat et n'est qu'une synthèse agréablement rédigée de ce que n'importe quel rôliste un tant soit peu curieux pourra trouver en lisant Wikipédia…

Fort heureusement, il n'y a pas que cela dans ce supplément. Si les quatre Figures (entendez PNJ) restent, elles aussi, d'un intérêt tout relatif (hormis pour leurs illustrations), les mini « Bâtisses & Artifices » (un pensionnat et un manoir), le petit bestiaire et surtout les trois aventures de bonne facture qu'on y trouve rehaussent largement l'intérêt potentiel des MJ pour l'achat de ce Manuel.

Occultisme

Voilà un bon supplément destiné aux MJ et traitant véritablement de son thème sans artifice marketing. Et ce n'est pas du luxe tant les informations concrètes et utilisables sur le sujet res-

Fiche technique

Éditeur • Agate Éditions
Prix constaté • *Manuel de la Lune Noire :* 20 €
Occultisme : 35 €
Matériel • *Manuel de la Lune Noire :* 75 pages en couleurs à couverture rigide
Occultisme : 140 pages en couleurs à couverture rigide



taient quelque peu obscures et lapidaires dans le reste de la gamme. Pour tout dire, à part demander laconiquement un jet quand quelque chose passait pour pas(ra) normal, on en savait quand même bien peu. C'est désormais réparé et oui, tout d'un coup, jouer ou mettre en scène des occultistes devient plus clair et surtout bien plus intéressant.

Découpé en trois parties (si l'on fait abstraction des deux monstres du bestiaire final), *Occultisme* apporte en premier lieu tout un panel de précisions techniques et de conseils de mise en scène où l'on découvre avec intérêt, et entre autres choses, les subtiles différences entre un occultiste, un médium, un sorcier ou un Tarish. Bon point (de SAN ?) également, le traitement de la résistance et des désordres mentaux, forcément inévitables dès lors qu'il y a investigations occultes.

Vient ensuite la présentation pour le moins exhaustive d'une organisation typique d'occultistes. Tout y est, objectifs, modes opératoires et personnages clés, le tout avec suffisamment de « viande » pour éviter le côté manichéen des choses. Oui, ce *Cercle de l'émergence* va pouvoir aider les joueurs et/ou les employer. Et oui, il va aussi pouvoir devenir une redoutable Némésis. Alternativement ou en même temps, au gré des événements et des nécessités du moment…

Enfin, belle conclusion faisant tout de même la moitié des 140 pages du livre, *Une chambre bien rangée* est une aventure-enquête urbaine en trois actes accompagnée d'un superbe plan présentant le quartier où se déroule l'affaire. L'ambition affichée est de permettre de faire vivre quatre histoires sensiblement différentes selon les agissements et les choix des PJ. Ne l'ayant pas fait jouer, je ne saurais présager de la réussite ou non de l'objectif, me bornant à préciser que selon moi, le MJ a tout de même intérêt à se faire la main avec quelques petites aventures plus simples et à bien potasser son affaire avant de se lancer.

En résumé, *Occultisme* va droit au but et fait dégainer la carte bleue sans trop d'hésitations.

Philippe Rat

Les goodies

Financés par une campagne Ullule, les 2 suppléments comportent quelques goodiesdont :
— pour *Le Manuel de la Lune Noire* : ***Hantises***, un petit recueil au format 18 × 11 contenant cinq nouvelles se lisant vite et bien. Rien d'exceptionnel, mais cela donne toujours quelques petites idées d'ambiance… ;
— Pour *Occultisme* : ***Rise,*** un « nouveau » CD d'ambiance pour le jeu reprenant 15 morceaux déjà entendus de quelques happy few (concert de 2014 ou réunion au *Dernier bar avant la fin du monde*). Différent du premier, aux sonorités plutôt inquiétantes, et du second, plus orchestral, ce troisième opus surprend de prime abord avant de séduire.

J'aime :

✚ Avoir de nouveaux scénarios pour Esteren (enfin !).
✚ Le look général et les illustrations.
✚ Le contenu d'Occultisme.

J'aime moins :

– La première partie de Lune Noir, bien trop classique.
– Le CD *Rise* avis 100% subjectif (à la rédaction, d'autres ont aimé).



JDR NARRATIVISTE (VO)

PUPPETLAND

Danse for me puppets !

Puppetland est un précurseur des jeux indé dont la première édition date de la fin des années 90. Son auteur John Scott Tynes annonce dans les années 2000 son retrait du jeu de rôle après avoir participé à de nombreux classiques – Unknown Armies, Delta Green… *Mais voilà qu'il revient avec une nouvelle édition largement augmentée, pour notre plus grand bonheur.*

Fiche technique

Éditeur • Arc Dream Publishing
Prix constaté • $ 39.99 (à peu-près 37 €)
Matériel • Livre à couverture rigide au format à l'italienne de 160 pages

Alors que la guerre fait rage dans le monde, le Créateur (Maker, en VO) crée *Puppetland*, un lieu paradisiaque destiné à accueillir ses créations marionnettes. Hélas, il crée un jour la marionnette de trop, Punch. Jaloux, Punch n'a qu'une envie, être le Créateur à la place du créateur. Il finit par tuer ce dernier, plongeant *Puppetland* dans une nuit sans fin. Les joueurs incarnent une marionnette de *Puppetland* dont l'objectif n'est rien de moins que de se débarrasser de Punch the Maker-Killer.



Il y a de l'ambiance chez les poupées

Il est impossible de ne pas mentionner tout d'abord les exceptionnelles qualités graphiques de l'ouvrage. Les illustrations, serties dans une mise en page simple mais qui les met parfaitement en valeur, dégagent une ambiance très forte à la fois charmeuse et dérangeante. L'influence de Dave McKean, en particulier son travail sur les couvertures du comics Sandman, est évidente mais bien digérée. Pour ne rien gâcher, le travail graphique sert en plus parfaitement le propos un peu particulier du jeu.

Des règles du bout des doigts

La proposition ludique de *Puppetland* sort en effet quelque peu de l'ordinaire. Ici, pas de hasard ni de gestion technique complexe. Les marionnettes, qui peuvent être de quatre types (Poupée de doigt, de main, marionnette ou ombre chinoise), sont définies par cinq caractéristiques (Taille, Corpulence, Poids, Vitesse, Force) évaluées sur une échelle verbale. Une série de « La marionnette peut » et « La marionnette



ne peut pas » permet de caractériser un peu plus finement les capacités des personnages. Pour le reste, les actions sont tout simplement évaluées librement par le MJ à partir de ces éléments.

Puppetland conserve certes une structure classique joueurs/MJ, mais fait plusieurs propositions proches du narrativisme. Le jeu entend en effet mettre fortement l'accent sur le récit, et particulièrement sur la manière dont il est raconté par les joueurs (pardon, les « acteurs » !). Il offre ainsi trois règles essentielles qui constituent le cœur de son système, bien plus que la résolution des actions.

Tout d'abord, chaque histoire (session de jeu) dure une heure, pas plus, pas moins. Ensuite, tout ce qu'un acteur dit, sa poupée le dit. Aucun aparté n'est autorisé sans que le joueur ne se mette debout – ce qui les limite de facto au minimum. Enfin, la partie se déroule comme si un auditeur invisible assistait à la partie, obligeant à ce que chaque prise de parole soit la plus intéressante possible pour le récit, dans le fond mais aussi dans la forme.

Puppetland impose une thématique forte et canalise la manière de jouer. Sa principale thématique est celle de l'incursion du mal dans le monde immaculé de l'enfance. Dans *Puppetland*, il n'y a pas de gris, que du noir et blanc. Jamais la fin ne justifie les moyens, par exemple, la question ne se posant même pas aux yeux innocents des marionnettes, naïves et désemparées face à Punch. Par son style de narration et son système, le jeu encourage naturellement les joueurs à aller dans cette direction.

La Poupée Merveilleuse

Puppetland n'est pas pour autant un exercice de style. Cette édition, qui fait passer le jeu d'un fascicule à un ouvrage complet (160 pages au garrot), offre une quantité impressionnante de matériel. Les conseils au MJ, par exemple, ne s'étalent jamais en généralité, et s'attellent au contraire à fournir des outils pratiques spécifiques à l'ambiance et à l'univers de *Puppetland*.

La base du jeu, qui décrit les règles, l'univers et un premier conte, occupe la première moitié de l'ouvrage. La seconde moitié est un recueil de seize contes supplémentaires où se reconnaissent quelques noms connus (Matt Forbeck, Kenneth Hite…). Avec un format court d'une heure et une certaine improvisation encouragée, les scénarios ne prennent que deux à quelques pages. Ils n'en contiennent pas moins tout ce qu'il faut pour démarrer rapidement une session de jeu, d'autant qu'ils sont tous présentés peu ou prou selon la même structure.

Avec son format à l'italienne, son thème inhabituel, son ambiance aussi belle que sombre dégagée par les illustrations et sa maquette. *Puppetland* est un jeu superbe et cette édition lui rend vraiment justice.

Slawick Charlier

J'aime :

+ L'ambiance, aussi exceptionnelle qu'originale.
+ Le livre, magnifique, qui vient renforcer l'ambiance.
+ L'édition, très pragmatique et qui évite d'en rester à l'exercice de style.

J'aime moins :

− Le style de jeu très canalisé : pas de demi-mesure possible, il faut adhérer complétement ou passer son chemin.



ACHTUNG ! CTHULHU | CAMPAGNE (VF)

Les Ombres d'Atlantis

Quêtes multiples

Alors que la guerre est sur le point d'éclater en Europe, une jeune allemande demande de l'aide pour trouver le meurtrier de son petit ami. Vous avez deviné, il s'agit d'une campagne *Cthulhu* !

Une belle campagne comme on les aime, qui se trouve être la première en VF pour *Achtung ! Cthulhu*. S'il est bien sûr question de la guerre secrète et d'horreurs cthuliennes, il s'agit là surtout d'une intrigue *pulp* dans l'esprit des *Indiana Jones*, croisée avec des films de guerre façon *Les 12 salopards*. **Joueurs, n'allez pas plus loin pour ne pas gâcher votre plaisir !**

Mort d'un prof

Pour respecter la tradition des campagnes cthuliennes, tout commence donc par la mort d'un professeur qui faisait des recherches sur un sujet qu'il aurait mieux fait d'éviter : l'Atlantide. Ses recherches lui ont permis de retrouver la trace de survivants du continent mythique et d'un artefact dont les composantes auraient été réparties dans le monde. Début d'une quête…

L'originalité de cette campagne est de proposer non pas un, ni deux, mais trois groupes de PJ prétirés pour mener cette quête extraordinaire aux quatre coins du globe. L'utilisation des prétirés n'est en rien obligatoire, et vous pourrez tout à fait jouer avec les PJ de vos joueurs. Mais la proposition de ces trois groupes est très sympathique, même si leur introduction dans l'intrigue, surtout pour le deuxième groupe, n'est pas bien explicitée.

À l'aide !

Le premier groupe, des espions alliés, est engagé par une jeune femme pour savoir qui a tué son petit ami, le professeur. Cette enquête à Vienne permet aux PJ d'apprendre l'existence de l'Atlantide. Alors que la guerre éclate, ils vont pouvoir poursuivre l'enquête à Rome, puis au Caire, où se trouvent des morceaux d'artefact. Pendant ce temps, en Inde, un autre groupe de PJ (ou pas, selon votre choix !) atterrit près d'un monastère dans l'Himalaya dans des conditions étranges. Ils ont été désignés pour une mission (il faut avaler la pilule car ils ne sont ni militaires, ni espions) qui va là encore les mettre sur la piste d'artefacts, en Inde puis en Iran. Enfin, un troisième groupe fera de même au Pérou puis au Groenland où se déroule un final cataclysmique.

Bien écrite et plutôt ouverte, la campagne laisse les PJ aux commandes. Selon leur efficacité, ils parviendront (ou pas) à trouver les artefacts avant les nazis, mais rien n'est obligé. En tout état de cause, les joueurs devraient tout de même pouvoir vivre le final sur l'Atlantide. Très chouette !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Sans-Détour
Matériel • 1 livre format A4 de 332 pages couleur à couverture rigide
Prix constaté • 45 €

J'aime :

+ L'Atlantide !
+ Une belle campagne épique.
+ L'idée de plusieurs équipes.

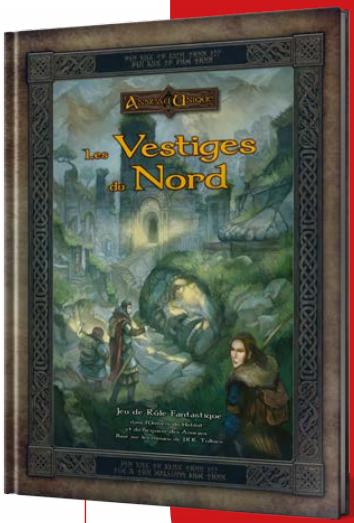
J'aime moins :

− L'introduction des prétirés de la partie 2 n'est pas forcément évidente.
− Des scénarios parfois un peu simples et « directs ».
− La documentation parfois trop riche.

L'ANNEAU UNIQUE | RECUEIL DE SCÉNARIOS (VF)

Les Vestiges du Nord

Rôder en Eriador



Il y a fort longtemps, l'Eriador fut le théâtre de batailles qui dévastèrent la région. Désormais, seuls quelques elfes et rôdeurs surveillent les faits et gestes des trolls et orques d'Angmar.

Les Vestiges du Nord est un recueil de six aventures indépendantes, qui sont reliées par un fil conducteur – le retour du Roi-Sorcier en Angmar – et peuvent donc être jouées en campagne. Ce supplément s'appuie largement sur *Fondcombe*, le guide publié préalablement qui décrit la région où se déroulent les scénarios.

Des scénarios ?

En effet, si *Les Vestiges du Nord* est présenté comme un recueil de scénarios clef en main, *Fondcombe* sera fort utile et parfois nécessaire au MJ. Bien sûr, *Les Vestiges du Nord* contient toutes les informations nécessaires pour jouer. Cependant, le guide de l'Eriador apporte de nombreux éléments permettant de donner du relief aux aventures proposées dans le recueil : histoire de la région, description de certains lieux (Imladris), créatures qui les hantent. Sans parler de la nouvelle règle de l'œil de Mordor.

Globalement, le recueil est fort bien conçu, comme les autres ouvrages de la gamme. Les illustrations s'inscrivent toujours dans le style caractéristique et fort agréable de *L'Anneau unique*, alternant les nombreuses scènes en couleur et quelques portraits en crayonné. Et surtout, pour ceux dont les PJ ont déjà parcouru les Terres sauvages du livre de base, les auteurs ont eu la bonne idée de proposer un pont scénaristique pour passer d'un côté des Monts Brumeux à l'autre.

Action !

[Attention spoiler !] En effet, le premier scénario débute au Gundabad, région dans laquelle les PJ sont amenés à se rendre dans le cadre des premiers suppléments du jeu. Là, ils pourront venir en aide à une femme des collines, ce qui va les amener à franchir les montagnes et à se rendre en Angmar (rien que ça !). Sans être particulièrement mortel, le recueil commence fort, avec un scénario marquant qui se termine à Carn Dûm et leur permet de découvrir des informations qui intéresseront Elrond. Le lien est alors fait, et les scénarios suivants proposent différentes intrigues fort sympathiques qui entraîneront les PJ des Landes d'Etten à Fornost Erain ; le dernier renvoie au premier et clôt le recueil de façon flamboyante avec une mission importante à réaliser en compagnie de Gandalf. Un superbe supplément !

Marc Sautriot

Fiche technique

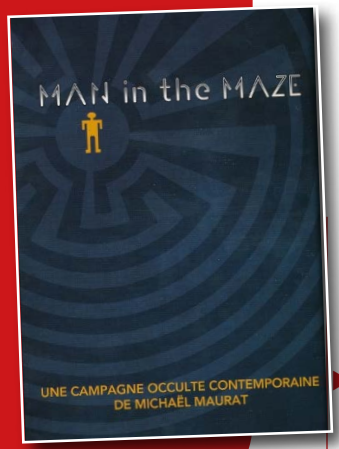
Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • 1 livre de 144 pages couleur format A4 à couverture rigide
Prix constaté • 29,95 €

J'aime :

+ Des *one-shots* pouvant faire campagne.
+ L'ambiance toujours très Tolkien.
+ L'esthétique soignée.

J'aime moins :

– Présentés comme « *prêts à jouer* », certains scénarios nécessitent tout de même un peu de préparation en s'appuyant sur le supplément *Fondcombe*.



CAMPAGNE DE JEU (VF)

Man in the Maze

Qui s'y frotte s'y pique

Quand les XII Singes *se mettent au financement participatif, ils sortent des produits atypiques. Voilà donc arrivée et livrée* Man in the Maze (MitM)*, la nouvelle campagne complète* made in les XII Singes*. Attention, cette critique pourrait comporter quelques spoilers.*

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Prix constaté • 45 €
Matériel • Boîte A4 contenant 6 livrets A5 32 pages couleur et 1 livret A5 16 pages couleur, couverture souple agrafée

J'aime :

✚ Le tout en un dans une boîte complète.
✚ De vrais liens avec Trinités tout en étant indépendant.
✚ Une campagne utilisable pour d'autres jeux, sans difficulté.

J'aime moins :

– Une grande boîte A4 pour des livrets A5.
– Même indépendante, elle gagne à posséder certains suppléments de *Trinités* pour mieux comprendre l'univers et ses enjeux.

Supplément ou Stand alone ?

MitM se passe dans l'univers d'un autre jeu de rôles des *XII Singes : Trinités*. Ce jeu occulte-contemporain invite les joueurs à incarner des Trinités : des humains s'étant éveillés à leurs précédentes incarnations et capables de développer des pouvoir extraordinaires. Mais rien de tout cela ici : nos PJ seront des humains pur jus, loin des préoccupations de ces êtres étranges.

Quand on ouvre la boîte, on se rend compte que l'on a quasiment tout ce qui est nécessaire pour jouer : livret de résumé des mécaniques de résolution de *Trinités*, livret de résumé du contexte utile. Trinité est donc dispensable pour jouer, et l'on possède tout ce qu'il faut pour se jeter dans cette campagne sans aucun achat supplémentaire. Cependant, *MitM* fait bien partie de la gamme *Trinités*, même si cela n'est pas explicitement indiqué. D'autant plus que si les PJ ne sont pas des Trinités mais ce que l'on nomme des moldus Adams, la campagne dévoile un secret majeur de l'univers de jeu.

La campagne invite le MJ à utiliser les prétirés fournis dans la boîte. Mais s'il désire que ses joueurs créent des PJ pour l'occasion, il le peut, le livre de règles contenant une version simplifiée de la création de personnages de *Trinités*. Il faudra cependant bien faire attention de distiller les éléments importants du contexte : les PJ sont tous membres (sans forcément le savoir) de la même fratrie, car ils possèdent tous le même père dont l'absence et le côté volage sont importants, ainsi que le fait qu'ils soient au courant de l'existence de chacun.

Se perdre dans le labyrinthe

MitM donne envie de jouer. L'écriture est de qualité, mais la campagne demandera un sacré travail au MJ afin d'en rendre toute la saveur. L'histoire prendra toute sa dimension si le MJ prend la peine d'en développer les intrigues et de bien poser l'ambiance.

La force de cette campagne est de s'inscrire dans un univers tout en l'explorant du point de vue du commun des mortels. Cela rend la campagne adaptable ailleurs, pour d'autres jeux (comme *Within*, par exemple) sans trop de difficulté. Elle a cependant cette particularité d'être *« à part »* dans la gamme. Ainsi, même si le livret de contexte développe en quelques pages l'idée de la jouer avec des *Trinités*, elle n'est pas faite pour. Elle n'est pas non plus construite pour être intégrée au milieu d'une campagne *Trinités* (à moins d'en faire une sorte d'interlude), et le lien fort entre les PJ et l'histoire via leur géniteur (et la réalité de son identité) ne peut qu'en affaiblir l'impact si les PJ ne sont pas créés spécifiquement dans l'optique de la faire jouer. De même, même si elle peut constituer une introduction à l'univers de *Trinités* (et qu'elle révèle un secret majeur de l'univers), elle n'est pas destinée à ce que les personnages deviennent ensuite des Trinités. À cet égard, elle a un peu *« le cul entre deux chaises »*, impression renforcée par le fait qu'elle ne soit pas estampillée *« Trinités »*.

Il n'en reste pas moins que cette campagne promet de grands moments et vaut largement l'investissement, surtout si vous aimez les ambiances étranges et lourdes.

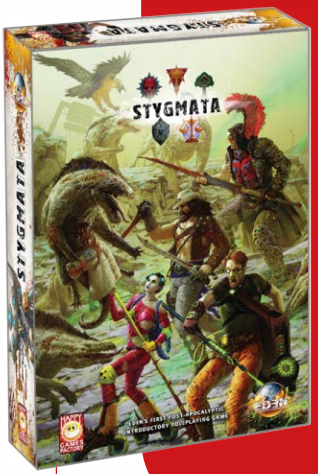
Julien Dutel

BOITE D'INITIATION (VF)

Stygmata

Radiogaga

Eden *est un jeu de figurine qui fait son chemin, tranquillement mais sûrement. Il a déjà été décliné en jeu de plateau,* Escape, *et voilà* Stygmata, *le jeu de rôle.*



Le monde après la fin des temps

Le monde s'est effondré. Désormais, les hommes survivent comme ils le peuvent dans une nature hostile et déformée parcourue par des aberrations technologiques ou biologiques… Vous en voulez plus ? Jouez au jeu de figurines ou allez vous renseigner sur le net, parce que cette boîte d'initiation ne contient rien de plus. On peut effectivement avoir une petite vision de quelques factions comme l'ISC (les survivants de l'ancien monde vivant sous terre), le matriarcat, quelques gangs… des informations disséminées dans les historiques des neuf prétirés disponibles dans la boîte. Suffisant pour les joueurs, mais absolument insuffisant pour un MJ qui n'aurait jamais joué au jeu de figurine et n'en connaît rien.

Système de résolution

Le système utilise des dés spéciaux disponibles dans la boîte. Ils sont de trois couleur : verts, jaunes et orange. Chaque couleur correspond à un état de santé. Ils contiennent des symboles succès, succès critique, échec et échec critique. Le principe est simple : quand on doit effectuer un test, on prend autant de dés de la couleur correspondant à l'état de santé du personnage que sa valeur de compétence (modifiée par la difficulté). Le but est d'obtenir le plus de succès et de succès critiques possible.

Le système est simple et sans trop de fioriture, mais il se centre très clairement sur le combat. L'originalité vient des stygmates : des domaines de pouvoirs mystérieux permettant aux PJ d'accomplir des miracles. Utiliser un stygmate demande la dépense de points de changements. Mais dépenser ces points les envoie directement dans l'escarcelle du MJ qui pourra les dépenser pour activer ceux de ses créatures (les rendant ainsi aux joueurs).

On fait quoi ?

Difficile à dire. Cette boîte contient bien des accessoires, un livret de règles, neuf prétirés et une « campagne » didactique (un scénario linéaire de quelques scènes, en réalité)… mais rien ne permettant d'aller au-delà. Si l'on ne connaît pas le jeu de figurines, on n'a pas même les ressources d'univers nécessaires à une appropriation. Cette boîte est donc clairement faite pour les figuristes (voir note). Pour les autres, les règles et le matériel sont sympathiques, mais il faudra attendre un livre de base pour voir si le jeu dans son ensemble vaut vraiment le coup.

Julien Dutel

***Note :** Il faut noter qu'il s'agit que cette boîte est une version tronquée et bien moins fonctionnelle que celle qu'ont obtenu les souscripteurs du financement participatif. En effet, ces derniers avaient accès à ce qui manque à cette boite : un livret d'univers et un bestiaire.*

Fiche technique

Éditeur • Happy Games Factory
Prix constaté • 45 €
Matériel • Boîte contenant deux livrets de 30 pages (A4 couverture souple), des dés, des cartes, 9 livrets de prétirés et une battlemat

J'aime :

+ Didactique.
+ Bien illustré.
+ Tout le matériel est présent dans la boîte.

J'aime moins :

− Univers même pas esquissé.
− Hermétique à ceux qui ne connaissent pas le jeu de figurines.



MINDJAMMER | KIT DE DÉCOUVERTE (VF)

HÉGÉMONIE

Transhuman fate

Le système « Fate » arrive en force depuis quelques temps. Ce n'est pas la traduction de Mindjammer *qui fera dire le contraire.*

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Prix constaté • 19,90 €
Matériel • Livret A4 64 pages couleur, couverture souple.

J'aime :

✚ Un bon résumé des règles
✚ Un scénario honorable
✚ Des prétirés bien construits

J'aime moins :

– Un peu plus d'univers n'eût pas été un mal

Bienvenue dans la Nouvelle Communalité

15 000 ans dans le futur, l'humanité a conquis les étoiles. Elle s'est répandue à travers la galaxie grâce à des vaisseaux ne pouvant pourtant pas voyager au-delà de la vitesse de la lumière. Mais désormais, la Nouvelle Communalité de l'Homme possède une technologie capable de lui permettre de voyager entre les systèmes à une vitesse phénoménale. Voilà donc près de 200 ans que l'ère de la Reconquête a commencé. La Communalité étend son emprise sur les colonies perdues, découvre de nouvelles espèces intelligentes, de nouveaux mondes… et transporte la Noosphère, un réseau neuronal comprenant l'intégralité des connaissances de la race humaine, de plus en plus loin dans la galaxie, étendant l'emprise de l'humanité… Mais toutes les colonies, tous les mondes, ne répondent pas favorablement à cette extension.



Scénario massif

Les deux tiers de l'ouvrage couvrent une description de la planète Yand, ainsi qu'un gros scénario qui pourra être joué avec les quatre prétirés présents dans le livret, mais aussi avec le jeu une fois le livre de base disponible. Le scénario n'est pas, en soi, remarquable. Il fait cependant le travail que l'on lui demande : présenter l'univers, l'ambiance et le système de résolution pas à pas. Yand est aussi un contexte sur lequel le MJ peut ensuite broder sans trop de difficulté. L'évolution des PJ est aussi possible et permet donc d'utiliser Hégémonie comme le point de départ d'une petite campagne sans même avoir à attendre le livre de base.

Il est cependant dommage que l'univers de jeu soit (très bien) résumé en seulement quelques paragraphes. Sans même parler de faire d'Hégémonie un jeu presque indépendant, il eut été pratique d'en savoir un peu plus sur les factions en place dans l'univers, et surtout sur celle dont tous les prétirés font partie. Un manque mineur, cependant.

Hégémonie remplit bien son rôle. Les allergiques de *Fate,* les amateurs de systèmes de résolution mettant en avant la simulation d'un univers avant celle d'une narration et d'un genre n'y trouveront peut-être pas leur compte… mais pour à peine 20 euros, les curieux pourront se laisser tenter et essayer le temps d'une ou plusieurs parties, et constater en jeu si *Fate*, ainsi que l'univers de *Mindjammer*, leur convient ou non.

Julien Dutel







CHIAROSCURO | CAMPAGNE (VF)

Le destin des Maranteo

Sur le fil du rasoir

Aldo « *Pénombre* » Pappacoda nous gratifie d'une intrigue de plus de 100 pages qui rassemble les ingrédients que nous avons appréciés dans le jeu de base *(voir CB #19)*. Les PJ, héritiers d'une maison patricienne, devront apprendre rapidement à naviguer en eaux troubles pour se sortir des ennuis où ils se trouvent brutalement plongés dans cette campagne finement ciselée et documentée. L'assassinat du chef de famille et de graves accusations pesant sur eux les laissent livrés à eux-mêmes. Au travers des jeux de pouvoir, des trahisons et des alliances de circonstances, ils devront éviter les tourbillons de pistes trompeuses et les écueils manigancés par les puissants. La campagne peut se jouer comme la suite du scénario *« une heureuse occasion »* d'*Imperivm*, avec les personnages pré-tirés ou être facilement adaptée à des personnages créés.

Gaël « Lib » G.

Éditeur • Les Vagabonds du Rêve
Matériel • Livre à couverture souple, 110 pages, couleur.
Prix constaté • 24,90 €

TERRES SUSPENDUES | RÈGLES RAPIDES (VF)

Terres suspendues 4, apéritif

Du suspens vite fait bien fait

C'est avec un grand plaisir que nous avons accueilli la version apéro de *Terres Suspendues 4*. Conservant la grande qualité du jeu de base et le système *« sans dés »* (voir la critique dans *Casus #18*), ce mince livret remplace les chapitres *« Les héros »* et *« Le Système »*. Le manque de temps des joueurs pour créer leur agent du bureau 735 ou pour appréhender les règles du jeu n'est désormais plus une excuse pour repousser une enquête. Le système est ici considérablement allégé et simplifié, traits et talents disparaissant au profit de pouvoirs. La réussite des actions se détermine toujours en fonction de mises de jetons à répartir entre initiative, action et opposition avec quelques différences majeures fluidifiant le déroulement. Une raison de plus de se plonger dans les sombres secrets de la ville cosmopolite d'Encoche.

GG

Éditeur • Les Vagabonds du Rêve
Matériel • Livre à couverture souple, 30 pages, couleur.
Prix constaté • 12 €

ACCESSOIRE (VF)

Kit du meneur de jeu casus

Le JdR oui, mais le JdR de luxe !

Soyons clair, *Casus* n'a pas réinventé le fil à couper le beurre. Mais à force de jouer avec le *Combat Pad Pathfinder*, l'idée est venue de proposer aux joueurs un outil similaire mais générique. Voici pour un prix modique un regroupement d'éléments vraiment pratiques pour se lancer dans du JdR, notamment ceux dont les combats demandent un peu d'organisation (mais pas que) : une surface de jeu grand format, effaçable à sec, une face quadrillée, l'autre non ; un kit de combat magnétique pour disposer des marqueurs magnétique aussi, le tout recouvert d'une surface effaçable, pour tenir à jour l'initiative par exemple ou d'autres choses (qui est paralysé ? Ralenti ? Qui doit prendre des dégâts le prochain round ?) ; deux crayons à papier *Casus* ; des gommes *Casus* ; un feutre effaçable. Qui en veut ?

Tête brûlée

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • voir plus haut !
Prix constaté • 29,90 €



SWITCH, WII U

THE LEGEND OF ZELDA : BREATH OF THE WILD

L'aventure, c'est l'aventure

Après de longues années d'absence, le plus célèbre héros muet aux oreilles pointues de l'histoire du jeu vidéo fait son grand retour dans une aventure hors norme. Avis aux rôlistes !

Fiche technique

Éditeur • Nintendo
Développeur • Nintendo
Plateforme • Switch, Wii U (exclusivité)
Prix constaté • 51,99 €

Ils sont booo…

Nintendo propose une quinzaine d'Amiibo (figurine d'une dizaine de centimètres avec une puce intégrée) représentant des personnages issus des différents jeux *Zelda*, compatibles avec le jeu. Utilisable une fois par jour, ils vous permettront de débloquer des tenues exclusives, de récupérer des matériaux, des armes, mais aussi Epona la célèbre jument d'Ocarina of Time.
Figurine Amiibo • 14,99 €



Nintendo nous livre enfin le nouvel opus de sa célèbre franchise conjointement à la sortie de sa nouvelle console hybride : la *Switch* (à la fois console portable et de salon). C'est l'occasion pour l'éditeur d'opérer un grand retour aux sources après un épisode en demi-teinte sur la *Wii* et de revenir à l'essence même de la saga : l'exploration et l'aventure avec un grand A.

Into the wild

Pas loin de 100 années se sont écoulées depuis la dernière apparition de Ganon dans le royaume d'Hyrule, mais cette fois nous retrouvons Link dans une bien curieuse posture. Après s'être pris pour la Belle au bois dormant, il émerge dans le sanctuaire de la renaissance… En caleçon ! Une voix familière le guide jusqu'à un pupitre de commande où il récupère la tablette Sheika, qui deviendra très vite un indispensable compagnon dans ses aventures. Puis c'est le retour vers la lumière sur le plateau du prélude, où l'on découvre un Hyrule en ruines et où la nature a repris ses droits. Très vite, Link fait la rencontre d'un vieil homme mystérieux (comme quoi ce n'est pas une marotte seulement pour Perceval de *Kaamelott*…) qui va le guider pour faire ses premiers pas dans ce nouveau monde.

Pour le joueur, il s'agit d'un tutoriel qui lui permettra de se familiariser avec les grands principes du jeu, l'exploration, la recherche de matériaux, de nourriture et de sanctuaires, car une fois passée cette mise en jambes, vous serez livré à vous-même en quittant le plateau du prélude qui n'est qu'une infime partie du monde à découvrir. Dire que votre terrain de jeu est grand est un doux euphémisme, vous allez passer des heures à découvrir la géographie d'Hyrule, allant des plaines verdoyantes aux montagnes, en passant par des collines, des lacs, un désert, des sommets enneigés, un volcan, des plages…

La grande force du jeu est de vous laisser une totale liberté dans la manière d'aborder votre aventure, bien sur votre objectif principal sera de sauver Zelda et de vaincre Ganon, mais libre à vous de faire les choses à votre guise pour le reste, car le jeu recèle de nombreux objectifs que vous pourrez accomplir comme il vous plaira : vous avez envie de foncer au château d'Hyrule pour vous battre directement contre Ganon ? C'est possible ! (Après vous être copieusement fait rosser, vous penserez sûrement à faire quelques quêtes et à récupérer l'épée de légende avant d'y revenir). Vous pourrez aussi partir à la découverte des nombreux lieux comme le village des zoras et sa magnifique

architecture marine, la mystérieuse cité des Gerudos située en plein désert ou encore le village en forme de perchoir des Piafs, peuple d'hommes-oiseaux. Vous aurez aussi l'occasion au gré de vos voyages aussi bien dans les villages que sur les routes de croiser de nombreux PNJ qui vous en apprendront un peu plus sur le destin d'Hyrule et sur ses nombreux secrets ou vous proposeront de nombreuses quêtes secondaires. Et puis, en bon aventurier, vous aurez aussi l'occasion de croiser le fer avec les nombreux sbires de Ganon qui arpentent le monde.

Die Harò

Cette épisode se démarque des autres opus sur l'opposition qui vous sera proposé, dans les autres *Zelda*, les combats contre les sbires « *de base* » étaient souvent simples et la jauge de vie ne descendait pas trop rapidement, on trouvait des cœurs en coupant de l'herbe, les armes étaient très puissantes…

Et bien vous pouvez tout oublier, *Nintendo* a fortement changé la donne, non seulement les ennemis sont bien plus fort qu'auparavant, mais ils sont aussi bien plus malins et savent combattre en groupe, de plus ils vont aussi monter *« en niveau »* : au fur et à mesure de l'aventure, plus vous tuerez des monstres d'une même espèce et plus les suivants seront résistants et puissants. Vous risquez de voir quelques fois l'écran *game over* après avoir reçu un coup qui vous aura arraché toute votre jauge de vie en une fois, *Dark Soul*… quand tu nous tiens… Heureusement, vous aurez la possibilité de trouver un meilleur équipement tout au long de votre aventure (armures, boucliers) des armes de plus en plus efficaces que vous devrez gérer avec parcimonie car elles sont toutes destructibles, vous pourrez aussi maîtriser les techniques d'esquive et de parade au bouclier qui, parfaitement exécutées, vous permettront de déclencher un *bullet time* et de placer un combo dévastateur sur votre assaillant. La nature pourra parfois aussi être votre ennemie, la chaleur du désert et le froid des sommets enneigés vous feront perdre de la vie et lors d'un orage, vous aurez tout intérêt à ne pas porter de métal. Elle saura aussi être votre allié en vous fournissant divers ingrédients (fruits, légumes, plantes) et du gibier qui vous permettront de vous concocter des petits plats pour restaurer votre barre de vie ou vous donner des *boosts* à l'attaque ou à la défense, par exemple. Vous pourrez aussi dresser des chevaux sauvages pour voyager plus rapidement sur les routes pas toujours bien fréquentées du royaume.

L'histoire sans fin…

Je ne pourrais vous décrire en quelques lignes tout ce que vous pourrez faire dans le jeu, mais ce sont des dizaines d'heures de découvertes qui vous attendent au royaume d'Hyrule, à la recherche de sanctuaires dissimulés et de leurs énigmes très bien construites qui feront autant appel à votre agilité qu'à vos méninges. L'exploration des formidables machines des 4 prodiges conçues à l'origine pour vaincre Ganon, la recherche des souvenirs de Link qui vous dévoileront une histoire pour le moins originale dans son traitement dans l'univers de *Zelda*. Ou peut-être simplement le plaisir d'observer les magnifiques panoramas mettant en valeur la direction artistique impeccable du jeu, rappelant parfois l'univers enchanteur et bucolique des dessins animés de Hayao Miyazaki et qui compensent largement l'aspect purement technique d'un moteur de jeu graphique issue de la génération de console précédente, mais qu'importe… Franchissez le pas, pénétrez dans le monde d'Hyrule pour vivre une aventure que vous n'oublierez jamais.

Derek Klivian



Le guide du routard d'Hyrule

Véritable mine d'information, ce livre vous livrera tous les nombreux secrets su jeu, pour les acharnés du 100%. Vous y trouverez l'emplacement des 120 sanctuaires du jeu, les meilleures stratégies de combats contre les différents adversaires. Toutes les quêtes secondaires que vous confieront les PNJ. La localisation des 900 Korogus cachés dans Hyrule. Toutes les recettes de cuisines pour préparer les plats les plus efficaces. Adieu votre vie sociale….

Piggyback • . 14,99€ (édition souple), 29,99€ (édition cartonnée collector)

J'aime :

✚ Un monde ouvert immense.
✚ Un voyage vidéoludique incroyable.
✚ Une direction artistique de toute beauté.

J'aime moins :

– Quelques baisses de *framerate.*



JEU DE PLATEAU (VF)

SHADOWRUN: CROSSFIRE

Du shadowrun… avec des cartes !

Je ne vous ferai pas l'insulte de vous expliquer l'univers de Shadowrun. *Relisez donc mon article d'il y a à peine vingt-huit ans dans* Casus Belli *(avouez, vous l'avez encore… Ou alors vous n'étiez pas né…). Bon, allez, pour les moins de vingt ans, je vous fais le topo rapidement…*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Joueurs • 2 à 4
Prix constaté • 59 €
Durée constatée • 90 minutes

C'est quoi un deckbuilding ?

Le principe du jeu de deckbuilding c'est un peu comme un jeu de cartes à collectionner (*Magic*, *Pokémon*, etc.) où la partie construction de deck serait incluse dans le jeu (et non réservée à l'avant-partie, tout seul dans son coin). En général, des cartes sont disponibles au cours de la partie, où les joueurs iront piocher pour améliorer leur deck tout en jouant. C'est simple mais ça fonctionne ! Le concept est apparu dans le jeu *Dominion* puis la mode a déferlé sur le monde ludique pour terminer par atteindre les univers de JdR. Notons que le jeu *Pathfinder* est aussi un jeu de deckbuilding.

Flash back. *Shadowrun* est un univers cyberpunk classique où s'invitent tous les poncifs de l'*heroic-fantasy* (races fantastiques, monstres et magie). Dit comme ça, c'est un peu fourre-tout. Une sorte de melting-pot imbuvable. Mais c'est sans compter le talent des auteurs. L'ensemble est curieusement cohérent et donne un bon coup de pied au cul au cyberpunk, qui est finalement un univers très plan-plan (pas à l'époque en 1989, mais de nos jours). En quelques mois, différents suppléments viennent étoffer le monde de *Shadowrun* et le font devenir un must du genre ! Le reste, vous connaissez, *Shadowrun* est désormais un acteur bien présent dans le monde du JdR actuel (alors que *Cyberpunk*…).

Des cartes mais pas de DocWagon

Mais *Shadowrun Crossfire* n'est pas un JdR, c'est un jeu de deckbuilding coopératif. Le deckbuilding, vous connaissez (ou alors allez voir la marge qui vous explique tout) et pour ce qui est du coop, c'est très simple : tous les joueurs sont alliés pour résoudre une mission proposée par le jeu. On gagne ou on perd tous ensemble ! Chaque joueur va donc se créer un personnage (il choisit parmi 5 races et 4 classes, ce qui offre un grand nombre de possibilités) ; personnage qui va se développer au fur et à mesure des parties. En effet, à l'instar de *Pathfinder* le jeu de cartes, où on « *coche* » des bonus au fur et à mesure des parties, on colle dans *Crossfire* des stickers représentant des bonus qui viennent améliorer et spécialiser votre personnage. Cela donne un petit côté « *Legacy* » (vous savez, les versions « *modifiables* » de *Risk* et de *Pandémie*). Très sympathique. Évidemment, cela « *abime* » le jeu, mais le bonheur est à ce prix. Ensuite, il suffit de rassembler des copains et se jeter dans l'aventure (en fait, on peut aussi jouer en solo !). Au final, tous les personnages seront vraiment différents puisque le jeu ne comporte pas moins de 100 stickers ! Il y a vraiment de quoi faire.

Il faut signaler que le jeu solo est franchement sympa et que, d'après mon expérience, le jeu est légèrement plus compliqué au fur et à mesure qu'on rajoute des joueurs. C'est un peu en décalage avec les autres deckbuildings, mais c'est une des caractéristiques de *Crossfire*.

Des icônes, des icônes, des icônes

Le principe du jeu est très simple : vos cartes comportent des icônes (combat, magie, informatique, etc.), et les embûches que vous devez affronter en comportent aussi. Il suffit de jouer les



bonnes icônes au bon moment ! Mais ce qui pourrait s'avérer être un mécanisme relativement abstrait est juste un moyen de simplifier le jeu, pour que le joueur puisse se consacrer à la tactique et à la beauté des cartes. Tout cela pour que l'ambiance prenne. Et il faut bien avouer que ça fonctionne carrément : on se croirait dans un vrai run avec les petites emmerdes du départ qu'on règle facilement et le moment où rien ne va plus et où on s'en sort de justesse.

Un scénario bien ficelé

Chaque scénario est composé d'une description fixe indiquée sur une planche cartonnée, et le reste est composé par des cartes obstacle de plus en plus complexes au fur et à mesure que l'aventure avance (en fait, il y a deux types de cartes obstacle, faciles et difficiles). Les joueurs quant à eux possèdent un deck de base et peuvent le renforcer avec des cartes Marché noir très puissantes (si elles conviennent au personnage que vous incarnez : inutile de donner une arme lourde à un decker évidemment !). D'ailleurs, il faut bien dire que les personnages ne sont pas vraiment différenciés au début de la partie. C'est par l'ajout de nouvelles cartes que votre deck va prendre vie, un peu comme dans une vraie partie de JdR.

Un petit bémol cependant : je trouve le deck de Marché noir un peu avare en cartes. J'aurais aimé avoir un peu plus de choix. Mais les principaux éléments de l'univers de *Shadowrun* sont bien là : carte DocWagon, gros calibres et matos hi-tech.

Du sang et des armes

La principale caractéristique de *Shadowrun Crossfire* est que le jeu est particulièrement difficile et punitif. Ce n'est pas un coop pour jouer en famille mais un vrai jeu de techniciens (et qui piochent les bonnes cartes au bon moment). Vous êtes prévenus ! En général, tout se passe correctement mais, à un moment, un événement aléatoire vient défoncer votre plan bien huilé. La base du jeu est donc de prévoir tout ce qui peut mal se passer. Parce que cela va arriver, c'est certain ! Mais il n'y a rien de plus décevant qu'un coop où les scénarios s'enchaînent sans problème.

Et la suite ?

Évidemment, un joueur qui apprécie *Shadowrun Crossfire* n'aura rapidement qu'une envie : récupérer de nouvelles cartes. Et pour cela, il faut que les extensions arrivent, et vite ! Messieurs *Black Book*, c'est quand vous voulez ! Bon, je dis ça parce que je connais le jeu depuis sa sortie en VO il y a quelques années. Pour un joueur qui découvre, les cartes fournies dans le jeu devraient quand même vous permettre de joueur plusieurs mois, faites-moi confiance !

Croc

Mère-Grand, pourquoi as-tu une si grosse boîte ?

En ouvrant la boîte du jeu, on peut se rendre compte qu'elle est grande, très grande. Et tout de suite, les plus innocents hurleront au scandale ! Mais que nenni. Le premier principe des jeux de deckbuilding, c'est qu'il faut les renouveler avec des extensions. Et le second principe c'est qu'un deckbuilding que l'on ne peut pas ranger est un jeu qui ne sera pas joué. La grande boîte comportant tout ce qui est possible pour ranger les cartes (emplacement dans le thermoformage, intercalaires, etc.) est une nécessité ! Et on peut aussi signaler qu'elle n'est pas si grande que cela (quand on compare à *Pathfinder JdC* par exemple).

J'aime :

+ La beauté des cartes et l'ambiance.
+ Les stickers pour les personnages.
+ La difficulté.

J'aime moins :

− La difficulté (aussi).
− Le trop faible nombre de cartes.
− Les decks de base trop similaires.



PS4

HORIZON ZERO DAWN

À la chasse aux robots

Guerilla Games ne nous avait pas habitué à cela. Spécialisés depuis un certain temps dans les FPS avec la série bien connue « Killzone », *le studio néerlandais a décidé de changer intégralement son fusil d'épaule, en proposant de s'aventurer dans les terres de l'Action-RPG. Une exclusivité PS4, donc, prête à nous embarquer dans un nouveau monde.*

Fiche technique

Éditeur • Sony Interactive Entertainment
Plateforme • PS4 (exclusivité)
Prix constaté • 59,99 €

Un artbook et une bande originale

Comme souvent dans le jeu vidéo désormais, les grosses licences possèdent leur lot de produits dérivés. Ils ne sont cependant pas sans intérêt pour nous.

L'artbook est un magnifique livre de chez Titan Books (prix conseillé : $ 39,95) présentant une masse impressionnante de concept-arts issus des travaux de l'équipe artistique du jeu. Paysages, architecture, technologie, créatures, tout y est. Et s'il est utile pour s'extasier devant la beauté des illustrations proposées, il peut aussi constituer une véritable source d'inspiration pour certains jeux post-apocalyptique ou médiévalo-technofantastiques comme, par exemple, *Numenéra*. Une mine d'inspiration visuelle pour un jeu qui est parfois difficile à appréhender.

Ainsi vint la fin

Personne ne se souvient comment les choses ont changé, mais les membres de la tribu des Nora ne se souviennent pas pourquoi ni comment. Tout au plus se souvient-on que la Toute-mère les protège dans leurs terres sacrées et qu'elle permet aux Braves de chasser et de protéger leurs terres contre les terribles machines. Le joueur incarne Aloy, une orpheline paria élevée hors de la tribu, désireuse de découvrir qui était sa mère. Elle deviendra une Brave puis bien plus encore, explorant le monde et découvrant son histoire enfouie.

L'univers de *Horizon Zero Dawn* est post-apocalyptique : on y parcourt montagnes, forêts, déserts et ruines anciennes. L'homme y est revenu à un état médiéval. Mais le monde est aussi rempli de machines : d'étranges robots aux allures d'animaux que l'on chasse afin d'en extraire les ressources nécessaires à la création d'armes et d'armures (et d'objets étranges).

Un univers visuellement marqué

L'univers graphique du jeu possède une véritable personnalité. Le monde étant composé de plusieurs tribus (comme autant de civilisations), chacune possède ses spécificités et ses inspirations. Les Carja ressemblent à des chasseurs-cueilleurs, les Banuk à des descendants amerindiens du nord, les Oseram à des européens (anglosaxons ou nordiques) médiévaux. La direction artistique est fabuleuse. Tout permet de différencier les diverses tribus dans leurs us et coutumes, leur architecture, leurs vêtements, décorations et parures, ainsi que dans les paysages de leurs territoires. Tout cela est porté par une maîtrise technique de la machine indéniable de la part du studio. Le jeu est clairement magnifique. Exclusivité oblige, il est parfaitement optimisé pour la PS4 et on a droit à ce qui est certainement l'un de ses plus beaux jeux.

Un gameplay efficace

Horizon Zero Dawn est un action-RPG tout ce qu'il y a de plus classique. On incarne un unique personnage à la troisième personne, on court, grimpe, chevauche… on se bat, aussi, beaucoup. Le système de combat est assez simple. Il peut s'effectuer au corps à corps ou à distance. Ce dernier mode est d'ailleurs celui que le jeu privilégie, offrant tout une panoplie d'armes et de gadgets permettant d'anéantir ses ennemis avec de multiples types de projectiles et de bombes aux effets secondaires divers (enflammer, corrompre, geler, électrifier, etc.).

Mais tout ne se résout pas forcément uniquement par la force. Ainsi, Aloy est capable de faire preuve d'une grande discrétion. Elle possède, de plus, un Focus : un appareil technologique avancé lui permettant de voir le monde en réalité augmentée. Elle est ainsi capable de scanner les environs, de repérer ses ennemis, mais aussi d'afficher les chemins de ronde de ces derniers tant qu'ils ne sont pas en alerte. Ce faisant, le joueur peut anticiper les mouvements des adversaires et, tout en restant discret, piéger la zone. Cette fonctionnalité est particulièrement utile contre les machines : elle permet aussi de déterminer leurs faiblesses et leurs résistances et d'adapter son type de munitions et de pièges en conséquence.

La chasse prend une immense part dans le jeu. On chasse les robots afin d'obtenir des pièces qui serviront soit à créer des munitions (spéciales ou classiques) ou des pièges, soit à marchander afin de pouvoir mieux s'équiper. Malheureusement, on obtient rapidement les armes et armures les plus efficaces du jeu (même s'il faut attendre un moment avant de pouvoir récupérer, via une quête annexe, l'armure la plus puissante et la plus efficace – qui facilite grandement les derniers combats de la quête principale).

L'évolution, quant à elle, se fait en développant trois arbres de compétences (chasse, combat et survie) permettant d'acquérir tout un tas de capacités indispensables.

Inspiration rôliste

Horizon Zero Dawn, c'est avant tout une énorme source d'inspiration pour des jeux comme *Numenéra*. C'est littéralement une campagne prête à jouer dont les enjeux et les découvertes pourraient, moyennant adaptation, s'appliquer au Neuvième Monde. L'inspiration visuelle est évidente, ainsi que le traitement des cultures, l'intégration d'une technologie avancée mais incomprise dans un mode de vie tribal ou médiéval, les créatures technologiques… mais on pourrait aussi évoquer l'exploration et la découverte des secrets d'une civilisation ancienne, hyper avancée et oubliée.

Même si le jeu est moins flamboyant – et moins SF-fantasy – que *Numenéra* (ou tout autre univers du même genre), c'est un vivier au sein duquel on peut puiser sans retenue. On pourrait même en faire un univers de JdR à part entière : plusieurs tribus/civilisations, des divinités, des croyances, des tensions inter-ethniques, des décors marqués et grandioses, des secrets, de grands méchants qui peuvent vraiment faire peur… tout est là.

Finalement ?

Horizon Zero Dawn est une sorte de paradoxe tel que Guerilla sait nous les offrir. L'éditeur n'est pas connu pour proposer de véritables révolutions du genre. C'était le cas pour la série des Killzone, c'est aussi le cas pour Horizon Zero Dawn. Guerilla possède cette qualité incroyable de savoir synthétiser l'essence d'un genre et d'en rendre les mécanismes de manière simple et efficace. Ainsi, tout est présent : histoire prenante, personnages attachants, univers atypique, crafting intéressant et évolutif, système de combat agréable, système de chasse intéressant… mais le jeu n'est cependant que cela : une excellente synthèse.

Que l'on ne s'y trompe pas : on s'amuse, on parcoure l'histoire avec intérêt, on suit les dialogues avec plaisir, on explore un univers vaste et réellement magnifique aux paysages diversifiés. *Horizon Zero Dawn* est une expérience ludique agréable et immersive qui ne déçoit pas. Mais le jeu ne laissera pas sa marque comme a pu le faire, récemment, The *Witcher 3* (auquel il emprunte un certain nombre de mécaniques). Cependant, si vous aimez ce type d'univers, n'hésitez pas. Le jeu en vaut la peine.

Julien Dutel

La bande originale

Elle aussi est totalement utilisable à une table de JdR. Orchestrale et électro parfois, son thème (chanté par l'envoûtante Julien Elven) transmet une sensation de grandeur et d'aventure. On y trouve des inspirations classiques, tribales et contemporaines. Fruit de la collaboration entre Joris de *Man, The Flight* et Niels van der Lesst, elle véhicule parfaitement les spécificités de l'univers du jeu. Disponible sur I tunes et Amazon pour $ 15,99 en téléchargement légal, elle peut paraître chère. Ce sont cependant pas moins de 80 pistes qui sont compilées pour un total de 4 heures de musique. Tous les morceaux ne sont pas forcément utilisables (certains étant beaucoup trop courts), mais une grande partie trouveront leur place lors d'une partie (notamment, pour le redire… *Numenéra*).

J'aime :

+ L'univers.
+ L'histoire prenante.
+ Le gameplay agréable.

J'aime moins :

- Certaines quêtes annexes ou tâches de collection, rallongeant artificiellement la durée de vie mais sans véritable intérêt.



FIGURINES (VF)

The Walking Dead – All Out War

Petit manuel de survie en terre zombie… figuriniste !

Jusqu'ici, le comic de Kirkman et Adlard, véritable porte-étendard de la tendance zombie, n'avait pas connu d'adaptation ludique au niveau, tout au plus quelques jeux de société moisis en guise de fan service. Là, le niveau monte de plusieurs crans.

Fiche technique

Éditeur • Mantic France
Auteur • Mark Latham
Matériel •
Boîte de base : 18 figurines, des cartes événements, équipements, ressources, 1 règle de portée, 1 compteur de menace, des cartes de personnages, des pions de décors, des marqueurs de jeux (activation, santé, ressource), 11 dés, un marqueur d'initiative, un gabarit de zone d'agression, un plateau de jeu en papier, 2 livrets de règles.
Extensions narratives : 6 figurines, cartes personnages et équipements supplémentaires, décors 2d en carton, livret de règles et de scénario.
Boosters : Entre 2 et 6 figurines suivant les cas – cartes de personnages et d'équipements. Il existe aussi un set de décors avec des barricades et épaves de voitures en 3d.
Prix constaté • 49,99 € pour le jeu de base ; 39,99 € pour les extensions narratives ; 24,99 € pour le set de décors ; 17,99 € le booster.

Un jeu qui raconte des histoires

Dans ce jeu, on prend les rênes de groupes de survivants qui tentent de survivre. En solo, en coopératif ou en mode affrontement, les rôdeurs sont toujours gérés par une mécanique d'intelligence artificielle.

Dans le scénario standard, deux groupes de survivants s'affrontent pour découvrir des pions de ressources. Les figurines de survivants sont activées à tour de rôle et peuvent réaliser 2 actions au choix parmi 9 possibles, mais pas deux fois la même : se déplacer, tirer, fouiller, changer d'objet dans l'inventaire, action de scénario, se relever, se cacher, garder son calme et faire du bruit. Cette dernière est primordiale. Car elle vous permet de faire bouger un rôdeur à 10 pouces ou moins vers le personnage qui fait du bruit. Le rôdeur va se déplacer de 6 pouces. Tactiquement, cela permet de dégager un point de ressource pour un autre personnage, de gêner un futur déplacement d'un adversaire etc. Les survivants peuvent courir, dans ce cas ils font du bruit et attirent un rôdeur vers eux, ou alors se déplacer prudemment sans attirer l'attention. Un coup de feu est une catastrophe, car tous les rôdeurs convergent vers le tireur. Chaque fiche de personnage indique le type de dés utilisé par le personnage au combat, en défense et au tir. Les équipements rajoutent des dés ou des effets spéciaux. Des symboles spéciaux sur les dés permettent de gérer les morsures infectieuses de zombies, les coups dans la tête qui terrassent les rôdeurs immédiatement, et les pénuries de munitions.

Une fois tous les survivants activés, une carte événement est tirée. La plupart du temps, cela rajoute des rôdeurs ou en fait bouger plusieurs. La dernière mécanique importante est celle de la menace. Il y a un compteur de menace avec différents seuils. Si ce compteur arrive au maximum (18), la partie s'arrête. Chaque scénario indique le niveau de menace de départ. Pendant les activations, les coups de feu, les corps-à-corps font augmenter le niveau de menace. Les effets des cartes événements sont modulés en fonction de ce score. Les personnages ont un niveau de moral qui correspond au seuil de menace. Si le seuil est atteint, les personnages concernés doivent faire un test de panique qui peut les rendre fou de terreur, de rage, les faire crier etc. Géné-



ralement, c'est là que le plan ne se déroule plus sans accroc. On ressent bien ce moment des films de zombies où tout bascule. Seule l'action « *garder son calme* » permet de faire descendre le niveau de menace, mais jamais assez.

L'hyper personnalisation des survivants par leurs équipements (le chapeau porte-bonheur de Carl) et leurs petites règles spéciales (le côté leader de Rick), les scénarios qui font revivre des moments forts de la BD, rendent le jeu très immersif.

Le jeu de figurines pour tous

Mantic fait de véritables efforts pour rendre ses jeux accessibles à tous. Finis les 2h de parties, les apprentissages de règles fastidieux, les montages compliqués de figurines, le jeu moderne se doit d'être rapide à mettre en place.

Dans la boîte de base, il y a un petit livret d'introduction tutoriel de jeu. Vous lisez 8 pages, vous mettez en place 5 figurines (sans montage), et vous commencez à jouer. Vous lisez 3 pages de plus, et jouez un deuxième scénario tutoriel. En 2x30 mn de jeu, vous avez appris à jouer : un modèle du genre. Rien n'est à mesurer, tout se gère avec des gabarits, tout est écrit sur les cartes de personnage, d'équipement. Les modélistes peindront avec soin les figurines et feront des décors en 3d, mais pour les moins artistes, il y a tout pour jouer vite.

Les extensions narratives

L'extension *Prélude à Woodbury* est une boîte de démarrage pour jouer en solo quelques scénarios mettant en scène le Gouverneur avant son arrivée à Woodbury. Tout le nécessaire pour jouer est inclus dans cette boîte, et les cartes événements comme les équipements ne font pas doublons avec la boîte de base.

L'extension *Passé décomposé* propose 6 scénarios rappelant l'arc narratif d'Atlanta, donne des règles de campagne narrative pour jouer les scénarios dans la continuité et propose une boîte à outils bien faite pour créer ses propres survivants.

On attend avec impatience les extensions sur la ferme d'Hershel, puis celle sur la prison avant la fin 2017.

Nous avons été emballé par ce jeu. Cela reste un jeu de figurines avec un modèle économique coûteux pour les acheteurs mais, avec ce *All out war*, Mantic franchit un véritable cap qualitatif. On n'est pas loin du sans-faute.

Nicolas Fuseau

Les boosters

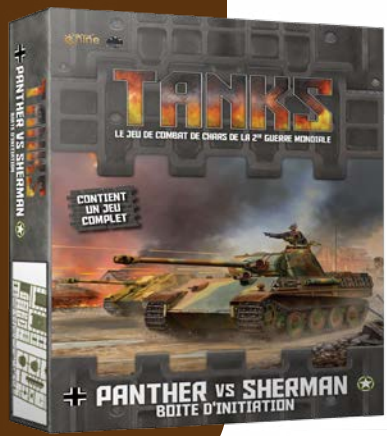
C'est le seul point négatif. Certains scénarios ne sont pas jouables sans acheter les boosters. Ils sont au nombre de 7 avec un assortiment de personnages (souvent 2 – comme Andrea et sa sœur) et un rôdeur. La règle propose bien de jouer avec un budget en points, mais c'est quand même moins sympa.

J'aime :

+ Pouvoir jouer 30 mn après avoir ouvert la boîte.
+ Les scénarios très immersifs.
+ Les extensions narratives.

J'aime moins :

− Devoir acheter plusieurs boosters pour jouer les scénarios en mode historique.



JEU DE FIGURINES (VF)

Tanks

Boîte d'initiation à la fig'

Cette initiation au jeu de figurines est un véritable « kit » complet qui comprend, outre 3 blindés, tout le matos nécessaire pour jouer : marqueurs, décors en 2D, caractéristiques des véhicules et de nombreuses cartes qui serviront aussi bien pour le jeu (dégâts) que pour préparer la partie (nombreuses options disponibles). Mais ce contenu ne vous rappelle-t-il pas quelque chose ?

Fiche technique
Éditeur • Black Book Éditions
Joueurs • 2
Prix constaté • 29,90 €
Durée constatée • 30 minutes

** Je ne sais plus quel général allemand disait : il faut cinq sherman pour éliminer un tigre. Le problème c'est que les Américains en ont toujours six.*

Utilise la force Wittmann

En effet, 3 figurines dans une boite de base (2 petites et 1 grosse), des gabarits, des pions, des cartes… Cela fait définitivement penser au kit de démarrage de *X-Wing*. Et les similitudes ne s'arrêtent pas là : un système de jeu simple, de nombreuses extensions qui rajoutent à chaque fois de nouvelles options, on est sur un terrain connu. Ce qui est moins connu, par contre, c'est le conflit représenté. Et autant le dire tout de suite, les concepteurs non plus n'y connaissent pas grand-chose.

On ne s'évade pas, on défile !

Car, il faut bien le dire, votre petit cœur d'amateur d'histoire va saigner. Et pas seulement : la boîte de *Tanks* va l'avaler, le mâcher et le recracher. Tout dans ce jeu est hollywoodien, en commençant par le prédicat de départ : deux Sherman contre un Panther. Résultat ? Normalement, deux Sherman détruits. Dans *Tanks*, les chances de victoire sont égales. Alors évidemment, ils auraient pu mettre 5 sherman dans la boîte* mais ça aurait provoqué une substantielle hausse du prix. Un trio plus réaliste aurait été un panzer IV contre deux Sherman 76 (et encore…). Ou alors un duel entre un Panzer IV et un T-34. Mais je sens bien que je commence à vous gonfler avec mes lubies d'historien. Que voulez-vous, on ne se refait pas.



Mais ne boudons pas notre plaisir

Tout ceci étant dit, il n'en reste pas moins que la boîte de *Tanks* et son système de jeu permettent de bien s'amuser : les Sherman tournent autour du Panther, se cachent derrière le décor et tentent de le shooter par l'arrière. De nombreux paramètres sont pris en compte (rapidité des blindés, manœuvrabilité, puissance de l'armement, etc.) et on peut même rajouter des membres d'équipage qui offrent de petites règles spéciales à vos blindés. En



30 minutes, la messe est dite et on a juste envie de recommencer. Et au bout de quelques parties, on se rend compte que le jeu ne consiste pas seulement à se mettre à portée et à tirer dans le tas (cela peut fonctionner avec le panther mais en aucun cas avec les Sherman) et on se plaît à manœuvrer pour trouver la meilleure occasion de tir. Et c'est en cela que *Tanks* est un véritable succès et un plaisir toujours renouvelé… Enfin, pas toujours, car 3 chars c'est quand même pas beaucoup !

joueurs vont vouloir rajouter d'autres véhicules. On peut d'ailleurs reprocher qu'il manque cruellement de canons antichars et autres équipes de Panzerfaust ou de bazooka, mais le but des auteurs n'était pas de faire un jeu sur la seconde guerre mondiale mais bien un jeu de combat de chars. N'empêche que si j'osais, dans ces colonnes, je vous proposerais bien quelques règles supplémentaires… Une autre fois peut-être.

Croc

J'aime :
+ Les figurines.
+ Le côté « tout en un ».
+ L'accessibilité.

J'aime moins :
– Le côté historique très très limité.
– Le faible choix de figurines dans la boîte de base.

Les usines tournent à fond

Pour prolonger le plaisir il est évident que les





COIN DES COMICS

Day Men

Les hommes de main des vampires

Série indépendante publiée chez BOOM ! Studios, Day Men *fait partie de ces rares incursions du* comic-book *dans le domaine du fantastique-contemporain (hors super-héros). Et c'est une réussite qui parlera forcément aux rôlistes, tant son univers et ses codes sont proches d'un jeu très pratiqué.*

Depuis l'aube de l'histoire, les vampires immortels dominent l'humanité. Composée de cinquante familles, cette société se livre à une guerre d'influence sans pitié – dont les vainqueurs déterminent les inflexions politiques de la civilisation. Mais quand le soleil se lève, ces créatures nocturnes doivent s'éclipser et alors, c'est au tour des Day Men d'agir.

Mortels de confiance

Les Day Men, bien que simples mortels, reçoivent une formation, fruit de millénaires de perfectionnement, qui les transforme en armes vivantes. Rompus aux arcanes de la politique vampirique et capables de tenir tête physiquement à un immortel, les Day Men gèrent toutes les affaires diurnes dont leurs maîtres ne peuvent s'occuper.

David Reid est le Day Man de la puissante famille Virgo. Entre collecte de paiements, supervision du nettoyage d'orgies vampiriques et neutralisation d'immortels un peu trop anarchistes, il va se retrouver pris dans un complot impliquant plusieurs familles et menaçant la cohésion de la société de la nuit. Meurtre de vampires influents, agissement d'une étrange secte humaine, manœuvres secrètes de familles rivales… Autant dire que David va avoir du pain sur la planche – surtout quand il devra se confronter à Jacob l'incendiaire : le seul humain capable d'effrayer les vampires !

Classique mais solide

Les habitués de *Vampire la Mascarade* ou *le Requiem* évolueront en terrain connu avec *Day Men*, mais cette familiarité avec les codes employées permet alors de se concentrer sur les originalités du titre : les Day Men, bien sûr, mais aussi les aspects politiques propres à l'univers développé et les scènes d'action mettant à profit les caractéristiques des divers protagonistes. La narration est dynamique et sait alterner coups de théâtre, développement des personnages (surtout David Reid) et révélations. Impossible de s'ennuyer, donc.

Day Men n'est certes pas un titre révolutionnaire mais son recyclage inspiré d'ingrédients classiques se mêlant à des nouveautés bienvenues en rend la lecture agréable. De plus, la série est complète et l'intégrale est comprise dans les deux tomes édités par Glénat Comics. Aucune raison de se priver de cette œuvre vampirique qui, sans bouleverser le genre, apporte tout de même sa pierre à l'édifice.

Glénat Comics

Nouveau visage du département de Glénat consacré aux comics, cet éditeur se fait une spécialité de publier des titres indépendants aux thèmes éloignés des classiques super-héros. Reconnaissable à ses couvertures blanches, la collection présente des titres parfois méconnus mais qui valent que l'on s'y intéresse, surtout si l'on souhaite goûter un peu d'originalité. Quelques noms célèbres se détachent (Walt Simonson, Matt Fraccion, Greg Rucka…) afin de mieux orienter le lecteur connaissant leurs œuvres chez Marvel ou DC mais presque chacune des œuvres présentées par Glénat Comics est de qualité – pour peu que l'on s'intéresse au thème traité. Et plusieurs sont déjà aux menu de prochains *Coins du Comics* !



Inspiration

Clans vampiriques millénaires, luttes de pouvoir entre ces factions de l'ombre, humains initiés à la vérité… Les ingrédients de *Day Men* sont classiques en occulte-contemporain et ils rappellent fortement *Vampire la Mascarade* (ou son jeune frère *Vampire le Requiem*). Ce *comic-book* est donc une inspiration en or pour cet univers (dans l'une ou l'autre de ses itérations), au point que son intrigue peut se recycler sans mal et même apporter un peu d'originalité sur des sentiers mille fois rebattus. Ainsi, la secte des humains qui s'implantent des canines de vampires pour devenir des créatures hybrides permet de créer un antagoniste inattendu tandis qu'un personnage comme Jacob l'incendiaire ne demande qu'à être utilisé comme rival ou allié de circonstances…

La principe même des Day Men s'avère passionnant à exploiter en jeu. On peut ainsi imaginer une campagne-double. La nuit, les joueurs incarnent une coterie de vampires cherchant à étendre leur influence sur la ville par leurs manigances. Le jour, ils interprètent les Day Men au service de ce groupe, chargés de faire progresser leurs affaires sous le soleil. Car la grande différence entre les Day Men et les goules du *Monde des Ténèbres* est qu'il s'agit de lignées, – chaque Day Man formant son successeur et lui inculquant une totale loyauté envers ceux qu'il devra servir. Des techniques de combat spécialement mises au point contre les vampires sont enseignées ainsi que les arcanes de la politique nocturne. Cela fait d'un Day Man un atout précieux que l'on n'envoie pas à l'abattoir mais à qui l'on confie les missions les plus délicates. Bien sûr, dans le cadre du *Monde des Ténèbres*, un Day Man peut très bien être aussi une goule (expliquant ses capacités physiques presque surhumaines) mais il est bien plus que cela !

Romain d'Huissier

Fantastique-contemporain

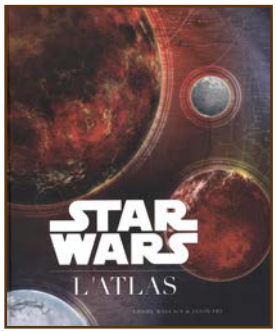
Le super-héros est le genre dominant du *comic-book*. Cependant, avec Glénat Comics, l'occasion nous est offerte de découvrir des titres versant plutôt dans le fantastique-contemporain – avec toujours une bonne dose d'action. Si *Day Men* en est un bon exemple – utilisant un thème très classique du genre, l'éditeur en publie bien d'autres. *Wraithborn* a des allures d'enfant illégitime de *Buffy* et de *Witchblade*, avec son arme mystique se transmettant à un élu chargé de combattre le mal. *The Wicked + the Divine* nous présente tout un panthéon d'anciennes divinités réincarnées en stars du rock et ayant une mission bien particulière. *Sex Criminals* mêle surnaturel et sexe pour un cocktail détonnant – et hilarant ! *Wayward* nous entraîne dans l'occulte particulier du Japon moderne.
Si vous aimez le fantastique-contemporain, vous seriez donc bien inspiré de vous pencher sur les titres de Glénat Comics.

LE BRIC-À-BRAC DU JAWA (VF)

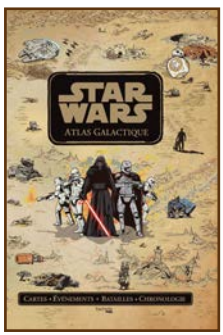
Une galaxie lointaine

Cartographie, hauts lieux et personnages

En décembre dernier, l'approche de Noël et la sortie d'un film Star Wars *ont entraîné la sortie de plusieurs ouvrages consacrés à cette fameuse galaxie lointaine : sa cartographie, son histoire… Six mois plus tard, il est temps de faire le point.*



Fiche technique
Titre • Star Wars – L'Atlas
Éditeur • Huginn & Muninn
Auteurs • Daniel Wallace et Jason Fry
Matériel • Livre de 26x31 cm de 244 pages tout en couleurs
Prix constaté • 39,95 €



Fiche technique
Titre • Star Wars – Atlas galactique
Éditeur • Hachette heroes
Auteurs • Tim McDonagh
Matériel • Livre de 28x38 cm de 78 pages tout en couleurs
Prix constaté • 19,95 €

La galaxie *Star Wars* est riche en produits dérivés depuis la sortie du tout premier film en 1977. Depuis les jouets divers et variés aux pyjamas en passant par les rasoirs et les *sex toys*, les objets rattachés à la fabuleuse saga sont aussi nombreux que les étoiles dans le ciel de Coruscant. Si certains ont un intérêt discutable, les jeux vidéo, BD, romans et autres ouvrages ont largement contribué à développer ou à illustrer l'univers *Star Wars*. C'est le cas des quatre ouvrages que nous vous présentons aujourd'hui.

L'Atlas

Avec sa couverture « *classieuse* », *L'Atlas* ne peut pas manquer d'attirer l'œil du rôliste. Et il suffit d'en tourner quelques pages pour réaliser que c'est un ouvrage pour les fans de la saga qui pourra être utile aux MJ maîtrisant l'un des jeux *Star Wars*. Écrit par deux spécialistes (Jason Fry est un collaborateur régulier du *Star Wars Insider* et l'auteur de nombreux romans, nouvelles et guides depuis une dizaine d'années ; Daniel Wallace écrit depuis quinze ans des guides pour l'univers *Star Wars*, dont le *Manuel du Jedi* chez *Larousse*, ainsi que *Galaxy at war* pour le JdR *Star Wars* d20), *L'Atlas* est un magnifique ouvrage qui contient bien entendu une cartographie très complète de la galaxie, depuis le Noyau jusqu'à la Bordure extérieure.

Mais c'est aussi un atlas historique et politique, qui explique comment la galaxie est organisée, comment on y voyage et comment elle s'est peuplée. Des fiches d'une page décrivent de nombreuses planètes, et des cartes très claires viennent éclairer les textes, riches, et permettent de comprendre les enjeux et les forces en présence à différents moments de l'histoire, depuis la période avant la République, soit 30 000 ans avant la bataille de Yavin, jusqu'au Nouvel Empire, en 137 après Yavin.

Nouvel Empire ? Eh oui ! Bien que corédigé par l'un des auteurs principaux chargé du développement du nouvel univers *Star Wars*, et bien qu'estampillé *Disney* et publié en France au moment de la sortie de *Rogue One*, cet *Atlas* a été publié en VO en 2009, du temps de l'ancien *Univers étendu*, révoqué depuis par *Disney*. La fin de l'ouvrage décrit donc des événements et des personnages qui n'existent plus officiellement. Il faut donc faire le tri entre le matériau qui reste canon et ce qui ne l'est plus. De plus, il manque dans cet atlas les planètes apparues dans l'épisode VII et dans *Rogue One*, telles que Jedha, Jakku ou encore la base Starkiller, tout comme l'histoire de la Nouvelle République et du Premier Ordre.

Atlas galactique

En même temps que l'éditeur *Muginn & Huninn* sortait *Star Wars – L'Atlas*, *Hachette* publiait un *Atlas galactique* qui supporte difficilement la comparaison et n'entre en fait pas dans la même catégorie. Là où *L'Atlas* est un documentaire de SF très fouillé et précis, l'*Atlas galactique* est plus un ouvrage d'illustrations récapitulant les hauts-lieux de la saga et des séries animées *Star Wars*. Les textes y sont peu nombreux et laconiques, et l'objet est surtout de proposer une carte de la galaxie, certes moins précise que celle de *L'Atlas*, mais complète du point de vue des films (Jakku, Jedha, etc. y figurent), ainsi que de nombreuses illustrations mettant en scène les planètes des films, séries animées et même romans (*Riposte*, *Étoiles perdues*).

En dehors de la localisation des « *nouvelles* » planètes, cet ouvrage apporte nettement moins que le précédent et est assez peu utile au fan de *Star Wars* comme au rôliste. En revanche, si vous aimez les dessins de genre « *naïf* », vous apprécierez les planches en très grand format présentées en doubles pages dans lesquelles vous pourrez vous amuser à observer tous les petits détails comme un rancor sur Dathomir ou des cités de Mon Cala. Un ouvrage rafraîchissant.

Les lieux emblématiques

Zoomons un peu et passons de l'échelle de la galaxie à celle des planètes. *Star Wars – Les lieux emblématiques* est richement illustré et comporte de nombreuses photos des films mais, le plus intéressant, ce sont les vues en 3D iso des bâtiments, portions de ville voire de régions. Le tout est parsemé de nombreuses légendes plus ou moins utiles, voire franchement inutiles, qui permettent cependant de s'immerger dans un univers qui a été travaillé jusque dans les détails.

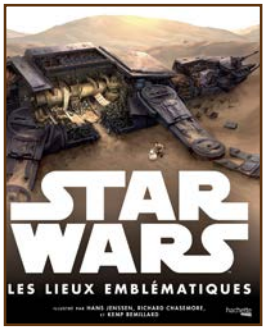
Film par film, vous découvrirez avec un œil nouveau de nombreux lieux tels que le palais de Naboo ou le palais de Jabba. Des cartes vous permettront de revivre la course de pods de Mos Espa et la bataille de Hoth. Pour un MJ, ce livre fourmille de plans utilisables pour ses parties : l'Outlander club ou la cantina de Mos Eisley seront utiles pour une scène dans un bar ! Autant d'illustrations qui vous permettront de mieux visualiser les lieux et donc de mieux les retranscrire à vos PJ. Voire de leur montrer !

Réédition d'un ouvrage épuisé de longue date, *Star Wars – Les lieux emblématiques* a été mis à jour et intègre tous les films de l'épisode I à VII (mais pas *Rogue One*). Une mine d'or à posséder impérativement !

Rogue One, le guide visuel ultime

Comme son nom l'indique, ce guide est essentiellement constitué de photos du film et d'illustrations commentées. Si les textes sont souvent naïfs, tout le matériel iconographique est d'une grande richesse : vous trouverez ici un kit d'analyse de l'eau, là un vieux landspeeder Gian V-44 ; la page décrivant les Death Troopers, en plus de vous expliquer rapidement qui ils sont, vous permet de visionner leurs armes, le Blastech SE-14r et la grenade à fragmentation Merr-Sonn C-25. Les vaisseaux, les armes, les matériels et même les personnages, tout est là. Bien entendu, il n'y a pas de caractéristiques techniques de JdR, mais en tant que source d'illustrations, ce guide est largement supérieur aux suppléments de JdR. Autant en profiter !

Marc Sautriot



Fiche technique

Titre • Star Wars – Les lieux emblématiques
Éditeur • Hachette heroes
Auteurs • Collectif
Matériel • Livre de 26x31 cm de 188 pages tout en couleurs
Prix constaté • 24,95 €



Fiche technique

Titre • Star Wars – Rogue One – Le guide visuel ultime
Éditeur • Hachette heroes
Auteurs • Pablo Hidalgo et Kemp Remillard
Matériel • Livre de 26x31 cm de 200 pages tout en couleurs
Prix constaté • 39,95 €



JEU DE PLATEAU (VO)

New Angeles

C'est bon pour le business…

FFG décline encore une fois son univers Android, via une déclinaison originale de quelques principes de base de *Battlestar Galactica* (*BSG*).

Fiche technique

Éditeur • FFG / Edge (Printemps 2017)
Matériel • Plateau représentant New Angeles, nombreux jetons et cartes, figurines plastiques.
Joueurs • 4 à 6
Prix constaté • 65 €
Durée constatée • 2 à 4 heures

J'aime :

+ Les conditions de victoire.
+ La simplification des principes de *BSG*.
+ Le matériel.

J'aime moins :

− Le thème qui s'efface derrière la mécanique.
− Le rôle du « *traître* » de service.

Corporate greed

Dans *New Angeles*, chaque joueur interprète une corporation spécialisée (médias, sécurité, biotech, etc.) qui tente de maximiser son influence et ses profits tout en assurant une certaine stabilité sociale. Chaque joueur doit coopérer afin d'éviter l'anarchie, tout en cherchant à obtenir les meilleurs *deals* et la plus grosse part du gâteau. Le jeu dure six tours, pendant lesquels les corporations s'arrachent des actifs (*assets*), des employés qui leur offrent certaines capacités spéciales. Pour les obtenir, ils doivent « *miser* » une action et persuader leurs concurrents que leur choix est le plus à même de résoudre les crises qui fleurissent aux quatre coins de New Angeles. Tous les deux tours, on contrôle si la production répond à certaines demandes de la population (énergie, technologie, loisirs, biens de consommation, etc.). Si ce n'est pas le cas, le mécontentement s'accroît. Lorsque le mécontentement atteint 25, la partie est perdue.

Chaque corporation remporte des points de victoire (*capital*) d'une manière spécifique (en partie secrète) et dispose de ses propres atouts. Cela est représenté par certaines catégories de cartes d'action dont la corporation dispose (un peu comme les compétences des personnages de *BSG*). Le sel du jeu repose dans le fait que ces actions servent à la fois à résoudre les problèmes de la ville et de monnaie lors des phases de négociation.

Coopératif, ou pas ?

New Angeles a clairement un aspect coopératif, car les joueurs n'ont aucune chance de l'emporter s'ils n'agissent pas ensemble pour gérer les événements et les demandes de la population. Toutefois, chaque joueur détermine aussi en secret un rival parmi les corporations adverses. À la fin de la partie, un joueur l'emporte si le capital de sa corpo est supérieur à celui de sa rivale. Il y aura donc toujours au moins un perdant, mais il peut y avoir plusieurs vainqueurs. Savoir détecter les rivalités et les adversaires avec qui il ne sera pas possible de négocier joue donc une large part dans la victoire. Enfin, comme les cylons dans *BSG*, un rôle particulier est le fédéraliste, qui cherche simplement à obtenir un certain capital lorsque le mécontentement l'emporte et agit donc comme un « *traître* » par rapport aux autres corpos.

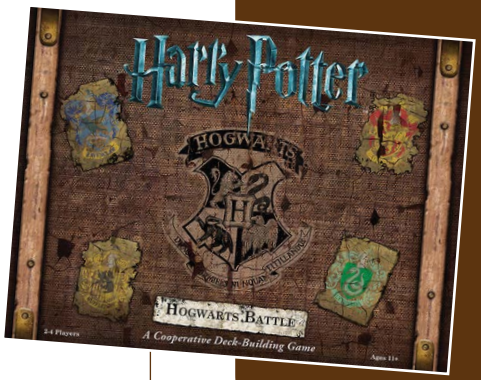
Au final, on a là un bon jeu de négociation et de bluff, qui adapte efficacement certains principes de *BSG* et abandonne au passage quelques lourdeurs de son prédécesseur. On pourra regretter un côté un peu plus « *froid* » et abstrait, avec un thème un peu moins présent qu'à l'habitude. Cela dit, avec les bonnes personnes autour de la table, *New Angeles* promet de longues et intenses heures de jeu.

Thomas Robert

JEU DE PLATEAU (VO)

Harry Potter : Hogwarts Battle

Défense contre les forces du mal



Harry, Hermione, Ron et Neville unissent leurs efforts pour lutter contre leurs maléfiques adversaires dans ce jeu coopératif de deck-building efficace à défaut d'être original.

Bienvenue à Poudlard

Hogwarts Battle présente des règles simples et très classiques pour un jeu du genre. Chaque joueur interprète l'un des quatre héros et dispose d'un deck de base de dix cartes. Chaque carte représente un sort, un objet ou un allié. À chaque tour, il s'agit d'utiliser sa main de cinq cartes au mieux et d'en acheter de nouvelles, plus puissantes, afin de contrer les effets néfastes qui s'accumulent au cours de la partie. Les forces du mal l'emportent si elles parviennent à prendre le contrôle d'endroits emblématiques de la saga, et les héros gagnent s'ils éliminent l'ensemble de leurs adversaires.

Les adeptes de *Dominion*, *Legendary* ou du jeu de cartes *Pathfinder* seront donc en terrain (trop ?) connu. Toutefois, l'adaptation de cette licence à succès reste bien faite, servie par un matériel de qualité et une mécanique éprouvée. La difficulté du jeu, un paramètre essentiel des jeux coopératifs, est relativement bien jaugée. Cela dit, une large part de la victoire dépend de certaines combinaisons d'adversaires (notamment en début de partie) et du tirage des cartes à acheter. Les amoureux d'un jeu comme *Dominion*, où le joueur contrôle presque totalement son deck, pourraient être frustrés.

Sept jeux en un

Autre choix important, celui de présenter le jeu progressivement en sept étapes – une pour chaque ouvrage de la saga – à la manière d'une campagne de jeu de rôle. Il n'est possible de se rendre à une étape donnée seulement après avoir vaincu le jeu dans tous les chapitres précédents. Les deux premiers chapitres servent simplement à prendre en main les mécaniques de base pour quelqu'un qui découvrirait ce qu'est un *deck-building*. Les chapitres 3 et 4 sont faciles mais introduisent de nouveaux concepts. C'est à partir du chapitre 5 que la difficulté se corse et nécessite d'effectuer les bonnes combinaisons et d'utiliser les forces de chaque héros à bon escient. Enfin, le chapitre 7 propose la version « *complète* » du jeu, avec notamment pour les héros le besoin de détruire les horcruxes en même temps que leurs (nombreux) adversaires.

Au final, *Hogwarts Battle* est une adaptation solide qui plaira aux fans de la saga et aux joueurs qui veulent une approche simple du concept de *deck-building*. L'éditeur prend ainsi le parti de viser un nouveau public qui ne connaît pas déjà les autres jeux du genre. Pas sûr, toutefois, que le jeu se démarque par sa rejouabilité.

Thomas Robert

Fiche technique

Éditeur • USAopoly
Matériel • Plateau, pions, livre de règles, 245 cartes réparties en 7 boîtes
Joueurs • 2 à 4
Prix constaté • 50 $ (~47,50 €)
Durée constatée • 1 heure

J'aime :

+ L'approche en sept chapitres.
+ La boîte, belle et solide.
+ Emma Watson.

J'aime moins :

− Une mécanique vue et revue.
− Celui-dont-on-ne-doit-pas-prononcer-le-nom.



LDVELH (VF)

La Tour de Cristal La Porte d'Ombre

Loup Solitaire #17 et 18

L'étau se resserre : avec les tomes 17 et 18, nous approchons de la fin des aventures de Loup Solitaire. Mais pas encore de la saga, qui se poursuit jusqu'au tome 29…

Gallimard jeunesse poursuit la réédition des fameux *Livres dont vous êtres le héros* consacrés au non moins fameux Loup Solitaire en partenariat avec *Le Scriptarium* qui en assure la relecture pour garantir la cohérence de l'univers au travers des différents produits (LDVLH, JdR, cartes et même jeux vidéo).

Die Hard

La tour de cristal (*LS* #17) et *La porte d'ombre* (*LS* #118) poursuivent le troisième cycle de la saga dans laquelle Loup Solitaire lutte contre les engeances de Naar, le Dieu des ténèbres, son ennemi juré.

Dans *La tour de cristal*, le Bâton de la Mort, disparu au travers d'une porte d'ombre à la fin du tome 16, fait sa réapparition en Ixia. Notre héros doit s'aventurer dans ces terres glacées et peuplées de morts-vivants pour empêcher le Seigneur de la Mort de s'en emparer. La structure du livre est classique et rappelle les précédentes aventures, avec une première partie qui retrace le voyage de Loup Solitaire, et une seconde qui relève plus du donjon dans lequel il devra affronter le boss de fin de niveau. Tout cela est fort bien fait et on prend plaisir à lutter contre les séides de Naar. Le niveau d'opposition est élevé et certains passages se révèlent mortels : attention à faire les bons choix !

Retour au pays

La porte d'ombre est la suite directe du tome précédent. Loup Solitaire revient d'Ixia pour défendre le Sommerlund qui est attaqué par les armées de Naar. Avec une trame différente des livres précédents, cette aventure nous fait traverser un continent en rencontrant de vieilles connaissances. Point de donjon à explorer cette fois-ci : il faut simplement trouver la bonne route et esquiver les obstacles pour parvenir vivant jusqu'au monastère Kaï et le défendre du dieu maléfique. Si la lecture est agréable, l'aventure est relativement simple et beaucoup moins mortelle que la précédente.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Gallimard Jeunesse
Auteur • Joe Dever
Matériel • Livres de poche
Prix constaté • 7,30 € par livre

J'aime :

✚ Des styles et des décors variés (voyages, donjons…)
✚ Une structure narrative donnant une illusion de liberté

J'aime moins :

➖ Un côté *too much* (un dieu à vaincre à chaque tome !)
➖ Le côté un peu trop « promenade » du #18 à ce stade de la campagne.

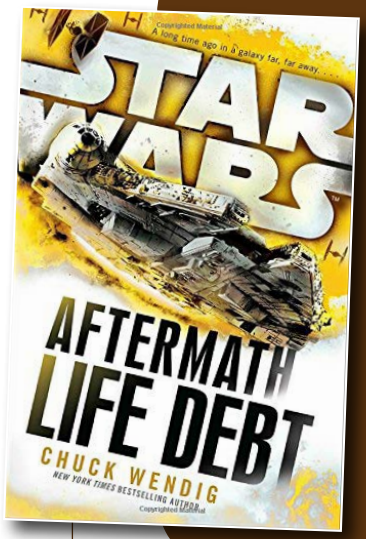
Décès de Joe Dever, *Loup Solitaire* orphelin

Le 29 novembre dernier, Joe Dever est à son tour entré dans la légende. Décédé à l'âge de 60 ans, il laisse derrière lui une œuvre inachevée que sa famille s'est engagée à mener à son terme. Joe Dever aura marqué une génération de rôlistes en publiant au milieu des années 80 les aventures de Loup Solitaire, la première série de LDVELH conçue comme une campagne. Prévues dès le début pour remplir vingt tomes, ces aventures ont été prolongées par celles des héritiers du héros (neuf livres supplémentaires, plus trois autres en projet) et ont connu un succès mondial : plus de 12 millions de livres vendus dans plus de trente pays, dont 2,8 millions en France.
Mais c'est dès le milieu des années 70 que Joe Dever crée le monde de Magnamund, dans lequel se déroulent les aventures de Loup Solitaire, pour y situer ses parties de *D&D*. Les LDVELH connaissent ensuite le succès pendant plus de dix ans avant d'être délaissés, puis réédités à partir de la fin des années 2000. Loup solitaire, ce sont aussi des romans, des jeux vidéos et deux jeux de rôles, l'un chez *Mongoose* (2010), puis l'autre annoncé chez *Cubicle 7* en 2015. En France, Joe Dever était l'un des premiers soutiens du *Scriptarium*, qui aura collaboré avec lui sur plusieurs de ses projets concernant le Magnamund, dont une collection de cartes. RIP, Joe !

ROMAN STAR WARS(VO)

AFTERMATH : LIFE DEBT

La fin d'un empire



Après la fin de la guerre contre l'Empire, Han Solo est parti aider Chewbacca à libérer sa planète. Mais tous deux disparaissent. Leia fait appel à l'équipe de Norra Wexley pour les retrouver.

Life Debt est le deuxième tome de la trilogie *Aftermath* (*Riposte* en VF ; cf. notre article dans *CB* #19) qui se déroule juste après les événements du *Retour du Jedi*. Après avoir perturbé les plans de l'amiral Sloane, Norra Wexley et son équipe traquent les hauts gradés impériaux. Devant leur efficacité, Leia leur demande leur aide pour retrouver son mari.

Aftermath

Comme son titre l'indique, la trilogie traite de l'après-*Retour du Jedi*, et à ce titre, elle pose des bases pour *L'Éveil de la Force*. On y assiste aux soubresauts de l'Empire, dont certains hauts gradés essaient de reprendre le contrôle. En particulier le haut amiral Sloane, qui se rend compte qu'elle est en fait manipulée par le mystérieux et discret amiral Rax. On voit également la naissance de la Nouvelle République, qui essaie de sortir d'une guerre sanglante et de ne plus répondre à une logique militaire. Petit à petit, on voit se dessiner des événements qui nous permettent de comprendre le contexte et les factions de l'épisode VII.

Aux confins de l'Empire

Aftermath est une trilogie qui, indubitablement, intéressera les fans des films, parce qu'elle les enrichit, en particulier le dernier épisode. Mais pour les rôlistes, ces romans se révèlent également très riches. Même s'ils sont légèrement en décalage avec la période des JdR *Star Wars*, *Life Debt* pourrait par exemple faire l'objet d'un beau *cross over* : le groupe de personnages des romans (une pilote de la Rébellion, une chasseuse de primes, un ancien officier de loyauté impérial, un droid de combat, un gamin doué en technique et un commando) ressemble fortement aux groupes de PJ de *Aux confins de l'Empire*. Et leur mission, la traque de gradés impériaux, est une mission parfaite pour *L'Ère de la Rébellion* : imaginez les yeux de vos joueurs lorsqu'au début du scénario, vous leur annoncerez que la princesse Leia vient leur demander de retrouver le légendaire général Solo !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Del Rey
Auteur • Chuck Wendig
Prix constaté • 28,5 € (Amazon.fr)
Matériel • Livre grand format (16 x 24 cm) à couverture rigide de 448 pages

J'aime :

+ Le lien entre les épisodes VI et VII.
+ La libération de Kashyyyk.
+ L'adaptation facile en JdR.

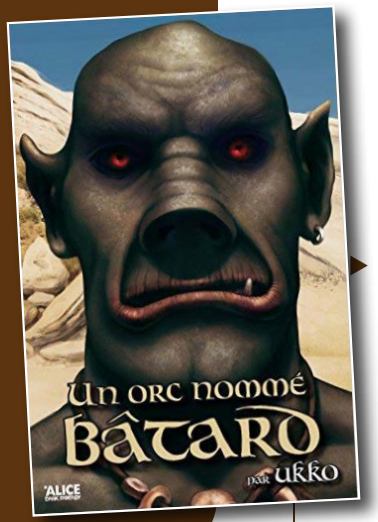
J'aime moins :

− RAS.

ROMAN (VF)

BÂTARD

L'odyssée d'un orc

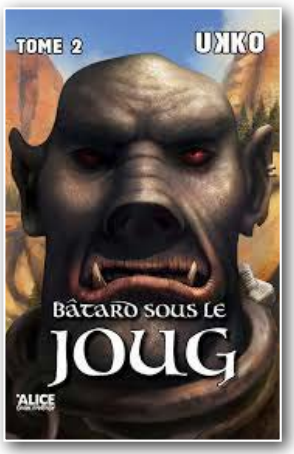


Capturé par un groupe de nains, Bâtard découvre le vaste monde. Esclave, il passe de propriétaire en propriétaire, devenant tour à tour gladiateur, galérien ou encore mineur. Une vraie odyssée !

Si le tome 1 de la série, que nous vous présentions dans le *Casus Belli* n° 9, était en grande partie centré sur Bâtard, un orc, et sa tribu, le tome 2, *Bâtard sous le joug,* nous ouvre véritablement les portes de cet univers med' fan' qui, s'il s'appuie sur de nombreux ingrédients classiques du genre (orc, nains, elfes…), comporte son lot d'originalités.

Sale Bâtard !

Revenons quelques instants sur le tome 1. *Un orc nommé Bâtard* (intitulé *Bâtard* dans sa première édition), comme son titre l'indique, raconte en grande partie la jeunesse d'un orc qui perd son père dès la première scène et grandit dans une tribu qui le méprise. Autrement dit, dans un univers impitoyable. La narration à la première personne, bien qu'employant des termes parfois un peu élaborés pour un orc, nous plonge dans une ambiance dont nous n'avons pas l'habitude en tant que lecteurs et rôlistes : le camp des « méchants ». Ce tome 1, c'est aussi l'histoire d'une expédition menée par un érudit humain, qui recherche une légendaire cité elfique où il espère trouver une pierre mythique. Au final, *Un orc nommé Bâtard* pose quelques bases d'un univers dans lequel le soleil a une course bien particulière, mais il est évident que l'auteur en a gardé pour plus tard.



Le Monde de la Course

Le tome 2 reprend l'histoire où le tome 1 s'est arrêté : Bâtard est capturé par des nains et va connaître dès lors l'esclavage sous plusieurs formes, passant d'un maître à un autre, ce qui lui permet, et à nous par la même occasion, de découvrir le vaste monde qui est le sien. L'orc est cependant nettement moins présent que dans le tome 1, et nous faisons également la connaissance d'un ancien grand-prêtre nécromant, qui connaît lui aussi des aventures rocambolesques, ainsi que d'un gobelin et d'une colonie d'humains de type nordique. Autant de personnages, autant de visions d'un monde autour duquel le soleil tourne, autant d'intrigues qui se coupent et se recoupent. Et en toile de fond, des elfes qui observent tout cela et la quête des mythiques pierres évoquées dans le tome 1. À suivre…

Des romans riches en intrigues et en personnages, qui proposent une vision un peu originale du med' fan' et qui mériteraient largement d'être exploités en JdR. À quand une adaptation ?

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Alice Éditions
Auteur • Ukko
Matériel • 2 livres de 365 pages (tome 1 : *Un orc nommé Bâtard*) et 366 pages (tome 2 : *Bâtard sous le joug*)
Prix constaté • 15 € par tome

J'aime :

+ Un monde original fondé sur des figures classiques du medfan.
+ Une belle galerie de personnages.
+ La structure narrative.

J'aime moins :

− La façon de parler de l'orc, encore inégale.







FIGURINES - BLOODBOWL (VF)

Death Zone Season One

Ligue ou campagne, à vous de voir !

Las des orques, des humains, et des matchs sans lendemain ? Bienvenue dans *Death Zone* ! Ici, vous développerez votre équipe en capitalisant vos victoires et vos défaites. Sept nouvelles équipes sont présentées : Skavens, Nurgle, Nains et quatre types d'Elfes. Vos joueurs, en fonction des réussites de leurs actions d'éclat pendant vos matchs (comme réussir une passe, sortir un adversaire sur blessure ou encore marquer un *touchdown*), engrangent des points de *star players* et gagnent de nouvelles compétences, leur permettant de devenir des stars.

L'extension offre aussi à votre équipe la possibilité d'empocher des PO pour étoffer son staff avec un apothicaire et autres *cheerleaders*. Rien de nouveau par rapport aux vieilles éditions. Mais vous l'aurez devinez, c'est néanmoins un manuel indispensable au jeu de base et pour les RP des coachs !

Nurthor

Éditeur • Games workshop
Matériel • Livret de 50 pages couleurs magnifiquement illustré
Prix constaté • 20 €

ROMAN (VF)

Les Geôliers

Amish et tentacules

Dans un futur proche où les délires complotistes et les sectes sont légion, le lecteur suit l'histoire de Jill, une scénariste de films engagée pour travailler sur le nouveau projet du réalisateur fou Dieter Jurgen. Le film est inspiré d'un fait divers ayant défrayé la chronique quinze ans auparavant : dans une petite ville tranquille, Debbie Fevertown, une femme au foyer obèse aurait massacré son mari et ses enfants après avoir découvert qu'ils étaient des extraterrestres. Le tournage ayant lieu à Depton, la ville du crime, notre héroïne va être confrontée à des secrets insoupçonnés…

Entre *Twin Peaks* et *La Faune de l'espace*, ce petit bijou inédit ravira autant les amateurs de Lovecraft et de *X-files* que les maîtres de jeu en mal de créatures exotiques à mettre entre les pattes de leurs joueurs.

Laurent Fidelle

Éditeur • Folio SF
Auteur • Serge Brussolo
Prix constaté • 8,20 €

BD (VF)

Shangri-La

Le meilleur des mondes In Space

Dans un futur proche, l'humanité se cloître dans une station spatiale après que la terre soit devenue invivable. Le modèle de cette société est simple : travailler et consommer. La situation se complique quand des scientifiques annoncent avoir découvert le moyen de terraformer Titan, une des lunes de Saturne. Néanmoins, plutôt que d'y envoyer les résidents de la station, ils décident de créer une nouvelle race d'Hommes pour y vivre.

Nous sommes ici face à une œuvre de science-fiction qui dérange et d'une densité rarement égalée, dans laquelle Mathieu Bablet combine à la fois un scénario très riche et des dessins sublimes. *Shangri-la* est une inspiration de premier choix pour tout MJ passionné d'anticipation : on imagine bien cette station totalitaire réutilisée dans *Eclipse Phase*, *Polaris* ou *Chroniques galactiques*.

LF

Éditeur • Ankama éditions
Auteur • Mathieu Bablet
Prix constaté • 19,90 €

UN SCÉNARIO POUR HÉROS & DRAGONS CHRONIQUES OUBLIÉES CASUS BELLI

UN SCÉNARIO OFFICIEL « AVANT LAELITH »

L'ÉTOILE DU DÉSERT

Ce scénario se déroule lors d'un voyage en caravane vers la grande cité de Laelith, le grand supplément financé par BBE et en cours d'écriture par l'équipe de Casus, ancienne et nouvelle génération. Il amènera cependant les joueurs sur un tout autre terrain, pour une partie serrée contre l'un de leur compagnon de route, un sorcier qui a pris l'identité d'un marchand vénal.

En quelques mots...

Dans une première partie, les personnages participent à la vie d'une caravane, découvrent leurs compagnons et sont les témoins d'une tension grandissante avec une tribu de monteurs de tigres géants. Le responsable de ces tensions est en fait un prétendu caravanier, Kalienne Dor, dont les motivations sont tout autres : il prépare depuis de longs mois, sous couverture, l'exploration du temple impérial de Belem afin de s'emparer d'un artefact : la fameuse Étoile du désert. La seconde partie est la découverte d'une région maléfique dont l'épicentre est une ziggourat antique, un édifice religieux pyramidal dédié à l'empereur légendaire, et où apparaissent des aberrations. C'est pour explorer le cœur de cette pyramide que le sorcier Dor a pris le contrôle d'une bande de gnolls qui emploie des dizaines d'esclaves pour en forcer l'entrée.

Fiche technique

TYPE • Action/Mystère
PJ • Niveau 3
MJ •Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Introduction

Les personnages joueurs peuvent avoir de multiples raisons de participer à cette caravane. Ils ont peut-être été embauchés par un marchand ou un noble voyageur, sont porteurs d'un message ou encore simples pèlerins. Ils peuvent pourquoi pas être simplement en route pour la grande Laelith, et les caravanes qui traversent le désert ne sont pas si nombreuses. Une guilde peut aussi les avoir missionnés à la recherche d'une caravane disparue, à moins qu'ils n'appartiennent à une troupe de théâtre. La caravane se prête bien à la création d'un groupe de PJ qui ne se connaissent pas. Au MJ de tirer habilement les ficelles pour que tous se rejoignent.

La caravane

Maître Kenelm Lohan est un halfelin qui dirige la caravane d'une main sévère mais juste. Il est loyal et fera tout pour sauver le convoi et chacun de ses participants. Le négoce de maître Lohan concerne les esclaves (plutôt de « *haute qualité* », qu'il traite avec humanité) ainsi que diverses huiles et épices. Il apporte le plus gros contingent à la caravane : pas moins de quarante montures, une trentaine d'esclaves et quinze gardes. Il est accompagné presque constamment par Julien, son lieutenant, et Ardan Adinus, un demi-elfe fin connaisseur de la région et guide de la caravane.

Himla Shebar est un agent du Grand Prêtre du Crâne de Laelith. De retour de mission dans le lointain sud ouest durant laquelle il s'est informé sur les peuplades qui y habitent. Il participe à la caravane mais ne dispose d'aucun pouvoir. Son titre d'émissaire officiel lui apporte cependant respect et prestige. Cet humain est accompagné d'un scribe muet qui lui est parfaitement fidèle. Discret, cet acolyte est aussi les yeux d'Himla Shabar.

Kalienne Dor est un marchand tieffelin qui en impose. C'est en tout cas ce qu'il veut faire croire. Il est en fait un sorcier animé de motivations tout autres (voir le synopsis un peu plus bas). Paré de ses beaux habits, il conduit son commerce d'esclavagiste sans état d'âme, entouré d'une bande de fieffés truands. La marchandise favorite de Kalienne Dor est l'esclave, qu'il prend un malin plaisir à tourmenter même s'il se garde bien d'abîmer les plus précieux produits. Le tieffelin possède le deuxième cheptel de la caravane,



La caravane s'approche du grand désert

avec 20 montures (dont 2 sont dotées d'une litière fermée et qui servent au confort de Maître Dor), 30 esclaves et 8 gardes. Kalienne Dor sera le grand méchant de ce scénario. Les PJ vont certainement le confronter à la fin du scénario. Vous trouverez donc son profil statistique complet plus loin, page 134.

Alfar Dess Nemal est un poète demi-elfe qui colporte les nouvelles du monde contre le gîte et le couvert. Il est d'ailleurs l'invité de maître Lohan. Charmeur et doué, il enjolive de sa présence les veillés et conte de merveilleuses histoires. Il est aussi une source précieuse d'informations pour qui veut des récits sur ce qui se passe dans quelque région lointaine. Ainsi est-il capable de nommer l'aréopage complet d'Emor élu l'année dernière, d'annoncer la mort du dignitaire Palos Veng, ancien Hazan d'Amtuabtauc ou de décrire la magie extraordinaire de Wadrar.

Synopsis

Maître Dor est en fait un sorcier (il dissimule toujours son familier, un diablotin vert) qui a pris l'identité d'un marchand il y a six mois maintenant. Il cherche en effet à s'emparer d'un artefact puissant qui nécessite une clef particulière. Il est persuadé que la tribu des Tigres détient cette clef, aussi a-t-il enlevé un enfant autochtone (qui est désormais dans son cheptel d'esclaves) et va rejoindre maintenant ses complices qui l'attendent dans leur repaire : une colline imposante au cœur du désert. Sous ce tertre gisent les ruines de la ziggourat. Kalienne Dor dirige les travaux qui visent à ouvrir la pyramide. Mais il sait que le complexe est en fait la prison d'un aboleth lié au diadème de Belem. →

Maître Kenelm Lohan

H&D
Voir l'espion *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 334
COF
Voir le marchand, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Himla Shebar

H&D
Voir le fanatique de secte *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 334
COF
Voir l'assassin majeur, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279
Lui octroyer en plus la Voie de la magie de combat rang 1

Alfar Dess Nemal

H&D
Voir le noble *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 337
COF
Voir le surineur, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279 (avec un Cha +4)

Serpent constricteur géant

H&D
Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 323
COF
Voir *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 271

Acte I : Sous la menace des Tigres

Cette première étape du voyage est la lente traversée d'une région de savane à la végétation de plus en plus rare. Il s'agit du territoire de la tribu des Tigres. Ces nomades doivent leur nom aux impressionnantes créatures qu'ils montent : des tigres à dent de sabre habituellement sauvages et féroces qu'ils savent dresser. S'ils restent invisibles la plupart du temps, un observateur attentif pourra trouver des traces de leur présence (restes de campement, excréments des tigres, branches des quelques arbres coupés avec netteté, jamais entièrement abattus pour les préserver…).

La nature règne sur la région et la végétation est riche. Les conditions restent relativement favorables aux voyageurs (elles se dégraderont à l'approche du désert de l'étoile). Les points d'eau sont encore réguliers et la faune de la savane assez nombreuse, mais Maître Lohan insiste sur l'interdiction de chasser ou tuer sans raison les animaux. Il s'agit en effet d'une terre sacrée pour les Tigres, très respectueux de leur environnement, et toute action qui lui porterait atteinte serait considéré comme un acte d'hostilité. Kenelm sait qu'ils sont là, même si personne ne les voit.

Une créature sauvage

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Cela fait maintenant quatre jours que la caravane a pris le départ et vous avez pénétré les terres sauvages. Vous vous trouvez à l'arrière du convoi, près des marchandises du tieffelin. La piste est claire au milieu des hautes herbes de la savane. Un léger vent balance le sommet des rares arbres présents dans la plaine. On peut apercevoir au loin un troupeau de grands mammifères broutant paisiblement. Soudain, des cris naissent parmi les esclaves. »

Un serpent géant surgit de nulle part au milieu des esclaves de Kalienne Dor. La panique s'empare de ces pauvres êtres qui sont attachés les uns aux autres par de grosses cordes. Les hommes du tieffelin n'interviennent pas : prudents, ils restent hors de portée de la bête.

Si les joueurs ne réagissent pas, cela peut devenir un vrai carnage… qui se retournera contre eux. Kalienne Dor les accusera en effet de ne pas avoir fait le nécessaire pour protéger sa marchandise. Il ira jusqu'à demander réparation. Et achèvera lui-même les esclaves incapables de marcher.

Veillée

Alfar, le barde, égayera de tout son talent les soirées. Elles seront rythmées par ses chansons et ses contes. Il se peut que Kalienne Dor soit l'objet de sa raillerie, particulièrement si son comportement s'y prête, ce qui ne lui plaira guère… Les personnages pourront au contraire entendre, s'ils le méritent, les premiers chants concernant leurs exploits.

Suivi !

La nuit suivante, des feux apparaîtront dans le lointain et inquiéteront toute la caravane Si les personnages se rendent jusqu'à eux, ils ne trouveront rien. Les foyers ressemblent plus à un avertissement. Aucun camp ne les entoure. À peine y trouvera-t-on des traces de tigres.

Le lendemain, Lohan voudra éclaircir le mystère. Il demandera aux joueurs de rester en arrière pour

voir qui les a pris en chasse. L'objectif de cette mission est de la simple observation. Pas question de créer un conflit qui peut être évité. Au bout de quelques heures, les personnages joueurs verront apparaître trois tigres géants montés par des hommes coiffés de peaux d'antilopes blanches. Ils se contenteront d'inspecter le campement laissé par la caravane puis repartiront rejoindre un groupe plus important (une quinzaine de membres au total).

Si les joueurs sont découverts, cela peut aggraver la situation. Les Tigres seront plus suspicieux encore. Si la rencontre tourne à l'affrontement, il est fort probable que les relations avec la tribu s'envenimeront de manière irrévocable… Ce qu'il ne faut pas souhaiter aux joueurs !

Cerné !

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Un murmure s'élève tout à coup dans la caravane. Vous tournez votre tête vers la gauche, là où tous les regards se dirigent : à deux cents mètres, fièrement campé sur l›immense tigre aux longues dents qui lui sert de monture, un homme coiffé d'une peau d'antilope blanche, armé d'une grande lance, toise la caravane. Il reste impassible tandis que, parmi les hommes d'arme, on hésite. Maitre Lohan interdit finalement toute action. Au bout de longues minutes d'un face à face qui se termine dans un silence pesant, le cavalier disparaît au-delà de la dune de pierres qu'il occupait. Le silence se poursuit ensuite, révélateur du malaise que cette apparition a provoqué. Kalienne Dor est le premier à sortir de sa torpeur et il invective Maître Lohan, l'accusant de ne pas réagir face à la provocation de ces sauvages. »

Rashkar, chef de la tribu

H&D

HUMANOÏDE (HUMAIN) DE TAILLE M, LOYAL NEUTRE

Classe d'armure 12
Points de vie 58
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON
16(+3)	13(+1)	14 (+2)
INT	**SAG**	**CHA**
10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens perception passive 12
Dangerosité 3
Actions
Attaques multiples. Rashkar effectue deux attaques avec sa la lance.
Lance Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (1d8+3) dégâts perforants
[Illustration PNJ CB22 Etoile désert guerrier tigre]

COF
DEF 19 **PV** 65 **Init** 10
Lance (2 attaques) +8 **DM** 1d6 +7
Voie du chef d'armée rang 2

Pendant toute la journée, les indices de la présence des Tigres se multiplient. Le paysage est de plus en plus aride et la tension est palpable. On déplore quelques rixes internes. Kalienne Dor passe sa colère sur ses esclaves. Au crépuscule, la caravane fait halte. Alors qu'on monte les tentes pour la nuit, dans le ciel apparaît une déchirure claire : c'est l'étoile du désert. Cette apparition indique l'entrée dans le désert maudit de Belem. Alfar Dess Nemal entonnera au moment le plus propice le chant de la légende de Belem : →

Tigre à dents de sabre

H&D
Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 324
COF
Voir *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 271

Membre de la tribu

H&D
Voir guerrier tribal *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 335
COF
DEF 10 **PV** 9 **Init** 11
Lance +2 DM 1d6+1

La légende

On prétend qu'il y a bien longtemps, un simple pasteur entouré de ses antilopes parvint à créer un empire à l'aide d'un morceau de la nuit. Contenu dans un puissant artefact, le pouvoir de la nuit aurait permis à Belem de construire une vaste cité ici même. Les sombres troupes de l'empereur dominèrent bientôt une vaste région. Mais Belem sombra peu à peu dans la folie et signa sa perte à force d'imaginer que tout son entourage complotait contre lui. Il s'enferma dans une haute tour et agit avec de plus en plus de cruauté. Devant tant de folie, le complot redouté pris réellement forme et la cour de l'empire décida d'abandonner son souverain. Belem vit sa cité se vider et régna bientôt sur un royaume de sable et de silence. Seuls ses plus fidèles compagnons restèrent auprès de lui. On oublia son nom et seule la déchirure du ciel semble donner crédit à la légende. Jamais on ne trouva trace de sa cité qui reposerait sous les dunes avec en son cœur le morceau de la nuit, l'étoile du désert.

Rashkar, chef de la tribu des Tigres

À l'aube des temps, un fragment du ciel tomba
Sur une grande terre aride et désertique,
Déchirant la nuit, au plus haut, au plus bas,
Et le jour ne fut plus qu'un lent déséquilibre.
Et un millier de jours, autant de nuits, passèrent,
Après que la pluie eut gonflé le cours du fleuve,
Après que la nuit eut brillé d'une nouvelle
Étoile, le berger Belem le ramassa.
En mille semaines il bâtit un Empire
Qui dressa ses tours de la mer d'Oide au bras d'Ir.
En mille mois, parés de l'Étoile du désert,
Belem l'empereur chut dans une folie de verre.
Son empire sous le sable dort sans sommeil
Attendant mille ans que l'on déterre son Ciel.

Au réveil, la caravane est cernée par la tribu des Tigres. Une quinzaine de membres, chacun accompagné d'une monture impressionnante. Maître Lohan manifestera son incompréhension face à l'attitude des Tigres : jamais ils n'ont fait preuve de violence contre les caravaniers qui respectent leurs terres comme l'a fait le convoi.

Pourparlers

Si aucune action des PJ n'a affecté les Tigres, ils dévoileront assez rapidement la raison de leur poursuite : ils veulent récupérer l'enfant enlevé à leur tribu. Si les choses se sont un peu compliquées avec les PJ, réclamer un jet de Charisme (persuasion) DD10 (un test de Charisme DD10



Otyugh

H&D

Voir le Otyugh *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 242

Cet otyugh est une forme desséchée de la créature initiale. Elle ne dispose en effet que de la moitié de ses points de vie (57).

COF

Cette aberration redoutable a une apparence grotesque. Il est composé d'un immense globe à la peau pierreuse monté sur trois pattes courtes et trapues. Deux tentacules puissants encadrent une énorme gueule garnie de crocs acérés et surmontée par un appendice qui accueille ses organes sensoriels. Il se dissimule presque entièrement afin de surprendre ses proies.

NC 5, créature de taille G

FOR +6 **DEX**+1 **CON**+6*

INT -2 **SAG** +1 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 60 **Init** 12

Télépathie limitée L'otyugh peut transmettre des images simples à une créature capable de parler pour l'attirer. Le lien télépathique n'est pas réversible (on ne peut pas lui répondre).

Morsure+8 **DM** 2d6+6 (+poison affaiblissant)

Tentacules (2 attaques) +8

DM 1d6+6

Étreinte. À chaque fois que l'otyugh réussit une attaque avec un de ses tentacules, il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (celle-ci peut choisir la DEX ou la FOR pour résister). En cas de succès ; le tentacule s'enroule autour d'elle. La victime est alors *immobilisée*. L'aberration peut alors l'amener vers sa gueule pour une morsure ou la projeter au sol pour lui infliger 1d6 DM automatiquement.

La victime peut tenter de se libérer à chaque tour au prix d'une action de mouvement, en réussissant un test de FOR difficulté 15.

pour COF). Les PJ apprendront ainsi qu'un enfant Tigre a été enlevé par l'un des marchands, « *l'homme cornu* ». L'enfant était justement en âge de se rendre dans le désert de l'étoile pour son initiation et doit donc être libéré pour l'accomplir.

Ulcéré, maître Lohan fera quérir Kalienne Dor : trop tard malheureusement. Sa tente est découverte vide et l'enfant a disparu.

Courage, fuyons

L'évasion de Dor est normalement passé inaperçue. Mais si les joueurs ont établi une surveillance particulière du tieffelin, il est possible qu'ils le surprennent. Vous pouvez alors faire intervenir ses complices (Galùm et Ristles) pour que Kalienne Dor s'enfuie pendant la nuit avec l'enfant… À moins que le sorcier n'use de sa magie pour se déguiser.

Les Tigres ne peuvent pénétrer plus en avant dans le désert de l'étoile. Cela leur est interdit par leurs traditions. Seuls les enfants peuvent s'y rendre pour un rite de passage. Lorsqu'ils en sortent, ce sont des adultes, membres à part entière du clan. Rashkar, le chef des Tigres, fera bien comprendre la responsabilité des caravaniers et attendra d'eux une noble attitude : qu'un groupe poursuive « *l'homme cornu* » et libère l'enfant pour qu'il puisse avoir une chance de revenir vers eux accompli. Maître Lohan désignera deux hommes de confiance (deux **gardes**), encadrés par **Julien**, auxquels pourront se joindre les PJ.

Plusieurs raisons peuvent en effet pousser les joueurs à risquer leurs personnages dans l'exploration du désert. D'abord, on ne peut →

Galùm

H&D

Voir le bandit *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 330

COF

Voir le soldat, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Ristles

H&D

Voir le capitaine bandit *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 331

COF

Voir le sergent, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Gardes

H&D

Voir le garde *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 335

COF

Voir le soldat, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Julien

H**&D**

Voir le vétéran bandit *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 338

COF

Voir le capitaine, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

évacuer l'idée de bons aventuriers à l'esprit chevaleresque, prêts à tout pour sauver un enfant innocent. Les PJ sont peut-être aussi employés par Maître Lohan (ou un autre marchand de la caravane), qui pourrait les affecter à cette mission. Enfin, il est possible que Kalienne Dor se soit emparé du bien précieux de l'un des personnages. Enfin, Alfar a évoqué dans la légende de Belem les trésors perdus de cet ancien empire…

Le destin de Julien

Julien et les deux gardes qui l'accompagnent peuvent servir à l'aventure de différentes manières. Ce sont des alliés précieux face aux dangers du désert. Mais ils peuvent surtout être employés par le MD pour augmenter la tension dramatique : l'un des gardes meurt suite aux cauchemars de la première nuit, Julien peut affronter l'otyugh et être gravement blessé, abandonnant la mission et confiant le destin de l'enfant et de la caravane aux PJ…

Acte II : Le désert de l'étoile

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Vous traversez maintenant depuis plusieurs heures un plateau rocailleux monotone. Seuls quelques arbres morts, comme pétrifiés, relient la terre au ciel qui semble plongé dans un éternel crépuscule. Immobile, le soleil affronte timidement la déchirure bleu nuit qui étend son obscurité sur l'horizon. La chaleur de l'air est sèche. Malgré leur faible lueur, les rayons du soleil semblent plus mordants qu'à l'accoutumée. Aucun point d'eau n'est en vue. Bientôt vous perdez tout repère. La nuit ne devrait-elle pas tomber ? Lorsque vous vous retournez, il vous est impossible de déterminer avec certitude d'où vous venez. »

Cette région se caractérise donc en premier lieu par l'apparition d'une nouvelle étoile dans le ciel. Elle n'est visible qu'à partir de ce territoire et sa forme est étrange, puisqu'elle ressemble plus à une déchirure qu'à une véritable étoile. Plus on s'enfonce dans le désert et plus l'étoile est visible, semblant grandir et apparaissant même en pleine journée.

Ensuite, la lumière du jour s'altère pour prendre une nuance bleutée. D'abord légère, cette altération s'accentue pour donner l'impression d'un éternel crépuscule, un peu comme si la luminosité de la fêlure du ciel occultait celle du soleil.

Les créatures peuplant la région, les personnages peuvent vite s'en rendre compte, sont essentiellement des aberrations. Les créatures terrestres semblent subir d'abominables transformations les rendant cauchemardesques.

Trouver de l'eau ou un coin d'ombre relève de l'exploit dans ce désert très hostile au paysage déstabilisant. Les jets (ou les tests pour COF) de Sagesse (survie) ou d'Intelligence (nature) que les personnages pourraient effectuer pour comprendre ce milieu ou survivre se font avec un DD de 20.

Suivre les traces de Kalienne Dor et atteindre le repaire gnoll sera facile. Il faudra deux jours aux PJ pour avoir en vue le repaire des gnolls. Un **otyugh affamé** les attaquera au cours du deuxième jour, surgissant d'un banc de sable.

Cauchemars

Lors de leur première nuit dans le désert, les personnages devront affronter en rêve leur plus grande peur. Ces cauchemars ont le même effet que le sort *H&D assassin imaginaire* (jet de sauvegarde Sagesse DD 12). Pour *COF*, cela correspond au *Tueur fantasmagorique* (rang 5 de la Voie des illusions, difficulté 12). Si l'un des gardes accompagne toujours les PJ, il est retrouvé mort au matin, un rictus de frayeur figé sur son visage.

Un jet (ou un test) d'Intelligence (arcanes) DD 15 permet de reconnaître la créature apparaissant dans le rêve comme une aberration. Avec une réussite au DD 20, le personnage peut identifier un aboleth, un monstre aussi rare que dangereux.

Le repaire des gnolls

Cette partie du scénario ne doit pas être envisagé comme un simple « *portes-monstres-trésors* » : il s'agit

Gnolls

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 161

COF

Voir *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 251

en fait d'un véritable cache-cache mortel entre les PJ et Dor. À ce petit jeu, les personnages pourraient devenir la proie ou le chasseur. Kalienne Dor ne s'exposera jamais, préférant la ruse à l'attaque frontale. Il enverra d'abord les gnolls en première ligne, voire les esclaves après les avoir charmés (même s'ils sont alors inoffensifs pour les PJ), conservant le plus longtemps possible ses deux emplacements de sort. S'il sent leur défaite, il n'hésitera pas à employer les grands moyens pour faire diversion (en lançant sa *boule de feu*) avant d'utiliser ses capacités pour se dissimuler (*maître des ombres*) et prendre l'apparence d'un autre (esclave ou même un PJ !) si cela est nécessaire (il peut se déguiser à volonté).

De plus, deux autres groupes perturbent ce duel : les esclaves, dont les joueurs devraient se sentir responsables (et qui permettent l'intégration de nouveaux PJ en cas de gros souci) et les gnolls dont le chef, parfait second, pourrait trahir le sorcier s'il se sent floué… Les actions perfides de Dor feront en effet facilement chanceler l'alliance conclue entre le chef gnoll et le sorcier. Si la meute subit de nombreuses pertes, les promesses de Kalienne Dor sur la fortune à venir ne pèseront plus beaucoup. Les gnolls pourraient alors décider de battre en retraite en emportant le plus de richesses possible. Si Dor a sacrifié certains membres de la meute sciemment, le chef pourrait même décider de se retourner contre lui et le traquer. Le convaincre de collaborer avec les PJ est possible si l'on s'accorde sur une récompense honorable (500 PO au moins, plus 100 PO par membre de la meute déjà tué).

L'ensemble de la partie aura lieu sur un échiquier dont les pièces principales sont des créatures artificielles qui pourraient servir aux deux adversaires. À ce jeu, le sorcier peut avoir une longueur d'avance. Il connaît la phrase d'allégeance à l'empereur « *Gloire à Belem* » qui neutralise certaines créatures et en fait état dans ses écrits qu'on peut trouver en 14. Il ignore tout en revanche du gong de contrôle de la salle 25 ainsi que du pouvoir des boucliers de la salle 16 ou de la fibule de la cellule 32. Des renseignements à leurs propos peuvent être trouvés dans les rouleaux antiques conservés magiquement dans le bureau en 17.

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Alors qu'une colline basse apparaît au creux d'une dépression, vous retrouvez les empreintes nettes d'un humanoïde et d'autres, plus petites, d›un enfant : elles se dirigent toute deux en direction du monticule.

La colline semble couverte d'une végétation rase qui frémit sous le vent. Mais ce que vous remarquez surtout, ce sont les sentinelles postées sur son flan, au pied d'une colonne de fumée : un gnoll monte ostensiblement la garde de ce qui semble être une grotte (c'est de là que provient la fumée), accompagné d'une hideuse créature : un grand ogre bardé de chaînes. Le monstre reste sans réaction lorsqu'une hyène géante franchit le seuil de l'ouverture et part vagabonder. »

Une observation plus attentive de la colline permettra de repérer les différentes ouvertures ainsi que leurs gardiens éventuels.

La colline mesure à sa base 400 mètres de long et 300 mètres de large. Sur sa face nord, on distingue nettement une construction enfouie (Intelligence (investigation) DD 10 pour identifier la structure : une ziggourat ancienne).

Un gnoll patrouille constamment sur et autour de la colline avec →

Chef gnoll

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 162

COF

Voir *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 251

Hyène géante

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 310

COF

Hyaenondon (Hyène géante)

NC 3, créature vivante de taille G

FOR +3	**DEX** +1	**CON**+3*
INT -4	**SAG** +2*	**CHA** -2
DEF 17	**PV** 35	**Init** 17
Morsure +6		**DM** 1d6+5

Attaque en traître (L) : Si la créature attaque en même temps qu'un allié (elle peut volontairement retarder son initiative), de dos ou par surprise, elle réalise une attaque sournoise avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

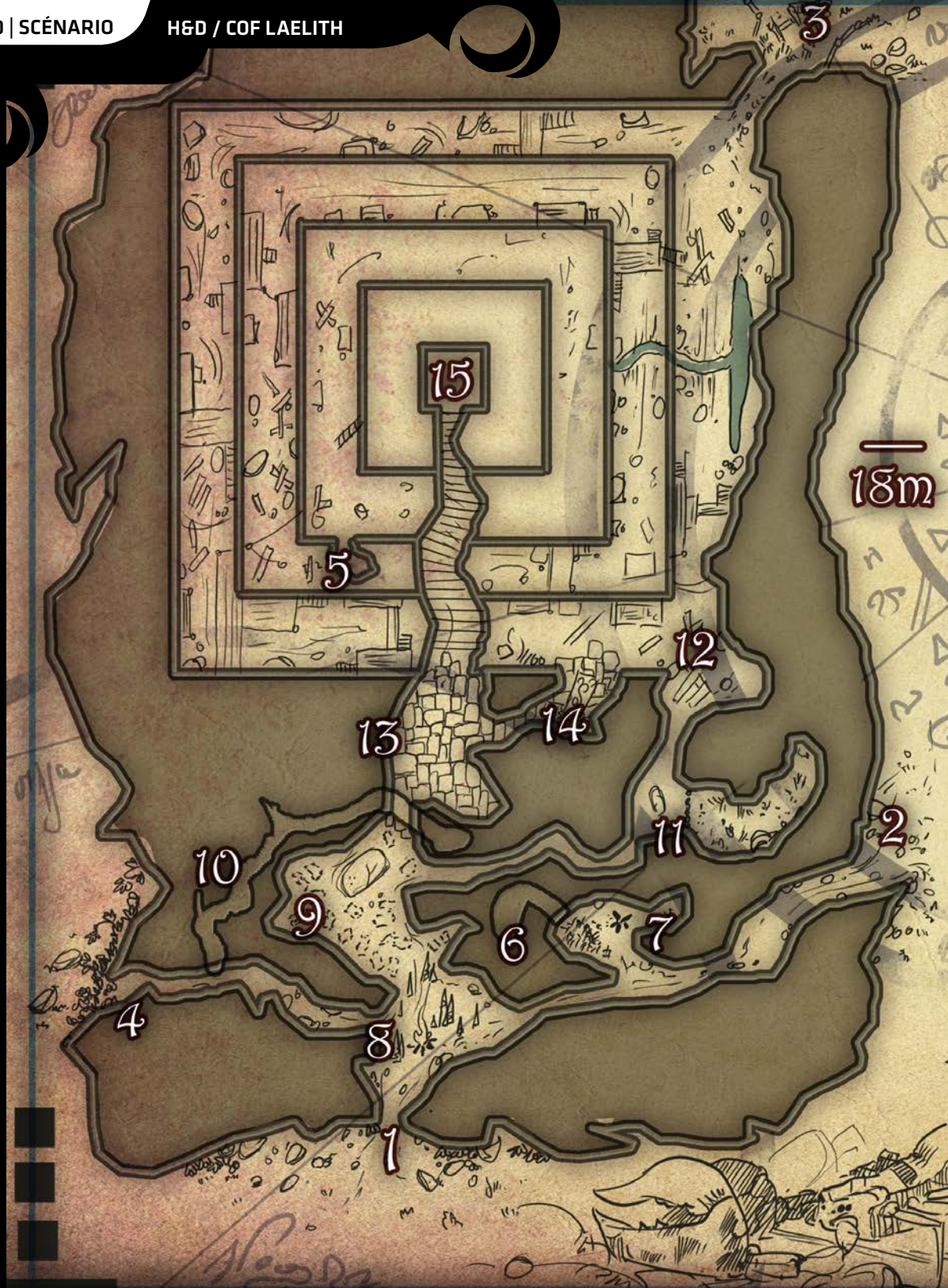
Ogre

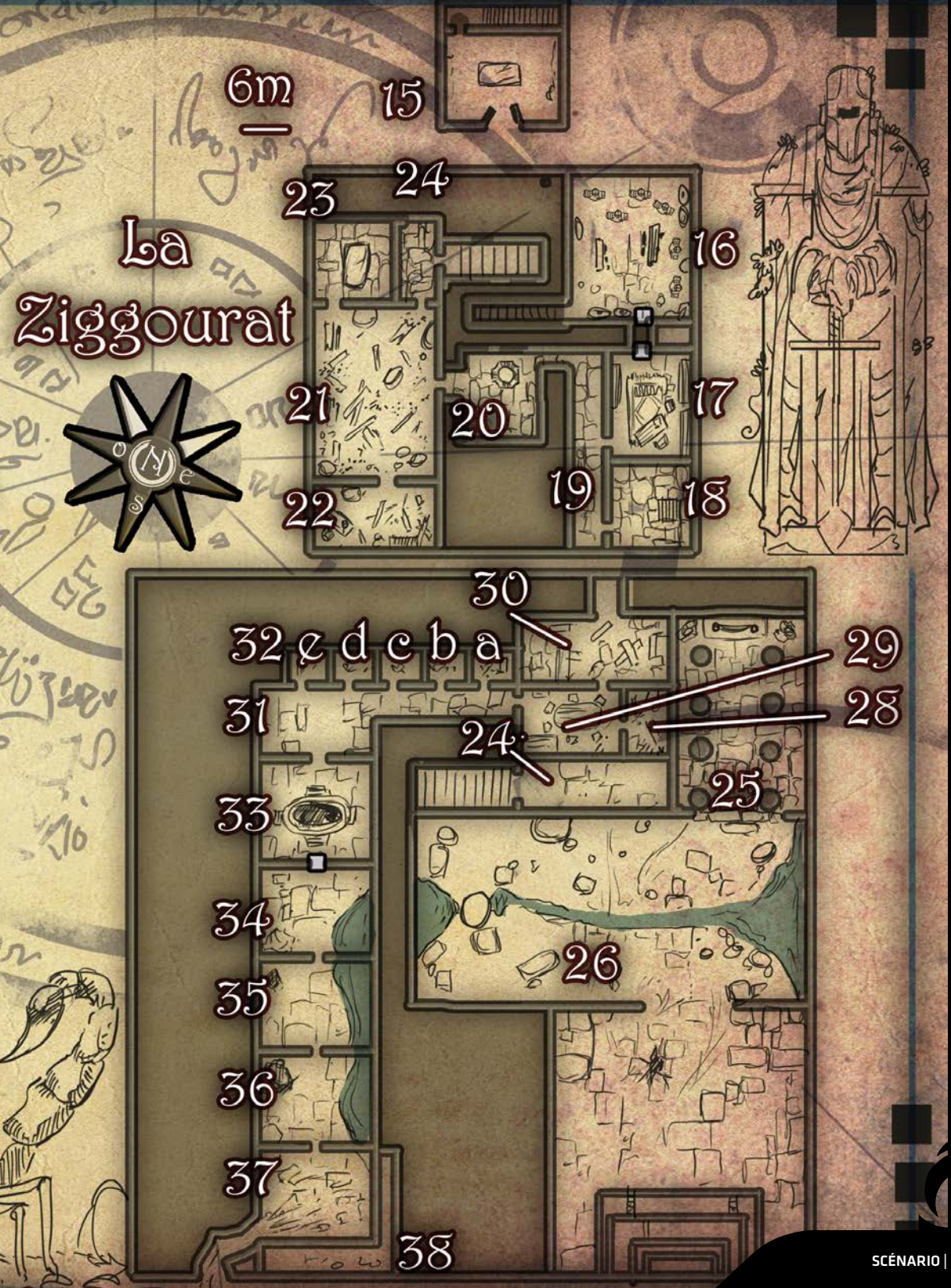
H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 235

COF

Voir *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 266


3
15
18m
5
12
13
14
11
2
10
9
6
7
4
8
1


6m
La Ziggourat
15
23
24
16
21
20
17
22
19
18
30
32 e d c b a
29
31
28
24
25
33
34
26
35
36
37
38

2 **hyènes géantes** (perception passive 13). 5 gnolls et leurs hyènes géantes maraudent actuellement dans le désert de l'étoile. Ils reviendront trois jours après l'arrivée des PJ, fatigués de leur périple (divisez leurs PV par 2).

Six ouvertures (numérotés de 1 à 6) permettent de s'enfoncer dans les profondeurs du terrier des gnolls. Si certaines sont visibles au premier regard, d'autres restent dissimulées. Il est alors indiqué pour chacune le DD au jet (test) de Sagesse (perception) nécessaire à atteindre pour les trouver.

1. Il s'agit de l'entrée principale, celle que les PJ remarquent de prime abord. Elle est gardée par un **gnoll** et un **ogre** sur le qui-vive. Une fois par heure, un groupe de quelques gnolls entre ou sort par ce passage.

2. Cette seconde ouverture est moins fréquentée. Le capitaine gnoll l'emprunte une fois par jour avec sa hyène géante, et un gnoll l'utilise chaque soir pour se rendre en ***3*** et s'occuper des bêtes. Elle est gardée par un **gnoll** et un **ogre**.

3. Cette grotte sert d'écurie aux **hyènes géantes** des gnolls (10 au total ; la plupart du temps cependant, seules 2 créatures sont ici, les 8 autres sont parties dans le désert). Elles sont laissées en liberté et peuvent aller et venir dans et hors la grotte. Une mare d'eau provenant de la ziggourat leur permet de s'abreuver.

Si la structure est ici bien visible, la grotte ne recèle aucun accès vers l'intérieur. Le seul fait notable est l'humidité des parois : tous les murs semblent gorgés d'eau.

4. Ce couloir naturel est difficilement repérable (DD 15) : une sorte de lierre grisâtre le dissimule. Les gnolls ne l'ont pas découvert. Le passage sinue jusqu'au foyer (en ***8***). À mi-chemin, en hauteur, un conduit (***10***) est repérable (DD 15, toujours). Il permet d'inspecter plus en avant le complexe souterrain après une petite escalade (Force (athlétisme) DD 5 ; 1d4 points de dégâts en cas d'échec)

5. Cette anfractuosité est presque invisible de l'extérieur (DD 25). Elle est habitée par un **scorpion géant**. Elle est automatiquement découverte de l'intérieur du complexe (par la salle ***37***).

Un jet ou un test de Force (athlétisme) DD 10 est nécessaire pour s'extirper du boyau caverneux. En cas d'échec, le personnage chute et subit 2d6 points de dégâts.

6. Ce conduit est une cheminée naturelle difficilement décelable (DD 20). Après une première cavité assez large pour que quatre personnes y trouvent refuge, il faut descendre sur une quinzaine de mètres dans un passage étroit et escarpé (jet ou test de Force (athlétisme) DD 10 ou subir 2d6 points de dégâts).

7. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Vous découvrez une large cavité relativement sèche. Un petit foyer se consume lentement au milieu d'un campement. Vous ne distinguez qu'une seule couche. Un peu plus loin, une large litière a été aménagée. »

Il s'agit du lieu qu'a choisi le **chef des gnolls** pour dormir avec sa **hyène géante**.

8. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Cette cavité est éclairée par un grand feu placé en son centre. Une fumée épaisse s'en dégage avant d'être aspirée vers l'extérieur. L'air reste acre cependant. Et la lumière joue avec les ombres des stalactites et stalagmites qui sont ici nombreuses. Contre une paroi, des carcasses pourrissantes gisent, laissant flotter

Scorpion géant

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 322

COF

NC 2, taille petite

FOR +1 **DEX** +3* **CON** +1*
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 15 **PV** 12 **Init** 16

Pinces +4 **DM** 1d4+1

Dard +4 **DM** 1+poison

Poison mortel : Le poison inflige 2d6 DM à la victime ou seulement 1d6 si elle réussit un test de CON difficulté 10.

une odeur de charogne repoussante. Un gnoll s'active, préparant une soupe infâme et alimentant le foyer avec ce qu'il peut : un peu de bois stocké dans un coin de la caverne, une carcasse, de la bouse séchée ou un foin maigre. »

Cette pièce sert d'intendance aux gnolls. Il y a constamment un **gnoll** chargé de veiller au feu et de préparer les repas (pour les esclaves, les soldats et le seigneur de la meute ; Kalienne Dor et ses complices se chargent de leur nourriture). Il faut réussir un jet de sauvegarde Constitution DD 10 ou être **empoisonné** (état préjudiciable affaibli pour *COF*) par l'odeur et la fumée.

9. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Cette grande salle est imprégnée d'une odeur nauséabonde. Celle-ci provient en partie de la caverne mitoyenne. Mais les ordures abandonnées ça et là n'y sont pas pour rien. Une vingtaine de paillasses improvisées sont disposées de manière anarchique, chacune avec son lot de sacs ou de petits coffres. Une grande pierre sert de table sur laquelle brillent trois bougies. Trois gnolls jouent aux dés en se lançant quelques bourrades pendant que deux autres créatures dorment sur leur lit de fortune. »

Il y a constamment **5 gnolls** dans cette cavité, mais ceux-ci sont très détendus. Tous les jets se faisant en opposition à leur perception passive bénéficient de l'*avantage*. Pour *COF*, les tests bénéficient d'un bonus de +5.

10. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Après quelques minutes d'effort, vous vous tenez debout dans un étroit tunnel qui semble s'élargir ensuite. Les parois sont couvertes d'une argile grasse qui rend le sol glissant. Quelques concrétions luisantes ornent le plafond. Le silence règne tant ici que le moindre pas semble provoquer un fracas. »

Ce conduit naturel va permettre aux PJ d'explorer sans risque le complexe. Trois orifices s'ouvrent en effet sur les salles 9, 13, et sur le couloir qui mène au numéro 11. Si les deux premiers interdisent tout passage, le dernier est suffisamment large pour que les aventuriers puissent s'y faufiler (Force (athlétisme) DD 10 ; chute de 3 mètres en cas d'échec (1d6 points de dégâts)).

Dans chaque cas, les ouvertures se situent en hauteur, à proximité du plafond. Elles sont toutes les trois inaccessible par le bas (y compris la dernière que l'on peut franchir en descendant mais pas en montant, sauf si on y a placé une corde). Attaquer à distance est possible, mais l'arme ne doit pas nécessiter beaucoup de place pour être utilisée (*a priori*, utiliser une lance n'est pas possible à travers les deux premiers orifices).

Si quelqu'un tente de toucher une cible derrière ces orifices, celle-ci dispose d'un **abri important.** Pour *COF*, la cible est alors à couvert ; les attaques se font avec un malus de -5.

11. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Deux gnolls se tiennent assis sur des pierres, leurs lances à la main. Derrière eux est dressée une grille de métal. L'espace au-delà des barreaux est plongé dans les ténèbres. Vous entendez d'abord quelques gémissements. Des corps se frottent dans l'obscurité, un homme pousse un râle. Puis c'est un sanglot. Peu à peu, la rumeur enfle. L'un des gardes s'empare d'une torche et s'approche de la grille. Dans le halo, vous percevez alors l'origine de ces bruits diffus : une foule d'hommes, de →

Esclave

H&D

Voir le roturier *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 338

COF

Voir le passant, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Chronologie

Jour 1 : départ de la caravane
Jour 4 : attaque de la créature sauvage
Jour 5 : des feux dans la nuit
Jour 7 : La présence de la tribu Tigre est de plus en plus visible ; dans la nuit, fuite de Kalienne Dor
Jour 8 : la caravane est cernée au matin ; pourparlers
Jours 9 et 10 : traversée du désert de l'étoile ; Kalienne Dor arrive au repaire à la fin du jour 9
Jour 11 : arrivée des PJ au repaire des gnolls
Jour 12 : Ouverture de la ziggourat par Kalienne Dor et sa bande
Jour 15 : retour des cinq gnolls en maraude

femmes et d'enfants est entassée là, en haillons. Ils sont visiblement affaiblis. Le garde cogne de son fer la grille. Les bruits cessent immédiatement. Il s'en retourne à sa place. »

L'enclos à esclaves est un lieu particulièrement horrible. On y trouve toutes les races, tous les sexes et tous les âges. Tous les esclaves sont maltraités. Deux fois par jour, un gnoll vient en sélectionner dix pour les emmener au chantier juste à côté (**12**).Ils sont alors encordés par deux. La vigilance des gnolls a baissé avec l'affaiblissement des esclaves. Seuls les **2 gardes gnolls** permanents et le gnoll venu les choisir assurent la sécurité du transfert.

L'enfant Tigre ne se trouve pas ici. En cas de conflit, les esclaves sont une soixantaine au total, mais seule une vingtaine peut combattre. Ils utilisent alors des armes improvisées (1d4 de dégâts). 10 autres esclaves peuvent combattre, mais ils sont en **12**.

12. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Ici, la structure apparaît plus clairement à la lumières des nombreuses torches. Elle a été dégagée par la dizaine d'esclaves qui travaille sous la surveillance de cinq gnolls. Ceux-ci n'hésitent pas à jouer du fouet pour motiver les plus récalcitrants.

La caverne est occupée par un vaste chantier. Des échafaudages permettent de monter les deux niveaux partiellement mis au jour. Un groupe d'ilotes est particulièrement surveillé car il utilise pelles et pioches. Les gravats sont évacués à dos d'homme. Les travailleurs semblent plier sous le poids de la tâche. L'un d'eux dérape sur la première terrasse, où l'eau suinte et forme une pellicule de terre glissante. »

C'est le second chantier ouvert par Kalienne Dor après l'échec de l'escalier principal. **5 gnolls** y surveillent **10 esclaves**. Le sol de la première terrasse est très glissant. C'est un terrain difficile.

Le tieffelin vient régulièrement inspecter l'avancée des travaux. Les PJ peuvent assister à une conversation avec un gnoll : ce dernier voudrait ouvrir la première terrasse mais Kalienne Dor refuse catégoriquement : *« Vous ne savez pas ce que vous pourriez réveiller »*. 24 heures après l'arrivée des PJ, un passage sera ouvert vers la salle 27.

13. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Le sol de cette caverne est en partie dallé. La paroi du fond s'ouvre sur un escalier qui monte dans l'obscurité. Vous distinguez des restes épars d'un chantier. Par endroit, une poutre de soutènement consolide une ouverture artificielle. Dans un coin, deux couches sont visibles près d'un foyer. »

Il s'agit ici du camp des deux complices de Kalienne Dor : **Galùm** et **Ristles**. S'ils sont encore en vie, ils sont ici, chargés de la surveillance de l'enfant Tigre (retenu en 15). Ils lui portent par jour à manger deux fois. Si Galùm et Ristles sont morts, c'est le tieffelin qui apporte à manger à l'enfant.

Une étude simple (DD 10) de la partie en escalier permettra de comprendre que c'est un chantier récent qui n'a pas été effectué par des professionnels. L'ensemble est en fragile équilibre et quelques coups bien placés peuvent faire s'écrouler une portion du plafond et condamner le passage (dans un sens comme dans l'autre).

14. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Cette salle est plus petite et mieux aménagée que les autres. Des tapis couvrent le sol dallé. Une petite table

et un tabouret servent de bureau. Des bas-reliefs ornent le mur du fond qui appartient à la structure ancienne. Trois candélabres assurent une luminosité convenable. Un coffre empli de vêtements et d'effets divers est ouvert à côté d'un lit confortable. »

Voici l'antre de Dor. C'est ici qu'il passe le plus clair de son temps, avec le chantier en 12. Il y étudie un livre ancien d'histoire de l'Empire de Belem, à la recherche d'indices sur la structure. Quelques-unes de ses notes résument ses découvertes. Il sait ainsi qu'une aberration est enfermée sous la ziggourat dans un bassin souterrain. Il sait aussi qu'un morceau de l'étoile du désert, serti dans un diadème, y était conservé et que Belem en tirait son pouvoir. On peut encore y lire la phrase rituelle d'allégeance : « *Gloire à Belem* » et apprendre qu'elle sert de mot de commande pour certaines créatures de la pyramide. Enfin, il a compris qu'un code rendait la porte du sanctuaire magiquement inviolable. Et que la tribu des Tigres conservait sans le savoir le secret de ce code dans leur tradition.

15. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Après avoir gravi le long escalier, vous débouchez sur une petite esplanade où s'ouvre une grande porte de pierre. Une faible lueur provient de l'entrebâillement. Quand vous franchissez le seuil, vous apercevez, enchaîné à proximité d'un autel, un enfant qui vous regarde avec haine. »

L'enfant Tigre est retenu ici et il est bien traité. Kalienne Dor sait son importance. L'enfant sera très méfiant. Les PJ devront le convaincre de leur bonne foi. S'ils ont pensé à demander à Rashkar un signe distinctif de reconnaissance, cela pourrait aider. N'oubliez pas que l'enfant connaît les aventuriers et que, pour lui, ils appartiennent à la caravane de son ravisseur. Si Kalienne Dor a réussit à ouvrir la ziggourat, il aura emmené l'enfant et les PJ découvriront simplement les chaînes qui l'entravaient abandonnées au sol. Sous une figurine blanche, l'enfant aura gravé le nom « *Emzla la première* ».

La pièce est rectangulaire et servait aux offices religieux du défunt empire. Une fresque raconte l'histoire de Belem, de sa découverte de l'étoile et de sa gloire. Tout au long de son ascension, Belem est accompagnée par un animal facilement identifiable : il est en effet représenté grâce à une figurine en ivoire insérée dans la paroi. Il s'agit sans nul doute d'une antilope. L'enfant pourrait alors réciter un court extrait de la légende que son peuple raconte à son sujet. « *Emzla défila avec l'empereur, elle qui l'avait fait en le guidant dans le désert, elle qui le guidait. Elle qui le perdit. Emzla la première et la dernière.* »

La pierre de l'autel au centre de la pièce est chaude et humide. Il s'agit de la créature minérale pensante à l'origine de la ziggourat (voir plus bas). Si quelqu'un s'est emparé de l'artefact et à noué un contact avec l'aboleth, elle est éveillée. Immobile, elle peut néanmoins communiquer par l'intermédiaire d'images transmises télépathiquement. Elle peut ainsi guider les PJ dans leur quête. Elle peut aussi contrôler le structure de la pyramide et ouvrir le passage secret.

L'enfant a repéré le passage secret permettant d'entrer dans la pyramide (vers la salle 16) depuis longtemps, mais il est possible qu'il ne révèle rien immédiatement, d'autant que celui-ci ne parle que le dialecte de son peuple (un commun déformé). Pour communiquer avec lui, il faut réussir un jet ou un test →

d'Intelligence, le DD dépendant du niveau de complexité de la phrase (entre 10 et 20). Repérer et ouvrir le passage secret nécessite un jet ou un test de Sagesse (Perception) DD 20.

Acte III : La ziggourat enfouie

L'origine de la ziggourat se perd dans la nuit des temps. Au commencement, il n'y avait qu'un bloc de pierre humide au toucher qui dégageait une légère chaleur. Elle était venue des tréfonds de l'espace, créature minérale pensante plongée dans un sommeil qui semblait éternel. Elle passa inaperçue, ignorée de tous. Il y a mille ans, elle s'éveilla suite à un profond bouleversement qui secoua toute la région et qu'on nomme parfois le Châtiment. Au même moment, les frontières avec les différents plans furent abolies. Le ciel se déchira et une abomination fut attirée dans le désert. L'esprit de pierre en prit le contrôle et de leur affrontement naquit l'étoile du désert : un diamant pur qui permettait à celui qui le portait de dominer l'aboleth. La créature minérale décida qu'il fallait renvoyer l'aberration. Elle confia l'artefact à un berger à qui elle suggéra cette mission. Mais le berger refusa de révoquer l'aboleth. Au lieu de cela, il fit construire une pyramide dans laquelle il enchâssa l'esprit de pierre pour emprisonner l'aboleth et continuer à y puiser son pouvoir.

Le berger devint l'empereur Belem. La ziggourat était le centre religieux et politique de la capitale de son empire. Les fidèles venaient honorer leur souverain et déposer leurs doléances. Cinq prêtres le secondaient dans sa tâche. C'était là aussi que se trouvait son laboratoire. Il y passait ses journées à étudier l'aboleth prisonnier des fondations du bâtiment. Avec le temps, l'empereur devint paranoïaque et protégea le sanctuaire grâce à des créatures artificielles qui, aujourd'hui encore, sont actives. Différents moyens subsistent pour en prendre le contrôle. Il faudra pour cela consacrer un peu de temps à l'étude des rouleaux antiques encore présents dans le monument.

La créature minérale demeure endormie. Elle repose dans la salle 15 et ferme le puits au-dessus du bassin souterrain qui retient l'aboleth. Si l'étoile du désert est dérobée et que quelqu'un renoue le contact avec l'aberration, la créature s'éveillera et pourra alors remodeler la structure de la ziggourat, ouvrant des passages ou en bloquant d'autres pour empêcher l'artefact de quitter le complexe. L'esprit de pierre attend toujours qu'on renvoie l'aberration dans son plan d'origine, et on dit qu'elle rêve parfois qu'on l'emporte loin de ce désert, à Laelith où – parait-il – existent d'autres créatures similaires à elle…

Il existe trois entrées possibles vers l'intérieur de la ziggourat : le passage secret en 15, l'antre du scorpion géant en 5 et l'excavation conduite par Kalienne Dor en 12 (qui sera effective 24 heures après l'arrivée des PJ). Toutes les options sont possibles : les PJ peuvent pénétrer avant le tieffelin et sa bande, ils peuvent y être poursuivi où s'y faufiler discrètement. À vous, MD, d'adapter les rencontres à la situation propre à votre groupe. Kalienne Dor ne poursuit qu'un objectif : récupérer l'enfant Tigre puis chercher le sanctuaire pour s'emparer de l'artefact. Rien d'autre n'a d'importance : une fois l'objet en sa possession, il fuira sans se retourner, abandonnant ses complices.

16. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Vous découvrez une salle d'armes poussiéreuse. Il y a là un équipement complet pour six hommes. Épées

Armure animée

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 232

COF

NC 2, créature non-vivante
FOR +3* **DEX**+0 **CON**+3
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4
DEF 18 **PV** 29 **Init** 10
Coups +6 **DM** 1d6+3
Résistance : L'armure animée divise par 2 tous les DM perforants. Lorsqu'elle est réduite à 0 PV elle peut encore agir un tour complet.

Tapis étrangleur

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 234

COF

NC 2, taille grande
FOR +4* **DEX** +0 **CON** +4
INT -4 **SAG** -3 **CHA** -4
DEF 12 **PV** 20 **Init** 10
Envelopper +5 **DM** 1d6 + étouffer
Apparence inoffensive : Tant que le tapis reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un tapis ordinaire. Il effectue sa première attaque avec un bonus de +5 en attaque (cible surprise).
Étouffer : Dès sa première attaque réussie, le tapis enveloppe sa victime. À chaque tour, celle-ci peut utiliser une action limitée pour essayer de se libérer par un test opposé de FOR. Elle ne peut pas effectuer d'autre action. Elle subit automatiquement 1d6 DM par tour +1 cumulatif par tour où elle est enveloppée (1d6+1 au premier tour, 1d6+2 au deuxième, etc.).
Transfert de dégâts : Tant qu'il enveloppe une créature, le tapis subit la moitié seulement des dégâts qu'on lui inflige, et la créature dans le tapis subit l'autre moitié.

longues et courtes sont disposées sur un râtelier en bois à coté de six armures d'écailles. Sur le mur en face, vous discernez six boucliers rond frappés d'une étoile difforme couleur bleu nuit. Enfin, six bâtons sculptés prennent place au dessus d'un présentoir contenant six poignards d'argent. Les toiles d'araignée sont nombreuses mais, au centre de la pièce, un large espace est dégagé pour l'entraînement. »

Cette pièce devait servir en cas de révolte aux cinq prêtres de la ziggourat. Le sixième équipement était réservé à l'Empereur Belem. Certaines de ses armes sont magiques (+1 ; une de chaque type ou selon votre groupe). Les boucliers interdisent aux créatures artificielles qui protègent la ziggourat d'attaquer leur porteur.

Une septième armure est exposée près du passage secret (parfaitement visible de cette pièce) : il s'agit d'une **armure animée** qui attaquera quiconque s'empare d'une arme sans porter de bouclier à l'étoile.

17. Il s'agit des vestiges d'un bureau luxueux, couvert de poussière, à l'exception d'un pan de la bibliothèque. Au pied de celui-ci se trouve un **tapis étrangleur**. Les étagères sont magiques et permettent la conservation des rouleaux qui y sont rangés. La carpette s'attaquera à tous ceux qui veulent prendre un livre sur ces étagères.

Les ouvrages sont des traités d'histoire et d'ésotérisme qui peuvent avoir une grande valeur pour les bibliophiles (jusqu'à 1 000 PO pour certains ouvrages). Ils renferment potentiellement des sortilèges (à l'appréciation du MD). On peut encore y retrouver la phrase d'allégeance à l'empereur : « *Gloire à Belem !* » ainsi que des renseignements sur le symbole qui orne les boucliers de la salle 16 ou la fibule de la salle 32 et la description de leur pouvoir sur certaines créatures qui gardent le monument. La fonction du gong de la salle 25 est aussi expliquée. Chacune de ces deux informations nécessite pour être révélée un jet d'Intelligence (investigation) DD 15.

Déceler le passage secret vers la salle 16 nécessite de réussir un jet de Sagesse (perception) DD 15.

18. Cette salle est couverte d'une immense mosaïque représentant la cité impériale de Belem au →

temps de sa gloire. Un relevé précis et une étude approfondie peut permettre de retrouver des vestiges si les repères sont correctement pris à partir de la ziggourat (elle aussi représentée).

Au sol se trouve une grille qui permettait à Belem d'écouter les interventions de l'auditorium (salle **27**). Il est possible si l'on patiente un peu d'entendre les coups donnés depuis le chantier (à moins que l'ouverture soit effective, dans ce cas, on peut entendre Kalienne Dor et sa bande).

19. Ce long corridor ne contient rien de particulier, hormis une chandelle éternelle sur une petite table en son milieu. Cet objet merveilleux s'allume et s'éteint comme une bougie classique mais sa mèche ne se consume jamais. Elle brille au cœur de la ziggourat depuis des siècles.

20. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Cette salle est vide. Seul un large pilier, désaxé, occupe l'espace. Il semble fait d'une matière translucide et sombre à la fois. D'hideuses créatures s'entremêlent sur ses sculptures. »

On appelait cette pièce « *la salle aux hurlements* ». C'est en effet le seul endroit de la ziggourat où l'**abo-**

Aboleth

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 20

COF

L'aboleth est une étrange et énorme (3 tonnes environ) créature amphibienne, sans doute issue d'autres plans, qui vit parfois dans les lacs et les cours d'eau souterrains. Quatre orifices sombres s'ouvrent sur le bas de son corps et sécrètent des mucosités visqueuses à l'odeur doucereuse et désagréable. Il utilise sa queue pour se propulser dans l'eau et ses tentacules pour ramper sur terre. L'aboleth parle l'aquatique et le commun des Profondeurs.

NC 7, taille énorme
FOR +7 **DEX** +3* **CON** +9
INT +3 **SAG** +3 **CHA** +3
DEF 20 **PV** 70 **Init** 16
Tentacules (2 attaques, portée 3 m) +13
DM 1d6+7 + Mucus
Voie des illusions rang 5 (ensorceleur p.42)
Voie de l'envoûteur rang 5 (ensorceleur p.42)
Monstre aquatique : La DEX élevée de l'aboleth n'est valable que sous l'eau. Sur terre elle est réduite à -2. L'aboleth perd alors 5 en DEF et 10 en Init.
Télépathie : L'aboleth peut communiquer par télépathie avec toute créature à portée de vue.
Asservissement : 3 fois par jour, l'aboleth peut tenter d'asservir un être vivant distant de 10 mètres ou moins. La cible doit réussir un test de SAG difficulté 17 ou être asservie. Une créature asservie obéit aux ordres télépathiques de l'aboleth jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de *délivrance* (prêtre). Un nouveau test est permis toutes les 24 heures pour briser le contrôle de l'aboleth ou à chaque fois que la créature subit des dégâts. Cela se produit également si l'aboleth meurt ou s'il s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre de la créature asservie.
Mucus : Tout coup porté par un tentacule d'aboleth peut provoquer une terrible affection. Une créature frappée par un tentacule doit faire un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, sa peau se transforme en membrane translucide et visqueuse au cours des 1d4 minutes suivantes. L'affection provoque la même maladie que le nuage de mucosité (voir ci-dessous).
Nuage de mucosités : Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités. Toute créature qui attaque l'aboleth au contact doit réussir un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, la peau de la victime se transforme en membrane translucide et visqueuse en 1d4 tours ; elle ne peut plus respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime subit 1d6 DM d'asphyxie par tour si elle sort de l'eau. En cas de contact renouvelé avec ces mucosités (et de nouveaux test raté), la durée de l'effet est prolongée de 3 heures, et ainsi de suite.

Babélien

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 32

COF

Le babélien est une créature immonde, une abomination dont l'origine a été oubliée. Masse amorphe et pâteuse, son corps se forme et se déforme en permanence. Le monstre grandit également au fur et à mesure qu'il absorbe des créatures. Sa peau a l'apparence de la chair humaine, mais sa consistance est flasque. Le babélien est surtout terrifiant à cause de ses nombreux yeux et bouches, qui apparaissent et disparaissent de façon aléatoire.

NC 3

FOR +0* **DEX** +3 **CON** +6
INT -4 **SAG** +1 **CHA** +1
DEF 19 **PV** 46 **Init** 16
Bouches multiples (2) +6 **DM** 3d4

Créature informe : Le corps d'un babélien est un amas chaotique de chair. Il est en conséquence immunisé aux attaques précises comme les coups critiques, l'éventration ou l'attaque sournoise.

Charabia : La créature marmonne sans cesse dans un langage incompréhensible, exerçant ainsi un effet déstabilisant à tous ceux qui l'entendent. Réussir un test de Sagesse difficulté 10 est nécessaire pour ne pas être étourdi. En cas de réussite, le personnage est immunisé au charabia de la créature pour les prochaine 24 heures.

Envelopper : Sur un résultat de 15-20 au D20 en attaque, le babélien enserre sa proie avec au moins trois de ses bouches et ne la lâche plus, commençant à l'envelopper avec son corps (la cible est ralentie). Le tour suivant, les trois bouches mordent automatiquement la cible. L'enveloppement est total au bout de trois tours : la cible est alors affaiblie en plus d'être ralentie. Se libérer nécessite une action de mouvement et la réussite d'un jet de FOR en opposition.

leth qui est prisonnier des fondations est visible. Si on approche trop du pilier, les sculptures donneront l'impression de bouger (c'est un effet d'optique entre l'eau du bassin et la matière translucide dont est fait le pilier). L'aboleth sentira alors une présence et la victime verra trois yeux s'approcher de lui. Elle tentera alors d'utiliser son pouvoir d'asservissement (il n'y a qu'ici que l'aboleth peut l'employer) pour ensuite préparer sa libération. Elle partage en effet le même objectif que la créature minérale et cherche un moyen de retourner sur son plan d'origine. Porter le diadème à l'étoile immunise contre ce pouvoir.

21. La bibliothèque qui devait se trouver ici n'est plus que poussière. Un **babélien** se cache parmi les débris.

22. Des tables, de l'encre séchée et de la poussière de papier : c'était l'ancien atelier copiste. Sur un bureau, on peut trouver un petit miroir (diamètre 20 cm) aux finitions rudimentaires. Il s'agit d'un **miroir de lecture**. Il permet sur commande (le mot de commande est « *traduction* », on peut le retrouver dans un des livres de la bibliothèque de la salle **17**) de traduire tout texte (gravé, écrit ; sort compris) normalement incompréhensible dans son reflet. La lecture du texte reflété est sans danger. Le miroir peut traduire une page maximum par utilisation et son utilisation est limitée à trois fois par jour.

23. Une austère salle de classe : au centre se dresse une estrade de pierre sur laquelle l'orateur s'installait pour dispenser son savoir.

24. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Dans ce vestibule, une fresque représentant une étoile déformée est encadrée par deux épées fixées haut dans le mur. » →

Arme animée (épée)

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 233

COF

NC 2, créature non-vivante
FOR +0 **DEX**+4 **CON**+0
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4
DEF 16 **PV** 16 **Init** 18
Épée longue +6 **DM** 1d8

Vol rapide : Une épée animée obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol (ce qui lui permet d'utiliser *Imparable* après un déplacement).

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si une épée animée obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), elle inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Ce sont 2 épées volantes qui attaquent quiconque entre dans cette pièce sans prononcer la phrase rituelle d'allégeance à l'empereur : « *Gloire à Belem !* ». Deux épées sont situées en haut de l'escalier et deux autres en bas de l'escalier.

25. Cette grande salle se caractérise par ses huit piliers blancs. Deux statues guerrières gardent la pièce et s'animent si un intrus pénètre (la phrase rituelle ne fonctionne pas avec elles ; seul un bouclier de la salle 16 ou la broche de la cellule 32a les empêchent d'intervenir). Ce sont **2 gardes animés**.

Au fond de la pièce, un immense gong de bronze trône. Si l'on frappe dessus, on prend alors le contrôle des créatures artificielles de cette salle (celles-ci refusent cependant de quitter cette pièce).

26. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« L'air de cette nouvelle pièce est très humide. Elle est si vaste que vous ne distinguez pas les parois. En tendant l'oreille, vous percevez un ruissellement. »

Cette galerie servait aux dévotions à l'empereur. On peut encore y trouver des offrandes précieuses (Des statuettes en ivoire représentant une antilope blanche avec les mots « *Emzla la première* » gravés sur le socle, des bracelets de pierres précieuses, des pièces en cuivre et en or ; le tout pour une valeur de 3 000 PO). Au mur, on retrouve des fresques relatant les miracles de Belem, mais elles sont très abîmées par l'humidité.

Au fond de la salle se trouve un grand pilier d'où suinte l'eau qui provoque le ruissellement. Si l'eau est inoffensive ailleurs dans le complexe, elle est empoisonnée à proximité directe du pilier par **le nuage muqueux de l'aboleth** qui peut alors contaminer un personnage. On dit que le vin nettoie le mucus de l'aberration.

27. L'auditorium n'a rien de particulier, si ce n'est que c'est ici que mène (ou mènera si elle n'est pas terminée) l'excavation creusée par les esclaves de Kalienne Dor.

28. Cet ancien vestiaire ne contient que de vieux meubles et des vêtements à l'état de la poussière.

29. Une salle à manger. La vaisselle de prix est rangée dans un meuble avec les couverts en argent.

30. Les anciennes cuisines sont abandonnées depuis longtemps. Un passage servant au ravitaillement est aujourd'hui obstrué. Il est possible de le dégager au prix de deux jours de travail acharné.

31. Ce corridor mène au sanctuaire de l'étoile. Sur les murs sont gravés les commandements de Belem. On peut ainsi traduire de ce langage antique (jet d'Intelligence (histoire) DD15) :

« La nuit est le cœur de ton âme »

« Noir est le cœur de la nuit »

« Connais ton cœur, tu connaîtras ma nuit »

« Mon cœur est tombé de la nuit »

« La vérité est obscure, ne cherche pas à la connaître » et autres inepties métaphysiques.

Ouvrir la porte qui mène au sanctuaire (**33**) nécessite un code. Un bas relief montre un paysage de savane, telle qu'elle devait être à l'époque de Belem. On y voit une végétation luxuriante et la faune nombreuse : tigre, girafe, éléphant, antilope… Sur la grande porte elle-même, large avec un double battant en pierre, sont gravées les lettres de l'alphabet. Au dessus, on peut y lire : « *Nomme le premier* ».

Il faut en fait effleurer les lettres de l'alphabet qui constituent le nom du premier des animaux à avoir dé-

Garde animé

H&D

Voir *Héros & Dragons, Créatures & opposition*, page 144

COF

NC 7, créature non-vivante, taille grande

FOR +8* **DEX**+0 **CON**+8
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4
DEF 22 **PV** 100 **Init** 10
Coup (2) +10 **DM** 2d6+8

Fauchage : Sur 15-20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la cible du gardien (si elle est d'une taille moyenne ou moins) doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 18 ou être *renversée.*

Bouclier : Le gardien peut être appelé à protéger celui qui le contrôle. Dans ce cas, si le gardien est à moins de 3 mètres de lui, il lui confère un bonus de DEF de +2.

couvert la pierre de l'étoile. Il s'agit d'une antilope blanche, **Emzla** (dont Belem était le berger). Ce culte de l'antilope perdure chez les Tigres (d'où leur coiffe). Elle est d'ailleurs représentée sur les fresques qui décorent de nombreuses pièces de la ziggourat (c'est la seule qui est blanche). Les PJ ont différentes possibilités pour résoudre cette énigme. Si l'enfant les accompagne, il pourra l'identifier en récitant la légende (voir 15). Les PJ peuvent aussi avoir découvert son graffiti (15 encore) ou s'inspirer des statuettes offertes lors des dévotions à l'empereur (voir 26). Si Kalienne Dor a déjà franchi le seuil du sanctuaire, cela signifie qu'il va bientôt ceindre le diadème (à moins que vous décidiez qu'il quitte la →



Le diadème

Une pierre d'un noir profond aux reflets changeants orne le bijou. Elle prend l'éclat d'un diamant légèrement lumineux dans l'obscurité. Lorsqu'un individu porte le diadème pour la première fois, il subit un choc psychologique en raison de l'entrée en contact avec l'aboleth. Il faut réussir un jet de sauvegarde Sagesse DD 14 (un test de Sagesse difficulté 14) ou subir 3d6 points de dégâts psychiques.
Que le jet soit réussi ou non, le pouvoir de la pierre permet à son porteur de dominer la puissance de l'aberration. Il dispose alors des pouvoirs ***Asservir*** (dans les mêmes conditions que la créature), de ***Télépathie inquisitrice*** et de ***Succion psychique*** (qui alors équivaut à une action et une action bonus).
Le diadème conserve ses pouvoirs même lorsqu'il s'éloigne de la ziggourat et de l'aboleth. Pour détruire l'artefact, il faut le rendre à l'aboleth en le jetant dans le bassin (un puits existe sous l'autel en 15 à travers le pilier creux qui traverse la pyramide). L'aberration s'unit alors avec lui en l'avalant. Cela ouvre un portail dans lequel la créature est aspirée. Tuer l'aboleth ou trouver un autre moyen de le renvoyer fait perdre à l'artefact tout pouvoir.
Gardez bien à l'esprit que si Dor ou un PJ noue un lien avec l'aboleth à travers l'artefact, la créature minérale en 15 sort de sa léthargie. Elle pourra alors modeler le complexe pour empêcher l'artefact de quitter la ziggourat. Elle pourra aussi guider par télépathie, en des termes simples, les PJ pour leur expliquer ce qu'il attend d'eux : la destruction du diadème et la libération de l'aboleth.

Les pouvoirs du diadème pour *COF* sont :
Voie de l'envoûteur rang 5
Voie des illusions rang 5
Asservissement (voir plus haut)
Télépathie **:** Comme l'aboleth, le porteur du diadème peut communiquer par télépathie avec toute créature à portée de vue.

pyramide avec l'artefact sans rentrer en contact avec l'aboleth ; cela permettrait sa fuite et pourrait faire de Kalienne Dor un ennemi récurent). Alors l'esprit de pierre de la salle 15 pourrait ouvrir un passage aux joueurs.

32. Ce sont les cellules des prêtres de Belem. Il ne reste plus guère que de vieux meubles vermoulus et de la poussière. On peut cependant trouver (Sagesse (perception) DD 10) dans la cellule A une fibule en or au motif de l'étoile (valeur 50 PO ; voir 25 pour son pouvoir) et des bracelets en argent ornés de pierres précieuses (valeur total 500 PO) dans la cellule D.

33. Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Au centre de ce sanctuaire, un autel noir se dresse en haut d'un escalier qui le ceinture. L'estrade ovoïde brille d'une lumière qui laisse apparaître un dallage de couleur sur les marches. Une dizaine de bougies s'élève en effet sur la pierre d'obsidienne et entoure une couronne d'or blanc qui scintille légèrement lorsqu'un courant d'air fait vaciller leurs flammes. »

Les bougies sont éternelles (identique à celle en **19**). L'escalier est piégé. Il faut marcher uniquement sur les dalles noires. Si on s'appuie sur une autre marche, un **pique acéré** surgit du sol et transperce automatiquement le pied de la cible (1d4 points de dégâts). Une dalle noire est néanmoins remarquable. Elle déclenche une volée de **fléchettes empoisonnées** sur toute personne se tenant sur les marches de l'escalier.

Un passage secret se dissimule sur le mur du fond. Il faut réussir un jet de Sagesse (perception) DD 10 (un test de Sagesse difficulté 10 en *COF*) pour le découvrir.

34. *« Au premier regard, cette grande pièce parait vide. L'humidité est telle qu'une grande flaque d'eau occupe tout un angle. À l'opposé, un drap blanc recouvre ce qui doit être un meuble. »*

Les salles 34, 35, 36, 37 et 38 sont dites « *salles aux miroirs* ». Les trois premières sont identiques. Il s'agit de pièces nues qui n'ont pour meuble qu'un beau miroir en matière noble et riche. Chacun de ses miroirs est un objet merveilleux : ils sont évoqués dans le poème sous le terme « *la folie de verre* » de Belem. Tous ces objets (ainsi que le **miroir de lecture**) sont tirés du recueil « *The book of Marvellous Magic* » écrit en 1985 par F. Mentzer et G. Gygax. Si l'on tente de déplacer les miroirs, ils se brisent en mille éclats, provoquant

Piège

Pique acéré : Le premier pique (sur les dalles non-noires) est difficile à repérer (difficuté 12). Les suivants sont faciles à repérer (difficulté 5) car ce dispositif sert à détourner l'attention du second piège.

Fléchettes empoisonnées : La difficulté pour repérer ce piège est de 15. Un jet d'Intelligence (investigation) DD 15 (un test d'Intelligence difficulté 15 pour *COF*) permet d'identifier la dalle qui le déclenche. Chaque personnage sur les marches subit alors deux attaques de fléchettes (Fléchette +8 dégâts 1d4). Si un personnage subit des dégâts, il doit alors réussir un jet de sauvegarde Constitution DD 15 et subir 2d10 dégâts supplémentaires de poison (la moitié si le jet de sauvegarde est réussi). Pour *COF*, il s'agit d'un poison rapide.

Miroir d'emprisonnement version COF

Ce miroir peut emprisonner jusqu'à 12 personnes dans des cellules distinctes. Cet emprisonnement conduit les victimes dans une autre dimension, un espace de brouillard infini où la visibilité est réduite. Grâce au mot de commande, on peut activer ou désactiver l'artefact et libérer un prisonnier. Pour éviter d'être emprisonné quand le miroir est actif (celui qui l'a activé est protégé), il faut réussir un test de Charisme difficulté 15.
Si le miroir est brisé, les créatures retenues sont libérées.

2d6 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres.

Cette partie du complexe était réservée à Belem. Il y menait son étude de l'aberration et perfectionnait son contrôle sur l'artefact. Dans sa paranoïa, il équipa ses salles de miroirs censés le protéger de ses ennemis. Les pièces 34, 35 et 36 sont donc des pièges visant à protéger le laboratoire de l'empereur (37). Le miroir de *téléportation* dans le passage secret 38 devait servir d'issue de secours.

Sous ce drap poussiéreux se cache un premier miroir magique. Il s'agit d'un miroir de duplication. Lorsqu'un individu se reflète en lui, le miroir crée un double physique qui sort littéralement de la glace pour attaquer l'original qu'il copie parfaitement. Il dispose des mêmes capacités et pouvoirs, ainsi que des mêmes objets magiques. Il dispose de l'*avantage* au jet de sauvegarde contre les sorts de charme, d'immobilisation et de terreur. De plus, il possède une résistance aux dégâts d'attaque non magique et une immunité aux dégâts des poisons.

Pour *COF*, le double est immunisé à toute magie qui affecte la volonté ou les émotions, comme les golems. Il dispose de plus d'une RD 10/ armes magiques et d'une immunité au poison.

35. Cette seconde pièce enferme un miroir de vision. Cet objet reflète la réalité telle qu'un sort de *vision suprême* la révélerait. Pour *COF*, cela correspond à **la voie de la divination,** rang 2 Détection de l'invisible. Il est installé au centre de la pièce sur un axe tournant qui permet de balayer toute la pièce. Belem pouvait ainsi s'assurer que personne ne le suivait dans son laboratoire.

36. L'objet qui trône ici est un *miroir d'emprisonnement (*voir Héros & Dragons, Cadre de campagne, p.173*)*. S'il est activé, il est possible de dialoguer avec deux reflets qui se disputent constamment : ils prétendent tout deux être Belem. Leur dialogue est parfois proche de la folie : ils sont emprisonnés depuis si longtemps que leurs esprits se perdent au point que plus aucun des deux ne connaît sa véritable identité. Les mots de commande pour activer le miroir ou libérer les personnes piégées peuvent être trouvés dans un des rouleaux du bureau en 17.

37. Contrairement aux autres salles aux miroirs, celle-ci conserve les traces d'un ancien ameublement. Le temps a rendu malheureusement tout son équipement inutilisable, à l'exception notable du miroir. Une anfractuosité s'est ouverte sur un des murs de cette pièce. Le scorpion géant (voir 5) s'y est installé. Si les PJ ne l'ont pas rencontré précédemment, il attaque les PJ qui s'approchent de son repaire. L'eau continue de couler dans cette →



Kalienne Dor

H&D
HUMANOÏDE (TIEFFELIN) DE TAILLE M, CHAOTIQUE MAUVAIS
Classe d'armure 11
Points de vie 33 (6d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)
INT	**SAG**	**CHA**
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +4 Cha +6
Compétences Arcanes +6, Histoire +6, Tromperie +6, Accessoires de faussaire, Accessoires de déguisement
Sens Perception passive 11
Langues commun, infernal
Dangerosité 4 (1100 PX)
Capacités
Vision dans le noir
Résistance infernale Le sorcier est résistant aux dégâts de feu.
Ascendance infernale Kalienne Dor connaît le tour de magie *thaumaturgie* ainsi que le sort *représailles infernales (comme un sort de niveau 2)* et *ténèbres*. Ces deux derniers sorts peuvent être lancé une fois entre chaque repos long. La caractéristique d'incantation est le Charisme.
Fausse identité Kalienne Dor a conservé son nom mais il se fait passer pour un marchand d'esclave de Termoral, le marché aux esclaves au sud de la Cité Sainte. Il dispose des lettres de cachet en bonne et due forme.
Pacte de la chaîne Dor maîtrise le sort *appel de familier*, qu'il lance comme un rituel. Il s'agit d'un diablotin qu'il dissimule constamment.
Incantation Kalienne Dor est un lanceur de sort de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Le sorcier dispose de 2 emplacements de niveau 3. Il connaît les sorts suivants :
Tours de magie (à volonté)
explosion occulte (dégâts : 1d10+3),

illusion mineure, main du mage.
1er niveau *charme-personne, injonction, protection contre le mal et le bien, strangulation.*
2ème niveau *image miroir, suggestion.*
3ème niveau *boule de feu*
Invocations occultes explosion insoutenable, maître des ombres, masque des milles visages (*déguisement* à volonté).
Équipement particulier Bâton +1
Actions
Bâton +1. *Attaque d'arme au corps à corps* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 5 (1d8+1) dégâts contondants
Ambitieux et prêt à tout pour réussir, Kalienne Dor a toujours nourri une haine profonde à l'encontre de ses contemporains. Il a passé un pacte avec un fiélon en toute connaissance de cause. Il veut asservir le monde à sa volonté et emploiera tous les moyens nécessaires à son objectif. Ses actions sont calculées et il use de sa magie pour dominer les plus faibles et échapper à ses adversaires les plus coriaces.
Maître des illusions, il peut changer de visage comme disparaître dans la foule ou au milieu des ténèbres. La fuite n'est en aucun cas une défaite tant qu'elle lui permet de poursuivre son ascension.
Interprétation cruel, manipulateur, dominateur

COF
Ensorceleur niveau 6
NC5, tieffelin
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0
INT +3 **SAG** +1 **CHA** +3
DEF 12**PV** 20 (RD5 feu froid électricité) **Init** 12
Bâton +7 DM 1d4+1
Voie du tieffelin rang 3
Voie des illusions rang 4
Voie de l'envoûteur rang 2
Voie du familier fantastique rang 1

pièce, facilitant la détection du passage secret qui mène en 38 (Sagesse (perception) DD10).

Le miroir présent ici a les propriétés de l'objet magique *boule de cristal (*voir Héros & Dragons, Cadre de campagne, p.153*)*. Pour *COF*, cela équivaut à la voie de la divination, rang 3.

38. Ce large corridor conduit à un dernier miroir. Celui-ci est en fait un cercle de *téléportation* permanent. Sur un beau guéridon magique de conservation, à côté d'un plateau de pâtisseries encore fraîches, un petit carnet contient 2d4 séquences de sceaux. La destination et leur actuelle validité est laissé à l'appréciation du MJ.

Épilogue

Les fins possibles au scénario sont multiples. Dor peut être capturé ou bien il peut s'échapper (avec ou sans l'artefact) et devenir un méchant récurrent. L'enfant peut être sauvé, les otages libérés, faisant des personnages des héros, quel que soit le destin du tieffelin. Il restera peut-être l'aboleth ainsi que l'esprit de pierre qui pourra suggérer aux personnages de l'emporter avec eux vers la Sainte cité.

Thomas Le Goareguer
Merci à Gildas, Eowynn, Lilian et Lucas pour les tests, ainsi qu'aux membres d'Aidedd et du ddd.
Illustrations *Laurent Miny*
Plan *Jems*

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU CASUS BELLI

LES SABLES D'ARLIT

Première partie : Arlit 1904 - Au Cœur des ténèbres

Ce scénario conviendra à des joueurs capables de s'émerveiller et à un Gardien qui fait souffler un parfum d'exotisme. Il s'agit du premier volet d'une série de trois scénarios qui partagent le même cadre (la région d'Arlit, au Niger) à trois époques différentes (1904 donc, 1947, 2008).

En quelques mots...

En 1904, un jeune seigneur souhaite s'imposer aux populations locales grâce à son sorcier cultiste et des extra-terrestres qui reviennent dans une de leurs bases millénaires. Les PJ, qui ne débarquent que pour assister à l'agonie d'un prêtre, exploreront des ruines Mi-Go et devront empêcher l'invasion de la Terre par les Plutoniens.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • Tout niveau
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

L'histoire sur trois époques

Trois groupes d'investigateurs vont contrarier sur 104 ans les plans de Hadj Oumar, un notable Peul qui contacte, pactise et enfin fait affaire avec les Mi-Gos et les divinités du Mythes.

En 1904 – dans cette partie donc, des voyageurs transsahariens, obéissant aux dernières volontés d'un mourant, explorent une ancienne base Mi-Go et empêchent leur retour.

En 1948, Hadj Oumar est devenu un politicien local ; il possède une mine d'uranium, exploite les Touaregs et héberge un laboratoire Mi-Go. Des militaires, venus enquêter sur la mort de leurs collègues, tombent sur une guerre d'espions et, remontant la piste, affrontent les Mi-Gos et leurs engins.

En 2008 enfin, la réincarnation de Hadj Oumar est PDG d'une multinationale du secteur nucléaire. Un groupe hétérogène d'activistes, parti enquêter sur leurs usines nigériennes, découvre leurs surprenants rouages et un plan d'envergure... cosmique.

Prégénérique

Le père Giovanni est un jésuite qui dirige une mission à l'oasis d'Iferouãne. Il y a quelques mois, il a fait une découverte archéologique majeure : une caverne débouchant sur un important complexe architectural souterrain.

El Hadj Oumar – chef local – s'intéresse à la trouvaille. Il est assisté d'un sorcier/marabout : le Radji Abdulé. Familier du Mythe, le Radji identifie une ruine Mi-Go et convainc le Hadj de l'opportunité de les contacter. Oumar espère trouver des moyens de subjuguer les tribus touarègues. L'objectif secret d'Abdulé est de ressusciter le culte des Grands Anciens, même si il faut pour cela sacrifier beaucoup de monde.

Le Radji envoûte le père Giovanni et lui fait explorer les couloirs impies et irradiés du complexe Mi-Go, jusqu'à ce que le prêtre en tombe mortellement malade. Les investigateurs arrivent à ce moment.

Contexte « historique »

Il y a des milliers d'années, des extra-terrestres à la puissance divine se faisaient la guerre dans le système solaire. Une espèce avancée – les Mi-Go – implanta une base au milieu du Sahara, alors fertile et peuplé. Ils réduisirent des humains en esclavage pour extraire l'uranium, les pervertissant aux cultes obscurs. Quelques centaines d'années plus tard, les esclaves se révoltèrent, les Mi-Go s'enfuirent et quittèrent ces lieux maudits, que recouvrit le désert.



Ce qu'il reste du père Giovanni...

Le nord de l'actuel Niger est occupé par le Sahara et de très anciens massifs montagneux (dont l'Aïr). Les paysages sont des étendues de sables et de pierraille vers Arlit (à l'ouest du massif), et des montagnes érodées abritant des oasis au centre – du côté d'Iferouāne. Ce sont depuis longtemps des étapes des caravanes qui relient l'Afrique du nord et l'Afrique centrale *via* Tamanrasset et Agades. Le Niger du nord fait partie des «*territoires*» des Touaregs. Ces tribus nomades vivent de l'élevage, du troc, de l'esclavage, des pillages et des razzias.

Note : la carte de l'Afrique-Occidentale française en 1936 se trouve en page 143.

La région appartenait à l'empire Peul à la fin du 19e siècle. La France vient très récemment de prendre le contrôle du territoire. En 1885, l'expédition Flatters s'est faite massacrer par les Touaregs ; mais l'armée a remporté la victoire sur les Touaregs en 1902 et pacifié Agades en 1904. Elle impose une tutelle militaire et administrative par des postes fortifiés.

Introduction des personnages

Après un voyage éreintant à travers la chaleur et la poussière du désert, les investigateurs arrivent enfin à l'oasis d'Iferouāne. Cet endroit vert, arboré de palmiers et de dattiers, semble être à l'image du paradis au milieu du massif de l'Aïr. Des noirs en djellabas cultivent avec acharnement des lopins de terre. Autour du puits à ciel ouvert où l'on abreuve les animaux, les conversations et les négociations sont animées. Quelques hommes habillés de bleu, le visage couvert – les redoutables et féroces Touaregs – discutent entre eux en regardant les blancs de travers. À peine les PJ sont-ils descendus boire un peu d'eau brune mais fraîche que deux cavaliers arabes aux couleurs de l'armée française les abordent. Ils possèdent un fort accent. «*Sidi, le capitaine m'a dit de vous installer, vous allez dormir à la mission. Vous êtes invités à voir le capitaine. Je vais vous emmener à la mission et porter bagages.*» →

Contexte

La situation politique est tendue ; les chefs locaux et les Touaregs n'acceptent pas la présence française alors qu'ils se font déjà la guerre pour les pâturages et les ressources. Les étrangers sont tués, capturés ou rançonnés.
Cette région est musulmane, même si les traditions et les superstitions persistent. Sauf tensions particulières, les Africains sont tolérants en ce qui concerne la religion, mais les investigateurs devront faire attention.

Avertissement

Cette campagne qui se déroule au Niger baigne dans le contexte historique colonial. La pensée dominante et les croyances largement partagées à l'époque choqueraient aujourd'hui, notamment la vision des peuples autochtones et des populations noires. Dans ces textes, nous assumons donc l'anachronisme de parler de « *noirs* » ou d' « *Africains* » alors que le thème utilisé en 1904 était celui de « *nègres* ».

Pour les besoins du scénario le Hadj et le Radji sont des titres honorifiques inventés.

Les investigateurs

Les investigateurs peuvent se retrouver à traverser le Sahara par les routes des caravanes pour des raisons variées : exploration/prospection ; soif d'exotisme, d'aventure ; contrebande ; ou simplement ils se rendent dans le sud de l'Algérie. Ils ont sympathisé pendant le voyage ; ensuite, la curiosité, l'intérêt scientifique ou l'appât du gain prendront le relais pour organiser une expédition vers une découverte archéologique. Nous vous proposons les investigateurs prétirés suivants, qui sont tous liés au père Giovanni, qui constitue l'accroche la plus évidente au scénario.

Joseph De Saint Léger, médecin militaire

38 ans. Barbu costaud, bon vivant et têtu. Né à Toulouse, Saint-Léger a fait 15 ans d'Indochine avant d'accepter un poste à Douala puis à Agades. Il connaît le père Giovanni depuis l'Asie. Un capitaine Duchemin lui a fait savoir que le père était très malade

APP 55 CON 75 DEX 65 FOR 70 TAI 60 ÉDU 85 INT 80 POU 50 CHA 70

Valeurs dérivées : Impact +1D4 Carrure 1 Points de Vie 14 Santé Mentale 50

Compétences : Bibliothèque 75 %, Chirurgie 50 %, Courir 60 %, Équitation 60 %, Médecine 70 %, Premiers soins 70 %, Psychologie 60 %, Savoir-vivre 60 %, TOC 50 %

Uniforme colonial, trousse de médecin

Armes : Attaques par round : 1 Compétences : combat à distance 70 % (35/14) Corps à corps 60 % (30/12).

Pistolet d'ordonnance, 1D8. Lutte, 1D3 + impact

Hubert Blanchon, religieux polyglotte

55 ans. Maigre, bronzé et fatigué. Hubert est un autre prêtre jésuite ; le père Giovanni est son ami. Ils ont ensemble combattu l'occultisme et les superstitions en Indochine puis à Agades suite à la pacification. Il s'alarme des incohérences des courriers de Giovanni sur sa « découverte majeure » et ses «hésitations sur ses convictions».

APP 70 CON 75 DEX 65 FOR 60 TAI 45 ÉDU 70 INT 60 POU 70 CHA 75

Valeurs dérivées : Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 12 Santé Mentale 70

Compétences : Anthropologie 40 %, Art 50 %, Bibliothèque 50 %, Écouter 60 %, Histoire 65 %, Latin 70 %, Persuasion 65 %, Psychologie 60 %, Religion 70 %, TOC 50 %

Soutane de voyage, chapeau large, chapelet, bible

Armes : le père Blanchon ne se bat pas

Pierre-Louis Decailleux : géologue / archéologue amateur

38 ans. Frêle et au corps maigre, grosses lunettes. Il fait des relevés géologiques pour repérer d'éventuelles richesses minières. Il a déjà rencontré le père Giovanni, et est intrigué par la nouvelle d'une découverte archéologique majeure.

APP 55 CON 50 DEX 45 FOR 40 TAI 50 ÉDU 60 INT 60 POU 50 CHA 55

Valeurs dérivées : Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 10 Santé Mentale 50

Compétences : Bibliothèque 60 %, Cartographie 70 %, Chimie 55 %, Géographie 70 %, Géologie 80 %, Mathématiques 60 %, Mécanique 55 %, Photographie 50 %

Possessions : costume de voyage, matériel de chimie et de cartographie, appareil photo

Armes : Attaques par round : 1 Compétences : combat à distance 70 % (35/14) Corps à corps 40 % (20/8).

Fusil de chasse, 1D10

Armand Manzoli : gendarme colonial

43 ans. Petit et musculeux, grosse moustache. Baroudant en Afrique depuis vingt-cinq ans, Armand est sceptique envers les « bienfaits » du colonialisme. Il doit finir sa carrière en métropole et est chargé d'y reconduire Arthur Malplacé. Il a décidé de traverser le désert pour s'amuser une dernière fois. Il n'aime pas les curés, mais il a besoin d'argent.

APP 45 CON 80 DEX 50 FOR 65 TAI 40 ÉDU 60 INT 50 POU 55 CHA 65

Valeurs dérivées : Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 12 Santé Mentale 55

Compétences : Jurer en argot 75 %, Courir 60 %, Équitation 60 %, Esquive 50 %, Grimper 40 %, Sauter 40 %, Piste 50 %, TOC 70 %

Possession : uniforme colonial, menottes, grosse blague à tabac

Armes : Attaques par round : 1 Compétences : combat à distance 40 % (20/8) Corps à corps 50 % (25/10)

Revolver, 1D6. Matraque, 1D4

Arthur Malplacé : poète — hanté par ses rêves

25 ans. Souffreteux. Depuis le collège, Arthur est hanté par des rêves obsessionnels ; sa poésie s'en inspire. Il mène une vie de bohème à Paris. Il publie «Description de cités antiques cyclopéennes désertées», d'après ses visions amplifiées par l'absinthe et le haschisch. Recherché par ses créanciers, il s'enfuit en Afrique. Pris, il doit rentrer de force à Bruxelles au bras d'un gendarme.

APP 70 CON 45 DEX 70 FOR 45 TAI 50 ÉDU 80 INT 60 POU 40 CHA 40

Valeurs dérivées : Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 10 Santé Mentale 40

Compétences : Baratin 80 %, Bibliothèque 50 %, Dissimulation 60 %, Histoire 50 %, Poésie 60 %, Mythe de Cthulhu 3 %, Occultisme 40 %

Gros carnet de notes touffu

Armes : Attaques par round : 1 Compétences : Corps à corps 60 % (30/6)

Non armé. Coups de poing, 1D3.

Partie 1 - A Iferouane

Mort d'un prêtre

Une grande hutte au toit de palmes sert d'église, un peu à l'écart du village. La mission attenante est une grande maison neuve de pierre et de terre. Six sœurs âgées – toutes Françaises – y soignent, pratiquent le culte catholique et enseignent la « *Civilisation* ».

Un noir malingre, dont l'œil gauche n'est qu'un bubon rougeâtre, accueille les voyageurs : il se présente comme Jérôme, et explique que la mission l'a recueilli tandis que tout le village le rejetait. Il est très affecté par la maladie du prêtre, et enjoint tous les investigateurs à rejoindre incessamment le père Giovanni.

Le prêtre vit dans une petite maison de terre, d'une seule pièce, qui lui sert de chambre et de cabinet de travail. Les ouvertures sont minuscules, comme dans toutes les maisons du village. L'atmosphère est confinée et l'obscurité n'est trouée que par une chandelle sur la table de nuit. Le père Giovanni gît dans son lit. Son apparence est monstrueuse : il semble avoir été brûlé. Ses orbites sont creuses, sa bouche et ses narines laissent filtrer un filet de sanie.

Test de Médecine : L'examen indique que les organes internes du prêtre sont en train de se liquéfier (le Gardien insistera sur les détails gore). À ce stade de la maladie, le fait que le missionnaire soit encore vivant est étonnant.

Le père Giovanni respire de manière saccadée et lutte pour parler. Se passant de salutations, Giovanni débite aux PJ :

« *Ils sont... des milliers et... attendent dans le noir... pour passer... Mes amis... réparez mes erreurs pour le salut de mon âme. Je* →

ne peux pas… le demander à ces pauvres sœurs… » Il délire : « *Le phonographe… il faut l'arrêter ! Pour l'amour de Dieu… Jurez-moi de tout faire pour l'arrêter !*»

Une fois que des PJ lui ont promis (on l'espère) d'accomplir ses dernières volontés, il cesse de lutter et meurt étouffé dans d'atroces souffrances, les poumons noyés par la sanie. (SAN 0/1d4 ; 0/1d6 pour ceux qui l'ont connu).

Jet de TOC, ou automatiquement si un investigateur participe à la toilette mortuaire : sous ses draps, comme s'il voulait les emmener dans l'au-delà, Giovanni serre des petites statues noires à forme humaine. Les toucher oblige à surmonter son dégoût et provoque un sentiment de danger proche (elles sont radioactives – voir l'encadré « *Comment gérer l'irradiation* »). Un test de Médecine ramène que ces « *statues* » sont des humains fossilisés. Ils semblent avoir été brûlés, desséchés (ils ont en fait été très fortement irradiés, comme certains pompiers de Tchernobyl, qui ont brûlé petit à petit). Leur corps s'est rabougri et noirci pour revenir à la taille d'un enfant.

Le Carnet de notes

Le jésuite a une clef autour du cou, à côté de sa croix ; elle ouvre un petit coffre sous son lit, qui contient ses notes. Giovanni y relate sa vie à Iferouãne et ses relations avec le chef du village Hadj Oumar (cordiales puis tendues) ; avec le capitaine Duchemin (l'un est un colonialiste, l'autre un humaniste) ; avec Radji Abdulé, le marabout du Hadj, décrit comme « *un indigène intéressé, enfin, par la culture d'autres pays !* ». À la fin, il raconte ses découvertes au lieu-dit d'Arlit :

- une grotte pleine de « *statuettes noires* »,
- une statue colossale mais très usée de divinité mi-homme, mi-insecte,
- l'entrée d'un important complexe souterrain, qu'il n'a pas exploré mais qui doit contenir moult trésors.

Les notes contiennent des copies des peintures rupestres et les théories du père.

Une réussite en Archéologie permet de se rendre compte que :

1) Ces vestiges n'évoquent rien de connu mais que

2) Ses travaux sont vraiment très amateurs. Cette découverte serait donc sensationnelle mais les travaux doivent être entièrement repris.

Dans les dernières pages, le style devient énigmatique et dérangeant. Le père s'étonne de la passion qui le pousse à passer des jours et des nuits entières dans cette grotte. Il ne se contrôle plus et s'inquiète pour sa santé et celle de son âme. Il voit son corps dépérir et se scléroser.

Le père Giovanni sera enterré le lendemain dans le petit cimetière attenant à l'église. Le Hadj y sera présent pour se forger un alibi, pendant qu'il enverra ses sbires cambrioler le presbytère, à la recherche du carnet de notes. Il accusera ensuite les Touaregs du vol.

Les investigateurs sont maintenant libres de leurs mouvements. Ils peuvent enquêter à Iferouãne : au poste de l'armée coloniale, chez le Hadj, ou préparer leur expédition vers le lieu-dit d'Arlit, guidés par le fidèle Jérôme.

À la mission

Interrogé, Jérôme raconte qu'il accompagnait le père à la grotte, mais qu'il refusait d'y entrer car les croyances prédisent de grands malheurs à qui entre dans ces territoires.

Comment gérer l'irradiation

À chaque présence dans un lieu irradié et lors de manipulations d'un objet irradié, faites faire un jet de POU/3 à l'investigateur. S'il est réussi, l'investigateur a un pressentiment et s›écarte. S'il est raté, ou s›il n'écoute pas son intuition, le Gardien fera tester sous la CON contre les radiations régulièrement. Au premier jet raté arrivent des maux de tête, puis des brûlures (malus -5 %) ; au 2e échec des saignements (-10 %), au 3e échec de fortes difficultés respiratoires (-15 %) et enfin des malaises (-20 %) ; voire la perte de conscience pour 1d6 heures.

Il témoignera que le jésuite était obsédé par la caverne ces dernières semaines. Délaissant les devoirs de sa charge, il partait le soir, voyageait la nuit, passait des journées entières là-bas. Jérôme acceptera de guider les investigateurs mais il essaiera de les convaincre de ne pas entrer dans la grotte.

Au poste d'Iferouane

Le poste d'Iferouāne est la représentation administrative et militaire du gouvernement français au fin fond de l'Afrique. C'est un bâtiment de terre et de brique, percé de meurtrières et orné d'un mat avec un drapeau français. Le Capitaine Duchemin est un aristocrate militaire d'environ quarante ans, grand et barbu, sanglé dans son uniforme avec ses bottes fines de cavalier qui dénotent dans ce milieu étouffant. Il passe le temps à traquer les pillards sur les routes des caravanes avec sa troupe, composée d'une vingtaine de méharistes chaambas (peuple du sud de la Tunisie ayant fait allégeance à la France) bien armés – et détestés des Touaregs.

- **Sur Giovanni**. Si les investigateurs n'ont pas trouvé ou lu le carnet de notes, le Gardien se servira de Duchemin pour les remettre sur la piste d'Arlit. Duchemin s'est disputé à plusieurs reprises avec Giovanni au sujet des expéditions du prêtre. « *Ce vieil entêté ne m'écoutait pas et j'ai été très pris ces derniers temps à poursuivre les pillards que les hommes du Hadj m'indiquent* ». Pour lui, la mort du jésuite est due à une maladie inconnue. « *La zone d'Arlit est taboue pour les indigènes, qui n'aiment pas ce lieu. La tradition veut que ce soit le domaine des djinns et qu'il ne faille pas les déranger. Peut-être qu'elle abrite des bactéries endémiques* ».
- **Sur Arlit**. Il leur indique l'endroit, mais gare aux Touaregs ! Il pourrait porter assistance aux investigateurs, mais il doit surveiller une zone grande comme la moitié de la France…
- **Sur Hadj Oumar**. Ses rapports sont courtois mais les choses pouvant vite s'envenimer, il conseille de faire profil bas : « *On laisse bien trop d'autonomie à ces anciennes chefferies mais nous avons besoin d'eux pour gouverner cet océan de sable avec si peu de moyens…* ».
- **Sur un phonographe**. La question le surprend ; après réflexion, il se rappelle avoir entendu dire que des marchands haoussas en avaient rapportés un au Hadj il y a quelques mois.

Le lendemain, l'unité de Duchemin partira chasser un groupe de pillards dans le désert au nord. Il ne laissera que trois hommes au fort.

Le capitaine peut prêter des dromadaires et de l'équipement aux PJ, à qui il confie un pistolet lance-fusées. « *Utilisez-le surtout la nuit car les fusées se voient de très loin dans le désert. Si je ne suis pas trop éloigné, mes guetteurs la verront et je pourrais peut-être venir à votre secours en quelques heures.* »

Chez le Hadj

Tout le monde sait que le Hadj habite la plus grande « *maison* » de la ville ; ce notable a beaucoup de bétail, de peaux, tissus et de nombreux serviteurs. Le Hadj entretient une poignée de scribes, un interprète et un griot. Il a à son service une trentaine de gardes privés, encadrés par son « *lieutenant* » Ahmed.

Potentat local, Oumar est le fils d'un dignitaire peul du sud du pays, envoyé il y a trois ans dans l'Aïr car trop ambitieux pour sa famille. Il a 24 ans seulement, manque d'autorité →

et de maturité et a bien du mal à s'imposer aux Touaregs, qui n'ont jamais accepté sa présence ni son pouvoir sur l'oasis. Oumar veut affermir son emprise sur la région pour devenir un grand calife. Manipulateur, le Peul ne s'implique jamais personnellement dans les coups fourrés mais laisse faire ses sbires. De même, il laisse planer les menaces sans jamais clairement les exprimer.

La présence française a diminué ses espoirs de domination ; le Hadj se méfie de la puissance militaire de la France et ne s'opposera pas ouvertement à l'autorité coloniale. Mais l'administration lui laisse de nombreuses prérogatives ; il doit veiller à la bonne tenue des puits et des routes des caravanes, au bon ordre public, à la sécurité ; il encourage les cultures dans l'oasis qui empêchent le désert d'avancer.

Sort de Possession par efrit

Le sorcier doit posséder un objet appartenant à la cible. Celle-ci oppose ses PM aux PM de l'efrit. S'il perd, il est possédé 1d6 heures, +2 heures par possession successive. S'il gagne, l'efrit perd 1d6 PM.

L'efrit obéit aux ordres du Radji et contrôle le corps de la victime. Il a les caractéristiques de la cible mais le double de PV.

La victime ne sent plus la douleur et ne peut pas perdre conscience ; elle agit comme dans un rêve et peut l'oublier.

Les témoins voient la victime comme somnambule. On peut l'immobiliser le temps que la possession s'arrête et/ou que l'efrit quitte le corps de lui-même pour regagner sa lampe.

Le sort coûte 1 PM par heure à son sorcier. L'efrit ne meurt qu'avec la destruction de la lampe.



Le sorcier prépare son envoûtement

Extérieurement, le Hadj est un jeune membre du peuple Peul, sédentarisé, peu impressionnant et de petite taille – mais richement vêtu. Dans un français empreint d'un fort accent, il s'enquiert de la santé de ses visiteurs, de leur statut et des raisons de leur présence à Iferouāne. Assez rapidement, il cherche à savoir si les investigateurs repartiront bientôt vers le nord. Il tâche de les éloigner de la caverne d'Arlit et confirmera tant les hypothèses sur la malédiction que sur les maladies. Il rajoute que c'est un lieu sacré et donc interdit par les musulmans (faux).

- Il dresse un portrait terrifiant des **Touaregs**, détaillant comment ils ont massacré les membres de l'expédition Flatters il y a vingt ans «Ils les ont tous mangés après les avoir longuement suppliciés» (faux).
- **Si interrogé sur un phonographe** : il reconnaît en avoir fait venir un de France ; cette camelote étant tombée en panne immédiatement, il l'a jetée (faux).
- Au cours de la soirée, le **Radji Abdulé** s'installe dans un coin de la pièce sans rien dire. Oumar le présente comme son «*homme de religion*». Le marabout dévisage les investigateurs de manière soutenue et s'arrête plus longuement sur les investigateurs ayant un faible POU (il fixe longtemps le personnage prétiré Malplacé). Il recherche sa prochaine victime à envoûter. L'investigateur que le Radji a ciblé s'apercevra plus tard (jet de TOC +30 %), qu'il lui manque quelque chose.

Partie 2 - L'expédition

Après s'être fournie auprès des méharistes ou de la mission, la caravane des investigateurs traverse les collines vers l'ouest, vers le désert.



Map of the southern Air Mountains.

À perte de vue, des cailloux et de la poussière. Des sentiments de solitude et de petitesse face à la rudesse de la nature assaillent les PJ. Ils sentent déjà la chaleur et la soif et craignent qu'une erreur d'orientation ou d'équipement les conduise à une mort certaine.

L'embuscade

Si les investigateurs ont enquêté longtemps et/ou que la fin de séance approche, ne jouez pas l'embuscade et passez directement à la grotte.

Même si les investigateurs ne partent pas vers Arlit, le Hadj les fait suivre par Ahmed et ses hommes déguisés en Touaregs, pour les →

enlever. Les poursuivants peuvent être repérés sur un jet de TOC -30 %. Ahmed attaque avant le lever du soleil, après Gougaram, simultanément à une tentative d'envoûtement par le Radji. Il veut maquiller l'enlèvement en un pillage touareg.

Les hommes du Hadj rompront l'engagement s'ils sont moins nombreux que les investigateurs ou si le combat s'éternise, car ils craignent les Touaregs. Le Gardien peut faire intervenir ceux-ci si le combat est trop défavorable aux PJ.

Défaits par les investigateurs et/ou les Touaregs, les faux Touaregs rejoignent le Hadj aux grottes d'Arlit. Surmontant leurs répugnances, ils empruntent un passage secret pour aboutir directement sur la pyramide.

Les Touaregs

Ils ne sont pas à la hauteur de leur réputation sanguinaire : ils vivent de d'élevage, de transport de biens, de rançons et de razzias – y compris sur des confédérations touarègues adverses. Les Touaregs détestent le Hadj et son sorcier, et se méfient de ceux qui contestent leurs modes de vies et leur liberté ; les noirs du sud (Peuls) et les Français. Si on les approche diplomatiquement – un Jérôme terrorisé servant d'interprète – ils écoutent les PJ. Ils peuvent accorder la légendaire hospitalité du désert aux investigateurs et/ou les conduire à Arlit, dont ils évitent les abords qu'ils savent malsains.

Les grottes

Une des rares et intenses pluies de la région a désensablé un boyau naturel au fond d'une gorge. Le boyau s'enfonce sous terre ; ensuite tout est obscur, il faut allumer les lampes à pétrole. Les PJ débouchent dans une grotte dont le sol est à 5 mètres de profondeur. Elle est très vaste (20 m de diamètre). Sa régularité laisse penser qu'elle a été agrandie artificiellement. L'endroit cause un malaise profond et demande de dominer ses nerfs (Jet de SAN) sous peine d'un malus de -5 % à toutes ses actions pendant 1d6 heures.

C'est le dernier endroit où ont vécu les humains avant de quitter définitivement les mines. Pendant des milliers d'années, leurs descendants vinrent déposer des offrandes, jusqu'à bientôt cinq siècles de cela.

C'est une nécropole : le long des parois, des alcôves abritent des empilements de momies noires. Une des alcôves est vide (Giovanni a emporté son contenu). Des peintures rupestres ornent les parois, (Archéologie : dans le même style que celles du massif de l'Aïr) ; à côté des éléphants, rhinocéros, hippopotames et girafes, plusieurs jets d'Idée font concevoir qu'elles racontent 1) l'arrivée de monstres ailés 2) qui mettent les humains en esclavage et leur font travailler les roches 3) ils combattent 4) les ailés partent 5) les figures humaines semblent alors être en fête ou en adoration.

Au bout de la grotte, une statue primitive de 2 m de haut garde un passage. Taillée dans une roche veinée, elle représente une sorte de papillon géant (un Mi-Go) ; son étrangeté provoque une extrême répugnance (perte de SAN 0/1). On peut deviner des éléments électromécaniques sur la statue (inspirez-vous des meilleurs – HR Giger – pour les descriptions), ce qui est impossible pour l'époque (perte de SAN 0/1) Les momies et la statue sont très radioactifs.

Partie 3 - Le complexe mi-go

Le complexe souterrain Mi-Go s'étend dans toutes les directions, en suivant des filons d'uranium, sur une zone de 20 x 10 km et des centaines de mètres de profondeur. Les tunnels font de 1,50 m à 4 m de haut, en serpentant dans toutes les directions en changeant de niveau. Ils donnent sur quantités d'ouvertures vers des passages et des salles creusées dans la roche. Le site est instable, éboulé en maints endroits, et menace de s'écrouler. Il est donc inutile de faire un plan de ce labyrinthe, dont l'expansion s'est étendue sur des milliers d'années et dont les concepteurs étaient extraterrestres. Les sensations de gigantisme et de désorientation confondent les visiteurs.

Entre les culs-de-sac créés par les éboulements et les sorties que les Mi-Go ont fait exploser pour les bou-

cher, les éons ont érodé les parois et couvert le sol de gravats et d'épaisses couches de poussière. On y distingue les traces de pas des allées et venues de Giovanni. Elles contournent les obstacles pour mener à la centrale à énergie.

Les investigateurs qui ne suivent pas les traces se perdront forcément ; le Gardien fera monter la pression en insistant sur la diminution des ressources (pétrole des lampes, eau et nourriture), et l'aspect « *malsain* » que leur indique leur intuition.

Il fait froid, l'air sent le confiné.

Le Gardien décrira et fera deviner :

- Des centaines de galeries de mines, dont la nature est facile à deviner : elles suivaient les veines de métaux : 60 % de veines noires de pechblende (minerai d'uranium), 15 % de veines rouges de fer et de bauxite et 10 % autres. Les galeries n'étaient pas faites pour durer, et la plupart se sont effondrées.
- Des couloirs de liaison et de doublement, plus ou moins larges et tortueux.
- Des galeries naturelles d'écoulement d'eau (quand il y en avait)
- Des sites de stockage : vidés des objets technologiques, il ne reste plus que des tranchées et des tuyaux de pierre, ainsi que des amas intrigants de réactifs et de caillasses pauvres en minerais.
- Des lieux de vie où vécurent des générations d'esclaves humains primitifs. Ils ressemblent à des habitats préhistoriques « *normaux* », avec des ossuaires. Il apparaît qu'il y a eu, en tout, peut-être des milliers de personnes au cours des millénaires. Un examen des os montre qu'ils ont été rongés (les Mi-Go nourrissaient mal leurs esclaves, qui mangeaient leurs morts). Perte de SAN : 0/1
- Une salle pleine de sarcophages noirs contenant des sphères argentées, dans un métal inconnu, parfois érodées en poudre de cristaux jaunes-verts. Fortement radioactives.
- Des fonderies et autres lieux de transformations du minerai ; les Mi-Go n'ont laissé que les plus gros engins, bassins à sec, hauts-fourneaux de quinze mètres de haut, énormes machines et tuyaux divers... Tout ce qui n'est pas pétrifié par le temps tombe en poussière au contact. Ceux qui étudient les machines risquent de les faire s'écraser sur eux et d'être irradiés...
- D'autres salles vidées – on peut voir les rayures sur les parois indiquant que de lourds objets ont été emportés : anciens ateliers de fabrication d'armes et d'outils, laboratoires, habitats des Mi-Go.
- Ainsi de suite, *ad libitum*.

Il y a çà et là des traces de combats (impacts de balles, de rayons, d'explosions).

La centrale nucléaire

Les Mi-Go avaient construit une centrale à énergie nucléaire au centre du complexe, pour l'alimenter. Ils bâtirent le temple au milieu de la centrale – ce sont bien des extraterrestres !

Les eaux des dernières pluies ont déferlé dans les ruines de la centrale, se sont infiltrées dans la cuve et ont noyé le combustible nucléaire (du Grey Cake). La réaction a produit des dégagements d'hydrogène qui se sont élevés et accumulés sous la coupole rocheuse. Le mélange air/hydrogène est prêt à s'enflammer.

Les investigateurs débouchent à mi-hauteur d'une cavité. Les lampes brûlent de manière remarquablement plus intense dans cette →

Impressions souterraines

Les investigateurs sont pris de multiples émotions – le choc, l'enthousiasme, la peur de se perdre et de mourir dans le labyrinthe, la surexcitation, des visions de gloires et de richesses pour les découvreurs… La portée de la trouvaille dépasse l'entendement ; le complexe est plus imposant que les pyramides, mieux caché que Troie, plus spectaculaire que le Machu-Pichu… Une nouvelle civilisation, peut-être la preuve de l'existence d'une autre espèce intelligente… Des légendes d'Atlantide, de cités perdues, de Martiens et des Mines du Roi Salomon remontent à l'esprit des investigateurs… Tout cela mérite bien un test de SAN (0/1d3, temporaires) ! De son côté, le Personnage prétiré Malplacé reconnaît la cité vue dans ses rêves et « *irradie* » de bonheur, malgré un pressentiment de danger.

Ce qui se passe

Le Radji a enregistré sur disque un sortilège d'ouverture de portail. Giovanni revenait régulièrement tourner la manivelle pour éviter au Radji de s'exposer aux radiations. Comme il était le seul à perdre des points de POU, la cérémonie dure depuis des semaines. L'arche délimite une porte dimensionnelle, donnant sur l'orbite proche de Pluton, où les Mi-Go (qui supportent le vide spatial) se concentrent sur les mêmes prières en attendent de passer. Le portail fonctionne dans les deux sens, mais les investigateurs qui se risqueraient à le traverser mourront dans le vide en une minute.

grotte. (Jet de chimie réussi : présence de gaz très inflammable). On devine une cavité sous un dôme immense, qui pourrait facilement contenir un château. Au centre, une pyramide à degrés, noirâtre, haute de trente mètres. Les constructions autour de cet édifice semblent s'être vaporisées et tout n'est que décombres couverts d'une poussière épaisse à l'aspect inquiétant.

Une rampe descend vers le bas de la cavité en longeant les parois circulaires. Pour atteindre la pyramide, les PJ traversent une zone chaotique de débris fondus faisant vaguement penser à des turbines géantes. Dans une cuve fracturée, des barres de métal baignent dans des flaques d'eau souterraine. Des bulles et de la vapeur s'en échappent. Certaines barres luisent d'une aura grisâtre. Chaque minute, les investigateurs subissent des radiations et respirent les poussières radioactives qui se sont accumulées depuis des milliers d'années. Les joueurs devraient comprendre que leurs personnages sont condamnés…

La pyramide à degrés et le temple

Un escalier raide monte jusqu'au sommet de la pyramide. En haut, huit imposantes statues menaçantes de monstres-papillons forment un cercle. Au centre se trouve une arche brumeuse faite d'un mélange de pierres ajustées. À côté de l'arche, les investigateurs aperçoivent un objet déplacé en ces lieux : un phonographe, le pavillon dirigé vers l'arche. Un Africain se concentre pour tourner la manivelle avec régularité, et le pavillon émet un chant syncopé et grave dans une langue inconnue, comme un appel lancinant.

Le regard des investigateurs est attiré par l'espace dans l'arche : ils voient d'abord les étoiles, puis un croissant de planète marron avec un satellite. Petit à petit – comme dans un film, la planète se rapproche et on distingue en contrebas une vaste esplanade avec une pyramide semblable à celle qu'ils viennent de découvrir. Dans ce ciel, des êtres semblables aux statues se balancent aux rythmes de la mélopée, puis se rapprochent de l'arche… Elles s'engagent dans le portail pour arriver ici (jet de SAN : 1/1d6) !

Dès que quelqu'un fait mine de s'approcher du phonographe, le sorcier Abdulé sort de derrière une statue et s'interpose. En bon « *méchant de pulp* », il lance : « *L'univers compte des Secrets dont la puissance cachée vous est complètement inconnue !* » En se moquant des « *roumis* », il exposera le plan du Hadj Oumar : vaincre et réduire en servitude les maudits Touaregs, puis les Africains, puis les Français – les investigateurs ayant l'honneur de mourir les premiers aux mains de ses alliés. Les Mi-Go l'aideront à invoquer un Grand Ancien qui dévastera la planète. La fin de la civilisation européenne est arrivée, et aussi celle de l'Humanité, etc.

Il tente ainsi de gagner du temps pour qu'un maximum de Mi-Go passent le portail.

Le combat et l'explosion finale

Arrêter le phonographe arrête le sort de portail. Le camp du sorcier essaiera bien sûr d'empêcher cela.

Adversaires :

- **Le Radji Abdulé**. S'il est blessé, il fera retraite le temps de frotter sa lampe à huile pour libérer son éfrit, qui tente de posséder d'abord un PJ, puis Ahmed. Il se battra fanatiquement jusqu'à la mort.
- **Ahmed**. Il est davantage fidèle au Hadj Oumar qu'au Radji, et →



La scène finale !
Bonne chance...

personne ne lui a parlé des Mi-Go, donc il peut être amené à réfléchir pour cette fois, et faire volte-face pour contrer les monstres.

- **Huit acolytes** (moins ceux qui ont été tués ou blessés lors de l'embuscade) : leur moral est très bas ; ils sont encore plus effrayés par l'étrangeté du complexe que les investigateurs, et fuient dès que le Radji est inconscient.
- **Les Mi-Go**. Une fois le premier Mi-Go passé, il en sort du portail un nouveau tous les rounds ; mais ils sont déboussolés pendant 2 rounds. Si les premiers Mi-Go sont attaqués, ils penseront à un piège, repasseront le portail vers Yuggoth et le feront exploser.

L'immense bulle d'hydrogène au-dessus du temple est prête à s'enflammer. L'explosion du portail peut

LES PNJ

El Hadj Oumar, seigneur peul en exil cherchant à se faire son empire

APP 65 CON 50 DEX 60 FOR 45 TAI 65 ÉDU 60 INT 70 POU 70 CHA 50
Valeurs dérivées : Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 11 Santé Mentale 60
Compétences : Avoir l›air d›en savoir plus que l›on pense 60 % (30/12), Coutumes 50 % (25/5), Droit 20 % (10/4), Mythe 20 % (10/4), Persuasion 50 % (25/10), Psychologie 50 % (25/10)
Armes : aucune, ses hommes le protègent

Le Radji Abdulé

Habillé modestement, le Radji est réservé et froid. Il a 44 ans et est originaire de Perse.
Prendre les caractéristiques du prétiré Malplacé avec un POU de 90 et un couteau de sacrifice qui fait 1D6 de dommages

Ahmed, homme de main du Hadj

Armoire à glace, le visage barré d'une cicatrice ; Ahmed porte un poignard recourbé à sa ceinture. Il agit avec cruauté ; les sbires du Hadj le craignent et lui obéissent aveuglément.
APP 20 CON 75 DEX 65 FOR 75 TAI 80 ÉDU 40 INT 50 POU 60 CHA 40
Valeurs dérivées : Impact +1D4 Carrure 1 Points de Vie 15 Santé Mentale 60
Compétences : Courir 65 % (33/13), Équitation 70 % (35/14), Esquive 50 % (25/10), Grimper 50 % (25/10), Sauter 40 % (20/8), Pister 70 % (35/14), TOC 50 % (25/10)
Armes : combat à distance 70 % (35/14), combat rapproché 60 % (30/12), corps à corps 65 % (33/13)
Pétoire, 2D6. Poignard, 1D8+Impact. Bagarre, 1D3.

Hommes du Hadj / Cavaliers Chaamba / Touareg type

APP 40 CON 60 DEX 60 FOR 65 TAI 60 ÉDU 30 INT 50 POU 50 CHA 40
Valeurs dérivées : Impact +1D4 Carrure 1 Points de Vie 12 Santé Mentale 60
Armes : combat à distance 50 % (25/10), combat rapproché 55 % (28/11), corps à corps 60 % (30/12)
Sabre, 1D8+1+Impact. Fusil, 2D6. Bagarre, 1D3+Impact
Compétences : Survie dans le désert, 75 % (37/15). Pister 60 % (30/12), Se cacher 40 % (20/8), Équitation 60 % (30/12), Écouter 60 % (30/12)

Mi-Go éclaireur
CON 70 DEX 80 FOR 65 TAI 60 INT 60 POU 55 CHA 40
Valeurs dérivées : Impact +1D4 Carrure 1 Points de Vie 12
Compétences : Vigilance 50 % (25/10)
Armes : Combat distance 40 % (20/8). Corps à corps 40 % (20/8)
Pinces (x4), 1D6+Impact+agripper. Fusil électrique, 1D10
Protection : carapace naturelle 1D10 ; les armes à feu n'infligent qu'un point de dégâts.

le provoquer, ou un investigateur peut avoir l'Idée d'utiliser le pistolet lance-fusées, ou de lancer une lampe à pétrole vers le haut (jet de FOR), depuis le sommet de la pyramide.

Une colonne de flammes descend alors dans la zone du dôme. La fournaise et l'appel d'air amoindrissent l'assise rocheuse du dôme – déjà fragilisée par les anciennes explosions. Elle s'abat sur le temple en quelques secondes – d'abord, la poussière, puis des fractures laissent tomber des petits cailloux, puis des blocs de pierre, provoquant d'immenses vibrations qui s'étendent dans tout le fragile complexe multimillénaire. Des milliers de tonnes de roches dévastent alors les ruines et font s'effondrer des kilomètres de galeries dans un grondement apocalyptique et des nuages de poussière. Toute la zone d'Arlit va ensevelir son secret.

Le Gardien pourra jouer

- Soit une course éperdue des investigateurs, guidés par les « *souvenirs* » de Malplacé dans des couloirs du complexe qui s'écroulent sur eux (façon Indiana Jones).
- Soit un test de Chance pour s'abriter dans un endroit qui s'effondrera un peu plus tard que les autres,
- Ou encore un jet d'Idée, pour chercher et découvrir le passage qui a permis au Radji d'arriver directement à la pyramide.

Conclusion

Le Hadj Oumar va passer par une période de rage folle, les PJ survivants n'ont pas intérêt à le croiser seuls. Les investigateurs peuvent se faire guider par les Touaregs vers Agadez ou Tamanrasset ; ou bien retrouver l'unité du capitaine Duchemin dans le désert.

Oumar est intouchable vue sa position pour l'administration française. Le Hadj niera tout et rejettera toute accusation sur le Radji qui l'aurait envoûté. Au plus, il perdra une part de ses prérogatives.

Les PJ survivants ressentiront rapidement les symptômes d'irradiation : maux de tête et étourdissement, fortes brûlures cutanées, vomissements, diarrhées, puis ils tomberont plus ou moins vite dans un état comateux et mourront. La médecine de l'époque (et même l'actuelle…) ne peut rien pour eux. Leurs cadavres se dessécheront, se noirciront et se rapetisseront : la malédiction d'Arlit…

Pour finir, le Gardien demandera quels témoignages de leurs aventures les PJ laissent. Évidemment, s'ils ne présentent pas leurs aventures sous forme de fiction, ils passeront pour des fous et risquent l'asile. En partie de test, le prétiré religieux a écrit un récit en latin, qui a été classé dans les archives secrètes du Vatican.

Ces témoignages seront sortis de l'oubli en 2008 par les investigateurs de la troisième partie de la campagne.

Cédric Mahieux et Régis Rappar
***Illustrations** Vincent Laïk*

UN SCÉNARIO POUR SOLEIL NOIR CASUS BELLI

OPÉRATION AIGLE NOIR

Cette mission est indépendante de la campagne proposée dans le livre de base et peut servir d'amorce à une campagne. Les choix des joueurs ayant un fort impact sur la structure de l'aventure, il est fortement conseillé au MJ de bien se préparer avant de la faire jouer. Les tirages de cartes sont souvent précisés afin de se familiariser avec le système de jeu.

En quelques mots...

Les agents sont infiltrés dans la France occupée afin de capturer et faire parler un ingénieur travaillant sur une installation secrète nazie. Une fois le site localisé et sa position transmise au QG pour bombardement, le groupe doit rencontrer un passeur qui les exfiltrera vers l'Angleterre. Bien évidemment, rien ne va pas se passer comme prévu.

Fiche technique

TYPE • Infiltration
PJ • Tout niveau
MJ • Bien préparé
Joueurs • prudents

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

Contexte

1942. Avec l'entrée en guerre des USA, Hitler ordonne la construction de l'Atlantikwall (mur de l'atlantique), destiné à repousser tout débarquement des alliés. Cette tâche est confiée à l'organisation Todt, une entreprise privée qui a carte blanche pour agir vite. Il y a peu, la Résistance a appris la tenue d'une réunion d'officiels travaillant à l'élaboration de ce dispositif dans la région de Fécamp. Au même moment, l'état-major américain ordonne les premiers raids de bombardiers sur l'Europe.

Prologue

Norcliffe Hall, base d'entraînement SOE non loin de la RAF Station Ringway, près de Manchester. Le commando vient de terminer une énième mission d'entraînement combinant saut en parachute, marche d'approche et opération de sabotage. La routine...

Mais ce soir de fin juin 1942 est un soir spécial. Pour la première fois depuis trois semaines, le commando a obtenu une permission de minuit et compte bien en profiter en passant la soirée au *Robin Hood*, un pub à soldats de Styal.

Des bières, de charmantes demoiselles, des bières, de la musique, des bières, un billard, des... Bref, la soirée commence plutôt bien, les SOE et les lascars du *6th « Royal Welch » Parachute Battalion* essayant de s'ignorer malgré leur « *concurrence* » dans les manœuvres des dernières semaines. Et puis « *ils* » sont arrivés. Ils ? Un équipage de bombardier américain nouvellement affecté à Ringway.

Évidemment, la migration massive des greluches en direction des amerloques n'a pas été particulièrement appréciée. Qui a porté le premier coup ? Mystère. Toujours est-il que la petite altercation américano-galloise a rapidement dégénérée jusqu'au commando lorsqu'un Welch a percuté le serveur qui rapportait les bières. À moins que cela ne soit à cause du Lieutenant Garry, vague copie de John Wayne, s'excusant cordialement en se relevant nonchalamment des débris de leur table sur laquelle il venait d'atterrir ? Quoi qu'il en soit, le commando est à son tour entré dans la danse...

Depuis quelques minutes, la mêlée est confuse. Bien que les belligérants maîtrisent le close-combat, la rixe tient plus de la foire d'empoigne se résumant techniquement à une opposition Corps + Corps à corps contre Corps + Corps à corps. Chaque coup porté avec succès fait perdre un point d'Endurance (et non des points de Santé). À 0 PE, notre homme est KO. Jouez autant que possible cette scène en jeu de rôles quasi pur, les chaises et le mobilier



volent, ce qui peut entraîner la perte de quelques points d'Endurance supplémentaires.

Soudain, un cri : « *Redcaps !* », immédiatement suivi par de stridents coups de sifflets et d'une ruée furieuse vers tout ce qui ressemble à une sortie. Le commando et les américains se retrouvent bientôt seuls face à la Police Militaire de Sa Majesté… À moins d'une prompte retraite stratégique réussie, tout notre petit monde se retrouve au niouf !

Le séjour en prison, en joyeuse compagnie des amerloques et malgré un Mitch agaçant avec sa voix aigüe très caractéristique (c'est important pour la suite !), ne se passe pas trop mal.

Rapidement libéré, le commando a évidemment droit à la gueulante réglementaire du Capitaine « *Daddy* » Thomas, mais l'essentiel du « *message* » porte sur leur évidente incapacité à échapper à la police militaire : « *Pourtant, sont pas* →

Les paras Welch

♦ Sens : 2
♥ Corps : 3
♠ Esprit : 3
♣ Instinct : 2
Défense : Roi
Santé : 3
Endurance : 6
Moral : 4
Compétences : Arme à feu 3, Artillerie 1, Corps-à-corps 2, Lancer 2, Pilotage 2, Premiers secours 1, Saut 3
Paquetage : uniforme avec béret rouge.

Les Royal Military Policemen

(surnommés *Redcaps* ou péjorativement *Monkeys*)
♦ Sens : 2
♥ Corps : 3
♠ Esprit : 1
♣ Instinct : 2
Défense : Dame
Santé : 2
Endurance : 5
Moral : 3
Capacité spéciale : injonction à l'obéissance
Compétences : Armes à feu 1, Corps à corps 3, Esquive 2, Lancer 2, Premiers secours 1, Vigilance 2
Paquetage : uniforme avec casquette rouge, baudrier et guêtres blanches, pistolet, matraque, sifflet.

doués les Monkeys, j'vous jure, ça promet face aux Boches… ».

Si le commando est parvenu à s'échapper en compagnie des américains, le discours tournera plutôt autour du ratio gnons reçus/distribués aux «*sheepshaggers* » (littéralement *baiseurs de moutons*, petit nom hautement affectif donné aux gallois par les anglais).

Le lendemain soir, le commando est parachuté en France…

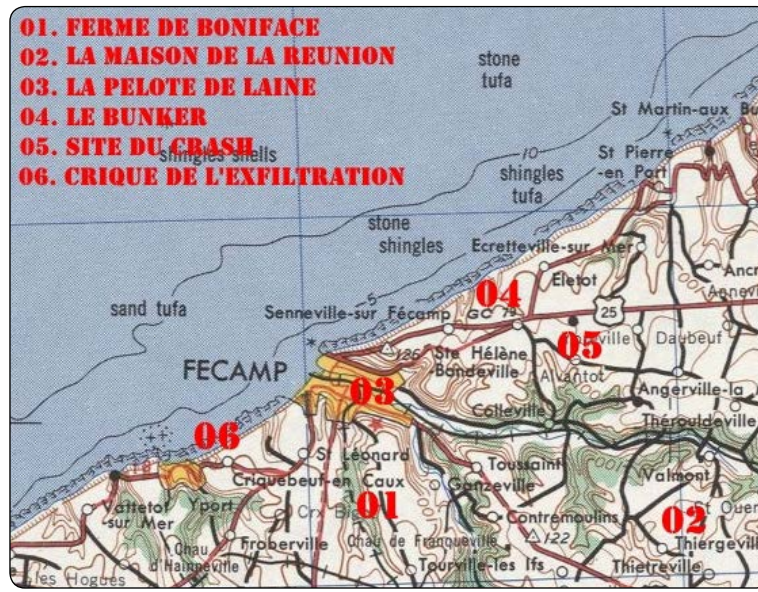
Briefing

En France, quarante-huit heures plus tard…

Le soleil se couche sur la campagne, quelque part dans la région de Fécamp. Tout est calme, il n'y a pas un bruit autour de la petite ferme isolée. Soudain, le hululement du hibou se fait entendre. C'est le signal. Boniface, le résistant qui a réceptionné le commando la nuit précédente et qui les a hébergé en leur donnant des vêtements civils, entrouvre la porte pour scruter la cour, Sten à la main. Quelques secondes plus tard, une jeune femme brune plutôt jolie et accessoirement membre important du réseau Églantine se glisse dans l'entrebâillement. « *Je ne t'attendais plus ! J'ai bien failli annuler l'opération…* »

La jeune femme, qui se présente sous le nom d'Armande, attends que Boniface finisse de distribuer des lampes à pétrole puis invite le commando à la suivre à la cave. Elle dégage des balais et tout un tas de fatras, puis retire une couverture poussiéreuse et pousse une vieille malle. Derrière, un panneau de bois pivote, laissant apparaître un râtelier d'armes, un stock appréciable d'armes et de munitions, ainsi qu'un cartable dont elle se saisit avant d'enchaîner dans un anglais parfait :

« *Nous savons qu'une réunion doit se tenir demain dans une maison de la région pour finaliser la conception d'un bunker très intriguant. Nous n'en connaissons ni la locali-*



sation exacte ni l'usage final, cette ordure de Krieger, le chef de la Gestapo, ayant découvert notre informateur… Non, mon indic n'a pas parlé, il s'est suicidé quand il a compris qu'il était cuit… Vous allez donc vous rendre à cette réunion. Une fois sur place, vous devrez infiltrer le bâtiment pour capturer le chef du projet, un certain Stefan Longstein. À vous de le faire parler pour découvrir l'emplacement du bunker… »

Armande sort alors du cartable deux photos : La maison est un beau bâtiment de deux étages, de style normand, isolé en pleine campagne. Le contremaître quant à lui est un homme âgé d'une quarantaine d'années, à l'allure soignée, portant élégamment le costume.

Puis elle désigne le râtelier ainsi qu'une valise. « *Voilà de quoi vous équiper. Nous avons aussi quelques uniformes de fridolins en cas de besoin. N'oubliez pas la radio. Une fois l'emplacement exact du bunker déterminé, contactez Bonne-Maman* (en d'autres termes l'État-major) *pour lui communiquer les coordonnées exactes. J'ai cru comprendre que les américains avaient une solution radicale contre les promoteurs indélicats… Voilà vos codes mission…* ».

Puis elle conclut : « *Pour plus de sécurité, nous ne nous reverrons pas avant la fin de la mission. Boniface vous aidera en cas de besoin, vous pouvez lui faire confiance. Une fois notre petite affaire terminée, rendez vous à la Pelote de laine, une mercerie située au 12 de la rue Bizet, à Fécamp. Vous trouverez facilement, c'est près de l'hospice. Nous irons ensuite voir un ami pêcheur qui fait des promotions pour l'Angleterre en ce moment. Je ne vous souhaite évidemment pas bonne chance, ça porte malheur…* »

Codes radio de la mission

Le contremaître Stefan Longstein a été capturé : « *L'oisillon est tombé du nid.* »
Ordre de bombarder les coordonnées X et Y : « *Les graines contiennent xx % d'alpiste et xx % de navette.* »
Phase d'exfiltration engagée : « *Archibald aime le soleil.* »
Mission annulée : « *L'oisellerie est fermée.* »
Demande de récupération urgente : « *Ouvrez la cage aux oiseaux.* »

Repérages, Thietreville

(Niveau d'alerte : Rien à signaler)

La maison se trouve à Thietreville, à environ 15 kilomètres au sud-est de Fécamp. S'en approcher n'est évidemment pas difficile en temps normal. Mais dans le cas présent, c'est une tout autre affaire. Un commando, équipé de pied en cap, n'est pas foncièrement très discret, et il y a toujours le risque d'être intercepté par une patrouille, d'autant que les boches auront très certainement sécurisé le lieu de la réunion. Néanmoins, Boniface propose de déposer les hommes à deux ou trois kilomètres de l'objectif en camion puis de les attendre à un point de rendez-vous à déterminer pour permettre une exfiltration rapide.

Une fois sur place, encore faut-il passer inaperçu pour observer sans se faire repérer (test de Sens + Infiltration toutes les demi-heures d'observation). La bâtisse de deux étages se trouve au bord d'une route peu fréquentée. Le terrain est →

Boniface

♦ **Sens :** 2
♥ **Corps :** 1
♠ **Esprit :** 2
♣ **Instinct :** 2
Défense : Dame
Santé : 2
Endurance : 3
Moral : 4
Compétences : Arme à feu 1, Lancer 1, Langues 2, Premiers secours 1
Paquetage : Citroën B15 de 1926, Sten.

Boniface est un résistant normand typique. Courageux et efficace, il parle peu et est d'une fidélité à toute épreuve. Son âge, dans les 50 ans, est cependant un handicap trop sérieux pour qu'il puisse véritablement prêter main forte aux commandos lors des coups de main. Il possède cependant une vieille camionnette avec l'autorisation de circuler dans toute la région. De ce fait, son rôle sera certainement celui de « *chauffeur* » prêt à démarrer tout en couvrant les retraites.

délimité par une haie d'arbustes typiquement normande, mais il n'y a ni barrière, ni barbelé. Une cour en gravillons donne accès à un porche laissant présager d'un intérieur huppé. Un fil téléphonique aérien relie la maison à un réseau de poteaux planté le long de la route. Sur le toit, une grande antenne laisse présager d'un émetteur radio. La façade extérieure peut être escaladée par une personne agile grâce à un tirage **Corps ♥** + Investigation Assez Facile (Dame).

L'observation de la maison dans les règles de l'art nécessite un tirage **Sens ♦** + Investigation Assez facile (Dame). Le groupe bénéficie d'un bonus d'une carte supplémentaire s'il a effectué de nuit sa marche d'approche. Il peut aussi bénéficier d'une carte supplémentaire s'il utilise des jumelles. Chaque tirage réussi permet de découvrir l'une des informations supplémentaires suivantes :

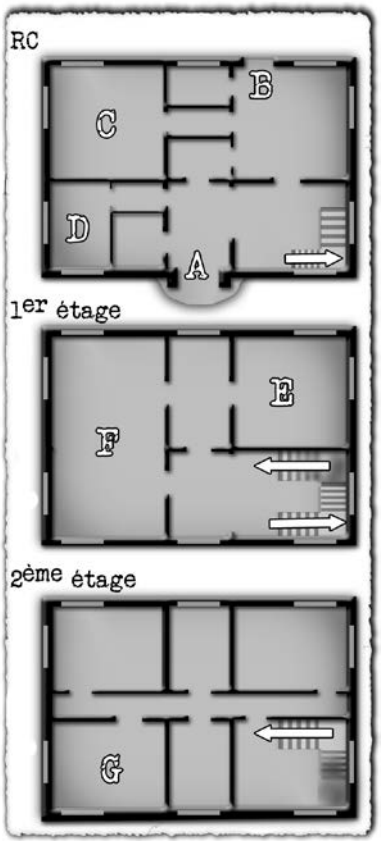
- Contre toute attente, la maison semble peu défendue, les Allemands n'ayant visiblement pas jugé utile de renforcer trop avant la sécurité ;
- Un garde surveille l'entrée et la cour du bâtiment. Il vérifie les papiers de toute personne se présentant à la porte principale ;
- Une voiture dépose un officier SS. Son chauffeur reste au volant et finit par s'assoupir ;
- Une sentinelle fait des rondes autour du bâtiment. Elle met trois minutes pour faire un tour complet ;
- Un camion de livraison (Citroën Tub) se gare dans la cour. En sort un homme et un gamin. Un couple de civil vient les accueillir et les font entrer dans la maison ;
- Le gamin fait ensuite plusieurs voyages pour transporter une cagette de fruits et légumes, quelques gros sacs et une caisse de bouteilles de vin ;
- Il y a une porte close non surveillée derrière l'édifice. Reste à espérer qu'elle n'est pas fermée à clef (ce qui est malheureusement le cas) ;
- le Tub pourrait être une très bonne alternative à la poussive Citroën B15 de Boniface pour la fuite.

L'assaut de la maison, Thiétreville

(Niveau d'alerte : Rien à signaler)

Les PJ peuvent jouer de discrétion ou tenter le coup de force en comptant sur l'effet de surprise. Dans les deux cas, il est judicieux de couper la ligne téléphonique du bâtiment et de neutraliser le poste radio de la maison afin d'éviter le déclenchement d'une alerte générale dans tout le secteur. Si ce n'est pas le cas, les renforts commenceront à arriver alors que le commando s'apprête à quitter les lieux. Un camion s'arrêtera dans la cour et y déversera 12 panzergrenadiers (page 113 du LdB). Il sera rapidement suivi par un second véhicule tout aussi rempli. Il faudra donc décamper fissa, à moins que le commando ne souhaite tenir sa position et repousser l'assaut (bon courage…).

Il y a de multiples manières d'investir le bâtiment. Laissez les joueurs organiser leur intrusion et réagissez logiquement en fonction des événements, tout en privilégiant la tension et l'intérêt de l'assaut. Gardez cependant à l'esprit que personne ne se doute de cette attaque et que, en conséquence, l'adversaire n'est pas particulièrement préparé ni attentif. Les quatre civils, quand à eux, seront terrorisés dès l'apparition d'un commando. Ils ne poseront pas d'autre souci que d'essayer de fuir le plus vite possible en s'entassant dans le Tub qui démarrera en trombe. Ce qui ne manquera évidemment pas d'alerter les trois al-



A : entrée principale
B : entrée des cuisines
C : Réserve
D : Salle de repos des gardes
E : Petit salon
F : Grand Salon où se déroule la réunion
G : Salle radio

lemands de l'extérieur s'ils n'ont pas été préalablement neutralisés.

Deux soldats déambulent dans les pièces et deux autres sont au salon à écouter Radio-Berlin. Un dernier se trouve dans la salle radio du deuxième étage. Aucun de ces gardes n'est armé en cas d'intrusion discrète. Les PJ peuvent grimper sur le toit pour démonter l'antenne ou pénétrer dans la petite salle de communication pour tout détruire. Notez qu'en utilisant la radio allemande ou la leur une fois réglée sur les fréquences ennemies, un commando parlant allemand peut, en obtenant au moins un Roi par un tirage Esprit ♦ + Transmissions, écouter les communications des unités de la Wehrmacht proches. Un certain Lieutenant Krieger annonce suspecter une activité terroriste imminente dans la région. Le niveau d'alerte passe aussitôt à « *Activité suspecte* ».

La réunion proprement dite a lieu au premier étage. Le chevalier de la croix de fer (page 114 du libre de base) joue aux héros en dégainant son Luger. Longstein, beaucoup moins téméraire, plonge immédiatement derrière un canapé. Il se rend à la première sommation, les mains levées au-dessus de la tête.

Livide et tremblant de peur, le malheureux attend d'être fixé sur son sort. Les agents ont peu de temps pour le faire parler. S'il connaît l'emplacement du bunker, il n'a aucune idée de sa finalité.

De prime abord, il ne coopère pas et reste muet. Ce n'est cependant pas un nazi fanatique et il reste avant tout préoccupé pour sa vie. Lui garantir qu'il ne lui sera fait aucun mal en invoquant par exemple les règles de la Convention de Genève est une bonne solution… Le « *secouer* » un peu sans véritablement le mettre en danger, en bluffant par exemple, est tout aussi efficace.

Soulagé d'avoir la vie sauve, il se met à parler. Sa loyauté envers l'Allemagne reste néanmoins intacte et il cherchera à s'échapper à la première occasion se présentant. Reste que parvenir à le rapatrier en Angleterre peut s'avérer très profitable pour les alliés, surtout s'il accepte de →

Stefan Longstein
♦ Sens : 1
♥ Corps : 2
♠ Esprit : 4
♣ Instinct : 1
Défense : Valet
Santé : 1
Endurance : 3
Moral : 5
Compétences : Éloquence 1, Esquive 2, Langues 1, Mécanique 6
Paquetage : Paquet de cigarettes

son plein gré. Au commando d'être convainquant…

En termes de jeu :

- Toute violence physique appuyée envers Stefan révolte les personnages dotés des désavantages « *Honorable* » ou « *Bleu* ». Ils perdent un point de Moral s'ils laissent faire,
- L'interroger « *à l'ancienne* », nécessite un triage Instinct ♣ + corps à corps Assez facile (Dame). Longstein sombre néanmoins rapidement dans le coma ou meurt en cas d'échec,
- L'intimider en bluffant nécessite un tirage Instinct ♣ + subterfuge Difficile (As),
- Le convaincre de trahir le Reich en argumentant nécessite Instinct ♣ + Éloquence Héroïque (Brelan de 2).

Si Longstein ne veut ou ne peut pas parler, la situation se complique pour localiser le bunker. Heureusement, en cherchant un peu (tic-tac, le temps passe…), il y a tout ce qu'il faut dans la salle de réunion pour en déduire la localisation. Des plans de la région ainsi que des concepts d'assemblages défensifs sont étendus sur une grande table, d'autres sont épinglés aux murs. Soit dit en passant, rapporter l'intégralité de ces documents à Londres ne serait pas une mauvaise idée… Un PJ doit réussir un tirage Esprit □ + Investigation Difficile (As) pour mettre la main sur les plans du bunker et son emplacement. L'installation se trouve à une heure au nord de Fécamp, dans une zone boisée non loin de la côte.

Les agents n'ont plus qu'à communiquer ces coordonnées à *Bonne-Maman*. Ensuite, direction Fécamp pour la phase d'exfiltration. Mission presque accomplie !

Pas si vite ! Que faire de Longstein s'il reste loyal au Führer ? L'abattre ? Les PJ « *Honorable* » ou « *Bleu* » s'y opposent. Après tout, c'est un civil. Il reste les possibilités de le laisser ligoter sur place, de l'embarquer comme prisonnier ou de l'exfiltrer comme nouvelle recrue.

La Pelote de Laine, Fécamp

(Niveau d'alerte : Activité suspecte…)

Nos héros ont donc localisé la cible et sans doute transmis illico les coordonnées à l'état-major. Ils sont sur le chemin de Fécamp. S'ils ont fait le trajet de nuit jusqu'à la maison et ne se sont pas reposés avant l'attaque, ils perdent un point d'Endurance. Pensez à « *gérer* » Longstein si celui-ci est du voyage. À pied, même s'il coopère, le trajet est une gareuse et le vol d'un véhicule s'avère rapidement nécessaire. Avec le camion avec Boniface (qui est au rendez-vous comme prévu), c'est plus facile, mais se pose alors le problème de son devenir s'il ne coopère pas. Se rendre à Fécamp avec lui, quand bien même serait-il réduit au silence, est un risque important. Le mieux est de laisser Boniface s'en occuper, de se rendre à la *Pelote de laine* puis d'aviser ensuite. S'il a été « *retourné* », aucun problème.

En étant discrets (en civil avec juste un pistolet caché…), le commando arrive finalement à l'angle de la rue de Giverville et de la rue Bizet où se trouve la mercerie. Pour se retrouver en pleine « *descente* »! Six soldats allemands sortent de la boutique, pistolet-mitrailleur à la main, traînant une Armande ensanglantée qui est projetée sans ménagement au sol. Une voix au fort accent germanique ricane : « *Ach messieurs ! Un peu de courtoisie je vous prie…* »

Un homme (Krieger) au manteau de cuir sort de la boutique. Tout en lui glace le sang des commandos, qui perdent immédiatement un point de Moral. Soudain, il tourne brus-

quement la tête dans leur direction. Laissez les PJ décrire les précautions qu'ils prennent pour ne pas être repérés ; résolvez une opposition entre Infiltration (et la caractéristique appropriée) et Esprit+Vigilance. Si le commando est repéré, Krieger hurle « *Sie sind da !* » en pointant leur direction du doigt. Le niveau d›alerte passe à « *Ennemis repérés !* ». Les 6 panzergrenadiers présents (page 113 du LdB) ouvrent le feu. Krieger se replie dans le bâtiment en traînant Armande (dont il se servira comme otage s'il est acculé). Il a les mêmes caractéristiques qu›un agent de la Gestapo standard (page 115 du LdB).

Le commando a potentiellement toutes ses chances de libérer la résistante (ce que voudra faire Boniface s'il est avec eux), voire de l'éliminer afin d'éviter qu'elle ne parle (option entraînant la perte d'un point de Moral). Toutefois, engager les hostilités n'est vraiment pas rationnel, faites le bien comprendre à vos joueurs. La garnison, très présente dans la ville, bouclera rapidement le quartier et le commando sera, au mieux, capturé. Armande connaissait les risques ; c'est rageant mais, à cet instant, la fuite est très clairement le meilleur choix à faire.

Avec la gestapo aux basques (vous pouvez organiser une brève course-poursuite, l'adversité étant proportionnelle aux événements qui se seront déroulés à la mercerie), le commando a tout intérêt à se faire discret. Même si l'arrestation d'Armande ne laisse rien présager de bon, il n'y a guère d'autre option que de retourner à la ferme afin de recevoir de nouvelles instructions de l'État-Major.

L'ambiance est glaciale. Boniface, qu'il ait personnellement assisté au drame ou qu'il ait été mis au courant après coup, se mure dans le silence, la mine sombre.

Contactée, *Bonne-Maman* annonce organiser dans l'urgence une opération « *foam* » pour le soir même (en jargon commando, il s'agit d'un chalutier s'approchant au plus prêt des côtes pour récupérer en catastrophe un commando isolé en territoire hostile). On demande au groupe de se mettre en stand-by, de nouvelles instructions allant leur parvenir. Dans le doute, les personnages décideront certainement de faire le tour de la ferme afin d'y organiser une position de défense « *au cas où* ». Laissez les cogiter, faites monter la tension, et ce même s'il ne se passera rien au final.

Vers 19h00, nouveau message de *Bonne-Maman* : Rendez-vous est pris vers 3 h du matin dans une petite crique à une vingtaine de kilomètres de Fécamp. Mais ce n'est pas tout : apprenant que le commando est encore sur place, un galonné a subitement décidé qu'il est impératif de « *confirmer visuellement* » le résultat du bombardement ! Visiblement, ce gars a tout du parfait abruti criminel, mais les ordres étant les ordres….



Sur les lieux du bombardement

(Niveau d'alerte : Activité suspecte…)

22H00. Les espions se positionnent à bonne distance de l'objectif. Le bombardement commence. Malheureusement, les bombes d'un premier appareil ne semblent avoir beaucoup d'effet. La DCA crache un feu nourri sur un second avion qui se présente à son tour. Il vole étonnamment bas, à la limite de l'inconscience, sans doute avec le désir de ne pas louper la cible. Immédiatement pris tel un papillon dans les feux des projecteurs, il n'a aucune chance face à la DCA. Soudain, il est touché, se cabre puis entame un plongeon mortel en passant juste au-dessus du commando. Et il est beaucoup trop bas pour que son équipage puisse envisager de sauter en parachute… →

Si les agents ont la présence d'esprit d'allumer leur radio, il ne leur faut pas longtemps pour capter une voix aigüe déclamant un Notre-Père agrémenté de jurons à faire pâlir un curé de la Coloniale. Puis une autre voix annonce tenter le tout pour le tout avec un atterrissage de fortune avant de conclure par un autoritaire « *Ta gueule Mitch ! J'ai besoin de concentration !* ». À n'en point douter, l'équipage du bombardier est bien connu du commando…

Que faire ? Fuir ? Profiter de la confusion pour tenter de détruire le bunker ? Risqué, très risqué ! Se rendre sur le lieu du crash en espérant y trouver quelques survivants ? Quelles sont les chances de survie après un tel crash ? La logique voudrait donc que le commando choisisse une nouvelle fois l'option la plus facile : fuir. Mais *Soleil Noir* étant un jeu de héros-qui-en-ont, la destruction du bunker est l'option la plus probable…

Les options « *bunker* » et « *crash* » sont exposées ci-dessous et doivent être mises en scène (ou ignorées) selon les choix du commando.

Le site du crash

(Niveau d'alerte : Ennemis repérés !)

Le bombardier à terminé sa course sur le ventre dans un champ labouré à 5 kilomètres de la position du commando. L'équipage fait le choix de rester dans la carlingue qui offre une protection «Brelan de Roi». Trois des cinq tourelles de mitrailleuses (Portée 1000 mètres, rafale 4) fonctionnent toujours. Rapidement rejoint par une patrouille boche, les trois survivants (Garry, Mitch et Ben) défouraillent à tout va. La patrouille se poste à bonne distance en attendant les renforts.

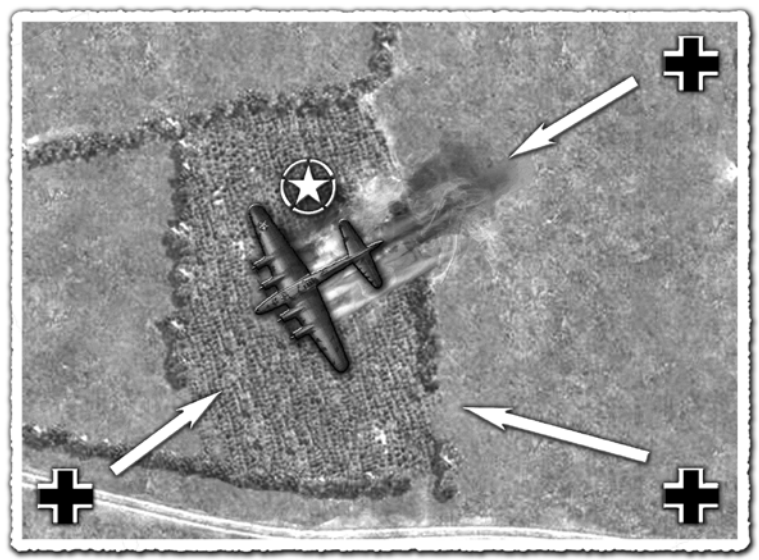
De fait, il y a donc une petite chance que le commando puisse aider les survivants même s'ils ont choisis d'attaquer le bunker. Ce choix est même un répit inespéré pour l'équipage, les renforts allemands rebroussant illico chemin dès lors que l'alerte sera donnée au bunker. Espérons qu'un commando aura l'idée de contacter les survivants, cela renforcera leur détermination à « *tenir* ». Si les PJ ne se rendent pas immédiatement sur

Lieutenant Garry

♦ Sens : 3
♥ Corps : 2
♠ Esprit : 2
♣ Instinct : 2
Défense : Roi
Santé : 3
Endurance : 5
Moral : 5
Compétences : Arme à feu 1, Artillerie 1, Commandement 2, Esquive 1, Mécanique 1, Pilotage 3, Saut 1, Transmissions 1
Capacités spéciales : «Abattez-le !», «Go ! Go ! Go !»
Paquetage : Pistolet Colt (portée 50 m, 9 balles)

Mitch, le radio

♦ Sens : 2
♥ Corps : 1
♠ Esprit : 2
♣ Instinct : 2
Défense : Valet
Santé : 1
Endurance : 3
Moral : 4
Compétences : Arme à feu 1, Esquive 1, Mécanique 1, Saut 1, Transmissions 3
Paquetage : Radio



le site, Mitch multiplie les appels à la radio. Au bout d'un certain temps, les panzergrenadiers auront raison de la ténacité de l'équipage…

À l'arrivée du commando, trois camions Benz déversent une trentaine de fantassins. Quatre téméraires se font immédiatement hacher menu par les tirs des tourelles. Le reste prend position et commencent à répliquer.

Les agents arrivent par l'arrière du front, camouflés par des haies (protection «As»). Détruire les camions ou éliminer une quinzaine de Fritz met en déroute les assaillants, qui ne s'attendent absolument pas à se faire prendre à revers. S'emparer d'un des camions militaires ou de l'ambulance allemande présents sur les lieux pour décamper est encore une excellente idée, tout comme celle de prendre le temps de s'identifier auprès des assiégés, surtout en portant des uniforme ennemi….

Poser quelques explosifs dotés de minuteurs dans l'appareil protégera la fuite. Si le commando n'a pas encore effectué son coup de main contre le bunker, les trois survivants se joindront volontiers à la fête. Et si vous souhaitez ajouter une pointe de drama, Ben est tout à fait disposé à mourir dans d'atroces souffrances…

Le bunker secret

(Niveau d'alerte : Activité suspecte…)

Au centre d'une vaste clairière, les allemands ont construit un camp protégé par des barbelés et flanqué de 4 petits miradors. Autour d'un grand bunker semi-enterré (la cible du commando), on peut voir quelques baraquements, un parc à véhicules et un dépôt d'essence. Quelques grosses structures cylindriques s'alignent en outre à côté de ce qui semble être des rampes de lancement en construction.

L'attaque aérienne puis la chute du bombardier ont désorganisé la défense du site en obligeant les allemands à « *baisser la tête* ». Le bombardement n'a infligé que des dommages superficiels, notamment sur la défense extérieure du camp (3 miradors ont été soufflés et les barbelés laissent de grands vides un peu partout), tout en embrasant quelques baraques et véhicules. Les boches sortent tout juste des abris et courent dans tous les sens pour évaluer les dégâts, tout en tentant de circonscrire les incendies. Une forte explosion accentue encore l'affolement général, le dépôt de carburant venant de sauter.

Au milieu du chaos ambiant, seuls quelques SS s'organisent sous la direction de leurs chefs afin de sécuriser le périmètre. Plusieurs d'entre eux sont équipés de fusil d'assaut STG 44 et tous portent l'écusson de la division « *Von Esling* » (voir Livre de Base).

Plus de doute, il s'agit bien d'une installation d'un genre nouveau. L'évacuation TRÈS précautionneuse de barils par un petit groupe d'allemands renforce la perplexité générale. Obtenir au moins un Valet en piochant Esprit ♠ + Langues permet de comprendre que l'indication «*Flüssigem Sauerstoff*» apposée sur les fûts désigne de l'oxygène liquide qui est un produit dangereux si l'on en croit l'avertissement lancé (« *Achtung! Sehr gefährlich. Explosionsgefahr ! »).*

Un tirage Esprit ♠ + Mécanique Moyennement facile (Roi) permet de plus ou moins saisir la finalité de l'ensemble des éléments observés. Le bunker serait apparemment la pièce centrale d'un futur site de lancement d'une arme nouvelle, probablement une monstrueuse déclinaison allemande des Katiouchas russes (orgues de Staline). Celle-ci n'étant pas encore installée et encore moins →

Ben, l'artilleur

♦ **Sens :** 2
♥ **Corps :** 3
♠ **Esprit :** 1
♣ **Instinct :** 1
Défense : Valet
Santé : 1
Endurance : 3
Moral : 5
Compétences : Arme à feu 2, Artillerie 3, Esquive 1, Mécanique 1
Paquetage : Thompson (rafale 2, portée 100 m, 6 tirs)

utilisée, personne chez les alliés ne se doute encore de quelques chose. En conséquence, voler tout ce qui peut l'être avant de tout détruire n'est plus une obligation mais un devoir !

De toute évidence, une nouvelle attaque aérienne ne pourra rien contre le bunker. Un canon de DCA et le toit en béton armé invulnérable (Carré d'AS) protège la casemate. La seule solution est donc de s'infiltrer dans le complexe pour essayer de poser quelques charges explosives.

L'option la plus périlleuse pour pénétrer dans le bunker est de se glisser le plus discrètement possible dans le camp puis d'y accéder par l'ouverture du canon de DCA Flack 38 (zone **5** sur le plan) en évitant autant que faire se peut les allemands, qui se reprennent une fois qu'ils ont compris que le danger est passé. Un tirage Sens ♦ + Infiltration très difficile (Paire de 2) est nécessaire pour cela.

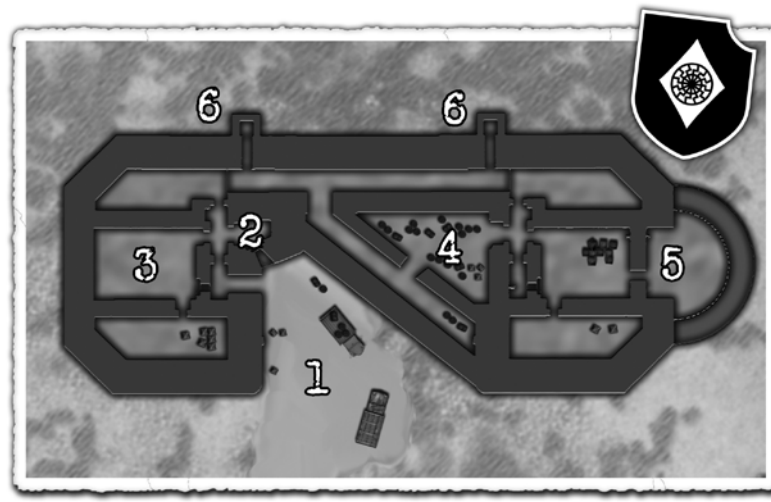
Tenter de pénétrer par l'entrée principale (zone 1) est en revanche quasi-suicidaire (test Sens ♦ + Infiltration héroïque (Brelan de 2)), les soldats du site se connaissant tous…

Se faire passer pour du personnel médical venu soigner les blessés suite au bombardement offre un bonus d'une carte aux tests d'infiltration mais reste délicat et dangereux en termes de timing et de bévues linguistiques. Encore faut- il disposer du véhicule adéquat…

Longstein, s'il est présent et rallié à la cause, peut aussi parfaitement servir de sésame pour pénétrer dans la base par la grande porte. Ayant supervisé les travaux de construction, son apparition peut être plausible, avec un bon boniment. Contre toute attente, le subterfuge fonctionne dès lors que le commando est en uniforme allemand et qu'un de ses membres peut répondre à une question totalement anodine d'un des gardes (Longstein pouvant rattraper le coup au besoin).

Agir de même en prétendant venir de sa part est beaucoup plus culotté et nécessite d'obtenir une paire de 2 sur un tirage Instinct ♣ + Subterfuge pour réussir. Répondre correctement au garde est en outre indispensable.

Un nid de mitrailleuse MG42 couvre la cour et l'entrée du bunker (zone **2**). Un casernement (zone **3**) abrite une vingtaine de fantassins. C'est dans ce secteur que sont installés les dortoirs, les douches, l'infirmerie, la cantine



L'intérieur du bunker :

1 - Entrée
2 - Nid de mitrailleuse
3 - Caserne
4 - Réserve d'oxygène liquide
5 - Canon de DCA
6 - Rampes de lancement

ainsi que l'émetteur radio. En cas d'intrusion repérée, l'alerte générale est immédiatement donnée. Les soldats s'équipent et foncent dans les couloirs du bunker tel un essaim de guêpes en colère. L'émetteur radio lance alors un appel qui rameute tous les renforts du secteur. La zone **4** est l'objectif des PJ. C'est ici que se trouve le stock d'oxygène liquide. Quelques charges sous retardateurs suffisent pour accomplir le boulot. Sans explosifs, copieusement ouvrir le feu sur le stock revient à obtenir une médaille posthume pour action héroïque en territoire ennemi. Longstein joue parfaitement son rôle d'inspecteur des dégâts auprès du Capitaine dirigeant le camp, ce qui facile la pause.

En outre, une fouille rapide d'un bureau (Esprit ♠ + investigation très difficile (Paire de 2)), permet de récupérer un schéma détaillé d'une étrange roquette appelée A4.

Dans tous les cas de figure, 15 minutes après le début de l'opération, une compagnie de la Wehrmacht se présente à la porte du camp. Et ses officiers ne se laisseront pas berner. Le commando est découvert, il est temps de déguerpir. Et vite !

Dans le cas contraire, le choix de s'emparer de la MG42 (zone **2**) ou d'utiliser le Flak 38 (zone **5**) en le pointant sur les nouveaux arrivants contiendra les premières ardeurs des boches. De fait, ils ne prendront pas le risque d'opposer une véritable résistance au commando tant que celui-ci sera piégé à l'intérieur du bunker, de crainte d'une explosion de l'oxygène liquide. Débutera alors un long siège à l'issue évidente…

Bien entendu, si les amerloques sont présents et/ou si vous souhaitez être clément avec vos joueurs, vous pouvez aussi mettre en scène un héroïque sacrifice pour couvrir une fuite (toujours le drama…).

Filer à l'anglaise

(Niveau d'alerte : Alerte générale)

La moitié de la Normandie allemande est sans doute en alerte générale. Quoi qu'il se soit passé (restez tout de même logique), Le commando se dirige en direction de la crique. S'il s'est montré trop prudent, un bon petit barrage suivi d'une longue course poursuite contre des side-cars et une ou deux voitures est de bon ton pour corser les choses. À la première avarie, leur véhicule est immobilisé et il leur faut continuer leur périple à pied. En revanche, ne soyez pas trop dur si les commandos ont précédemment fait honneur à leur réputation de risque-tout.

03h10. Une petite lune éclaire la côte. La Manche est aussi calme que les abords de la crique. Le commando n'a que peu d'informations pour localiser l'embarcation en retard et la tension devient palpable.

Soudain, une voix familière provenant d'un haut parleur brise le silence. Il s'agit de Krieger :: « Je sais que vous êtes là, quelque part… J›ai votre amie mercière… Ou plutôt le chef du réseau Églantine devrais-je dire ! Elle est là, avec moi ! Montrez-vous et je vous promets qu'elle restera en vie ! »

Évidemment, le petit discours de Krieger n'est qu'un bluff grossier. Armande est sans doute déjà morte et, dans les prochains jours, la quasi-totalité du Réseau Églantine va être démantelé. Ami, si tu tombes, un ami sort de l'ombre à ta place…

Le chalutier apparaît alors, tandis que Boniface devient livide. Que va-t-il faire ? Le commando va-t-il embarquer ou va-t-il choisir de rester en France ? Stefan Longstein se proposera-t-il pour un échange ? Qui a informé Krieger du lieu du rendez-vous ? À vous et à vos joueurs de décider…

Texte et plans *Christophe Hermosilla (avec Ph. Rat en appui feu)*
Illustrations *Mustapha Bennabi*

Débriefing

Expérience

Les PJ gagnent un point d'expérience par action ci-dessous menée avec succès :
- Infiltrer la maison sans se faire repérer,
- Capturer et faire parler Longstein,
- Détruire le bunker,
- Rapatrier sain et sauf Longstein ou au moins un amerloque.

Promotion

Si l'un des PJ rapporte l'ensemble des documents, l'état-major lui remet une médaille. Sa distinction lui permet de choisir un nouveau talent ou de monter en grade s'il a rapatrié Longstein.

UN SCÉNARIO POUR STAR WARS AUX CONFINS CASUS BELLI

LES OMBRES DE SILURE

Ce scénario s'adresse à des personnages voguant dans le milieu du crime. Les groupes possédant un chasseur de prime, un voleur et/ou un slicer auront la tâche plus facile. Enfin, pour enrichir cette histoire, il est recommandé (mais pas obligatoire) de posséder les suppléments Les Barons de Nal Hutta *et* Périlleuses alliances.

En quelques mots...

Une mission aussi simple que d'habitude pour payer une dette qui pousse les héros entre des puissances Hutt, mais pas que. Des jeux de faux-semblant dans le milieu du crime entraîneront le groupe dans un Secteur de la Lune des Contrebandiers peu connu pour confirmer le vieil adage : « *Tout n'est pas bon à prendre sur Nar Shaddaa* »

Fiche technique

TYPE • Linéaire + Bac à sable
PJ • Tout niveau
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Prégénérique

La Lune des Contrebandiers n'est jamais totalement explorée. Ses ruelles sombres, ses marchands, ses criminels et ses apparences trompeuses seront toujours là. Les personnages se retrouvent obligés d'infiltrer une corpo pour y voler une information afin d'obtenir le nom du Hutt qui a payé un traître. Ils devront ensuite aller à la pêche aux informations dans le Secteur Silure de Nar Shaddaa.

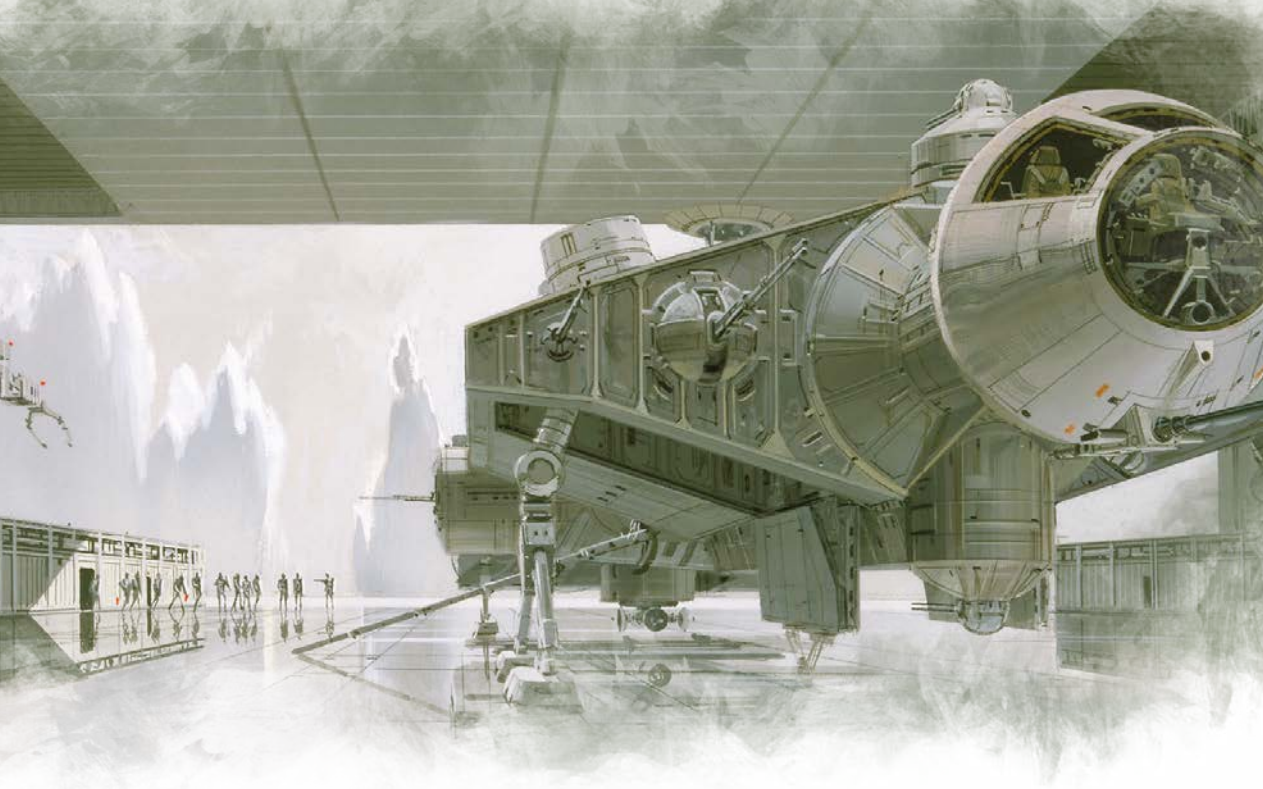
Introduction des personnages

Les personnages ont rendez-vous au Bombas Casino du Secteur Rouge, pour être engagés par Tryuu, un intermédiaire au service d'**Orkru le Hutt**, du kajidic Qunaalac. Ce sullustéen (utilisez les caractéristiques du *Pilote mercenaire sullustéen* p. 396 *Aux confins de l'Empire,* si besoin) est un joueur invétéré : soit les PJ lui doivent une faveur, soit il n'est que l'intermédiaire du Hutt auprès de qui un des héros est en dette. Orkru est prêt à effacer 1/10e de la dette pour accomplir une opération assez simple : retrouver un traître et son employeur Hutt. Orkru a en effet engagé un Gank qui s'est fait passer pour un contrebandier du nom de **Cyrus**. Il pense qu'il a été embauché par un kajidic adverse, mais il a besoin de preuves pour amener l'affaire devant le conseil. Cyrus s'est fondu dans le décor, toutefois Orkru a fait cracher une dernière parole à un de ses hommes de main. Le Gank a fait des rapports réguliers à une corpo qui garderait les informations dans le bureau de son dirigeant : une clef de données. Il leur faut donc s'infiltrer dans la corpo, voler la clef, probablement la décrypter et ensuite, retrouver le dit Cyrus... mort ou vif.

Iliat, une corpo qui étudie les minerais

Iliat a ses bureaux au 212e étage d'une tour du Secteur Corellien. Se renseigner sur cette corpo permet d'apprendre que c'est une entreprise de taille moyenne « *étudiant la résistance de minerais pour revendre ensuite ces analyses aux entreprises de conception de machines minières* ». Elle est dirigée par un humain du nom de Cheltan Dorn. Une investigation plus approfondie donne des informations complémentaires (le test est à la discrétion du MJ pour les obtenir : Informatique, Système D, etc.) :

✲✲ : De nombreuses corpos font dans l'illégalité sur Nar Shaddaa, notamment des expériences peu éthiques que l'on interdit sur d'autres planètes.



Le fin mot de l'histoire pour le MJ

Le Gank était employé par Orkru pour récupérer des armes et des minerais utiles à la flotte Hutt et il s'est volatilisé avec la dernière cargaison. Orkru a dépêché des hommes de main, dont la plupart sont morts, et ils ont réussi à intercepter un mercenaire du Gank pour le faire parler. Il a craché ce qu'il savait, c'est-à-dire la partie visible de l'iceberg.
En réalité, le Gank travaille pour la **Ligue Mer-K**, un réseau de contrebande spécialisé dans l'armement qui se sert de corporations pour agir. Cyrus a ainsi pu côtoyer Orkru et ses hommes durant des semaines et obtenir des informations sur la flotte Hutt protégeant Nal Hutta. Orkru ne parlera jamais de ça, il préfère perdre la face devant les siens pour un simple vol d'armes.

✡✡✡✡ : Iliat est une société-écran pour une structure plus grosse inconnue trouvant son siège sur Coruscant

: Iliat est en lien avec la corpo Merr-Sonn, qui fabrique des armes.

: Merr-Sonn est financée par un cartel du crime.

: Certains articles journalistiques rapprochent le siège de l'entreprise avec des politiciens de l'Empire ; par ailleurs, les investigations menées par le PJ alertent immédiatement la direction d'Iliat et 24 heures plus tard, de Mer-K.

Iliat possède tout l'étage de la tour Diamant Noir dont les systèmes de sécurité sont nombreux, mais ça n'est pas non plus un coffre-fort Hutt. À cela, il faut ajouter une équipe d'agents de sécurité effectuant des rondes nuit et jour. →

Contexte « galactique »

Se déroulant uniquement dans le milieu criminel sans intervention impériale, ce scénario peut être joué à n'importe quel moment de la chronologie officielle *Star Wars*. Les personnages vont croire qu'ils sont les agents ou les pions d'un conflit entre deux puissances Hutt, mais ils réaliseront vite que les intrigues sur Nar Shaddaa sont complexes et possèdent des ramifications plus importantes qu'il n'y paraît. Nous parlons là de l'implication de corporations et d'organisations criminelles extérieures à l'influence Hutt.

S'introduire chez Iliat

L'objectif est d'atteindre le bureau de **Cheltan Dorn**. Comme Orkru est prévoyant et veut des résultats, il a déjà récupéré les plans du bâtiment qu'il a fourni aux personnages (*cf.* ci-dessous). Pour pénétrer dans l'édifice, il est possible de le faire par l'entrée principale du 162e étage ou alors d'escalader la façade pour se glisser dans une faille architecturale. Par ailleurs, si les PJ prennent le temps de se renseigner sur l'étage en lui-même, ils apprennent que le soir prévu de leur opération, une fête est prévue au 211e étage et que le 213e étage est pour le moment totalement fermé pour travaux. Il y a plusieurs méthodes possibles pour atteindre leur objectif :

Brutes : Comme le bureau se trouve à proximité d'une terrasse, il est possible de surgir par là en défonçant les portes ou fenêtres renforcées avec des explosifs. Tenter de pirater les accès par ce côté n'est pas moins discret vu que les alarmes sont sensibles (test de Magouilles ◆◆◆). Il faut ensuite agir très rapidement et réussir un test de Perception Moyen avec ■ ■ ■ pour trouver la clef avant que les agents ne débarquent.

Charmeur : Pour arriver par les ascenseurs, il faut une accréditation qui n'est fournie qu'avec l'accord de **Cheltan Dorn** ou être accompagné d'un agent de sécurité de la tour. De plus, il y a assez peu de personnel et les gardes les connaissent tous. Jouer de Charme ou de Tromperie est donc au moins ◆◆◆ et comporte de toute manière au moins ■ ■.

Monte-en-l'air : L'un des meilleurs moyens de s'introduire est de passer par l'aération. Chaque entrée et sortie est sécurisée par une alarme que l'on peut désactiver avec un test de Magouilles ◆◆. Pour se déplacer dans les conduits métalliques, il faut réussir un test de Coordination ◆. En cas d'échec sur ce test, le MJ peut demander un test de Discrétion.

Fiesta !

S'introduire dans la fête demande des compétences de Tromperie et, si les PJ portent des armes sur eux, ils ont ■ (ou plus suivant l'armement) pour persuader la sécurité et les personnes de la fête qu'ils viennent s'amuser. Les personnes qui sont à la soirée n'ont aucun scrupule à consommer des épices et de l'alcool avec une musique électronique assez lourde pour ambiance. Une fois les PJ infiltrés, ils doivent se rendre dans les toilettes pour y emprunter l'aération et ainsi passer à l'étage supérieur. Cette soirée peut être l'occasion de glisser des Obligations de personnages, des rencontres inattendues, etc. Il n'est donc volontairement précisé aucun détail sur son organisateur ou les personnes sur place.

Les deux autres jeux *Star Wars*

Il est possible d'adapter ce scénario à un autre jeu de la gamme *Star Wars* publiée par *Edge* avec un minimum de travail. Si vous jouez à *L'Ère de la Rébellion*, il vous suffit de replacer Orkru par un contrebandier qui devait livrer la marchandise volée à l'Alliance Rebelle. L'intermédiaire, dans ce qui semble être un conflit entre Hutts, donne les mêmes informations de départ aux PJ et disparaît sans se mouiller plus. Si vous jouez à *Force & Destinée*, faites en sorte que Tryuu soit un allié des PJ dans la détresse et/ou qu'Orkru promette de divulguer des informations sur une quête en cours des personnages. Par ailleurs, n'oubliez pas de bien prendre en compte les moralités des héros dans leur bain interlope de Silure…



Quoi qu'il en soit, les personnages doivent atteindre leur objectif sans trop de problème. Il s'agit de jouer avec leurs nerfs, pas de tout ruiner sur un jet de dés. Faites patrouiller les agents de sécurité d'Iliat seuls, leur intérêt dans l'histoire n'arrive que lorsque les PJ trouvent la clef.

Il faut un dernier test de Magouilles ou Informatique ◆◆ pour franchir la porte du bureau et ensuite un test de Perception Facile (avec ■ ou ■ ■ suivant la lumière ambiante) pour découvrir le double fond qui contient différentes clés : de simples tubes ressemblant à des stylos.

La pièce est richement décorée avec des œuvres d'art au mur et une sorte de totem aux apparences Twi'lek sous verre (et alarme) d'une valeur de 400 crédits pour qui s'y connaît en art. Il y a une porte-fenêtre donnant sur la terrasse, quatre armoires, un bureau doté d'un ordinateur et d'un système d'holocommunication, trois fauteuils et une banquette.

Dès qu'un personnage tire la clef de son socle, une alarme silencieuse se déclenche. Il faut un test de Perception ◆ pour entendre les agents de sécurité arriver. En cas de ⏚ sur ce test, le personnage voit clignoter une diode signalant l'activité de l'alarme sur un coin du bureau.

Note : Il y a six autres clés fichées sur le même panneau. Libre au MJ d'y intégrer des informations illicites sur l'entreprise.

Fuir Iliat et survivre

Pas le temps d'analyser les données sur place, 6 agents (*cf.* p. 401 *Aux confins de l'Empire*) arrivent blaster au poing pour intercepter les PJ. Soit les héros repassent par le système d'aération au risque d'être pris au piège et tirés comme des maptins sauvages, soit ils sortent par la terrasse.

- **Système d'aération :** Les PJ doivent réussir un test de Coordination ◆◆ pour s'enfuir rapidement. Il leur faut au moins 6 manœuvres de déplacement pour s'échapper. Pendant ce temps-là, les agents peuvent les traquer d'en-dessous avec des tests de Perception. Ils tirent alors sur les personnages avec ■ ■.
- **Terrasse** : Ça aurait pu être une bonne idée, à dix étages près. Ils ont en effet dix étages à escalader pour descendre sur la plate-forme la plus proche. Sans matériel, cela nécessite un test d'Athlétisme ◆◆◆, avec ■ ■. L'autre option est de voler l'airspeeder XJ7 attendant ses passagers à l'étage en dessous. L'engin est un deux places et il faut un test d'Athlétisme ou Coordination ◆ pour l'atteindre. Si des agents sont encore valides, deux d'entre eux les poursuivent sur des speeder bikes militaires (*cf.* p. 251 *Aux Confins de l'Empire*) arrivant 2 rounds plus tard. Il faut alors les semer dans les rues du quartier en évitant la circulation et les divers obstacles.

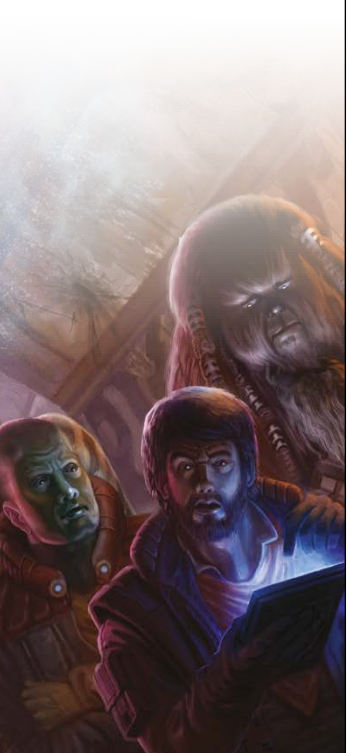
Analyser les informations

Sans le logiciel de décryptage installé sur l'ordinateur de bureau du dirigeant d'Iliat, derrière un firewall (Informatique ◆◆◆), il faut briser la protection avec un test d'Informatique ◆◆. Seule une ▽ efface les données. Il faut alors envisager la seule option possible : enlever le dirigeant d'Iliat quand il revient trois jours plus tard.

Si les PJ n'ont pas de compétence particulière en Informatique, ils doivent trouver un slicer à leurs frais, ce qui ne devrait pas être compliqué avec une centaine de crédits et un test de Système D ◆. Dans →

Airspeeder XJ7

Modèle à la coupe sportive, il n'accueille qu'un pilote et un passager à ses côtés ; deux humains pas trop grands peuvent s'asseoir sur une petite banquette.
Type : Airspeeder civil
Constructeur : Incom
Portée des senseurs : Courte
Equipage : 1 pilote
Charge utile : 20
Passagers : 3
Coût : 12 000 crédits
Rareté : 3
Emplacements disponibles : 0
Armes : Canon blaster léger monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4)



ce cas-là, le PNJ n'a pas besoin de faire de test, donnez directement les informations aux PJ.

Une fois les informations récupérées, les PJ n'ont d'autre choix que d'aller se renseigner dans le Secteur Silure pour en apprendre davantage sur le Gank et sa marchandise. Seule la pègre de ce secteur peut renseigner rapidement sur le lieu de stockage. Par ailleurs, Orkru considérera que les PJ ont échoué s'ils ne reviennent qu'avec cette maigre information et qu'il doit « *faire tout le boulot* ».

Secteur de Silure

Le Secteur Silure est l'une des zones les plus humides de Nar Shaadda ; c'est dans cette petite ville qu'on pratique l'élevage intensif de poissons, reptiles et autres batraciens qui font le plaisir des papilles des Hutts. Du fait de son organisation en cercles concentriques, on y progresse des grandes tours de l'extérieur aux zones de stockage et jusqu'aux bassins de plus en plus profonds du cœur du Secteur. Ces derniers sont construits en escaliers qui s'enfoncent petit à petit vers les niveaux inférieurs. La population est principalement constituée de marchands, d'ouvriers et de petites mains trop pauvres pour quitter Silure. Sans oublier évidemment les esclaves des individus les plus riches, ces derniers résidant souvent au sommet des tours de plusieurs centaines de mètres. Ici, le luxe est néanmoins rare et se manifeste la plupart du temps par une première étape : dissiper les odeurs de vase ambiante qui vont jusqu'à imprégner les vêtements.

Mauvaises odeurs

Tous les tests de Perception basés sur l'odorat subissent ■ ■ ■.

L'autre spécificité du Secteur, c'est la profondeur de ses égouts. L'évacuation des eaux pour le renouvellement des bassins et aquariums s'échelonne sur environ 20 niveaux inférieurs. Environ, car les plans n'existent plus et personne ne s'y rend à cause de ses dangers, que ce soit à cause des tractations infâmes qui s'y déroulent et des cadavres abandonnés qui en résultent, ou de la présence de créatures y trouvant leur compte de nourriture entre les déchets organiques dus à l'élevage du quartier et les dépouilles qu'on y fait disparaître. Il n'est pas rare, par exemple, d'y trouver des dianogas…

Silure n'est pas un Secteur agréable. Malgré les apparences ouvrières, la pègre y est présente partout pour prendre sa part de cette immense ferme à nourriture pour Hutts. C'est le clan Gorensla qui contrôle majoritairement les lieux, bien que d'autres tentent de s'y glisser furtivement. C'est plus précisément **Lytyahu la Hutt** qui gère le secteur pour le compte de son clan. Elle possède un palais au nord du secteur que l'on surnomme simplement « *l'aquarium* ». Lytyahu y possède des cuisines immenses, des aquariums pas moins grands avec des variétés de poissons et de batraciens des plus succulents aux plus exotiques (selon les critères hutts).

Un test de Connaissance (Pègre) ◆◆ permet aux PJ d'obtenir de premières informations sur les dirigeants locaux, les lieux notables et les personnes à contacter. Un simple succès permet de se rendre au **Ooti sushi**, où un Bothan pourra les aider.

Ensuite, les PJ vont devoir trouver l'intermédiaire pouvant leur fournir l'adresse exacte du hangar du Gank avant que celui-ci ne disparaisse définitivement avec la marchandise. Pour cela, il faut réussir un test de Système D ◆◆◆. Si les PJ obtiennent ⚙ ⚙,



Informations sur la clef GN-34

La clef contient les rapports de mission des mercenaires de la Griffe de Nexu. Les données sont archivées hors des réseaux et on les efface tous les mois pour en délivrer le contenu à la maison-mère de Mer-Tech à Coruscant. Son contenu révèle :

- Le **logo de la compagnie** de mercenaires.
- Le **véritable nom** de Cyrus : Revan Adara. Avec un test de Connaissance (Pègre) ◆◆ réussi, un PJ sait que le Gank est réputé comme un mercenaire peu scrupuleux en quête d'adrénaline et avec de grandes compétences de démolisseur.
- Le **résumé de sa dernière mission** #34 : interception d'un stock de durelium (métal employé pour les réacteurs) et du baradium (minerai lourd et dangereux à manipuler, s'utilise comme explosif). Les stocks devaient rejoindre un chantier naval dirigé par Orkru. Le fichier se termine par « *lieu de transit : Silure* ».

ils perdent du temps dans les rues sinueuses et se font promener d'un contact à l'autre en y laissant des crédits et des faveurs pour des miettes d'information. En cas de ⍒, le Gank accélère la manœuvre et envoie un groupe de 6 gros bras pour leur faire la peau (utiliser les caractéristiques des *Brutes Aquales* p. 391 *Aux confins de l'Empire*). Ils les intercepteront dans une ruelle sombre en vue de se débarrasser du corps dans les égouts. En cas de réussite, reportez-vous à *L'enlèvement*, ci-après.

Lieux et inɔiviɔus notables

Silure est assez atypique pour s'y perdre ou se laisser distraire par un lieu ou une personne. Quel que soit le résultat du test de Système D, les PJ n'obtiendront les informations souhaitées que par bribes, à la discrétion du MJ et suivant leur niveau de réussite. Néanmoins, il est important de faire « vivre » les obligations et/ou les historiques des personnages en plus du scénario. Les PJ doivent peut-être régler des problèmes personnels, rembourser une dette, tenter leur chance pour s'enrichir ou... vont croiser la route d'un vieil ennemi. Vous trouverez ci-dessous cinq lieux et personnes localisables sur le plan de Silure, libre au MJ d'en ajouter d'autres. Par ailleurs, Lytyahu la Hutt n'a aucune raison de les recevoir ; l'emplacement de son palais est libre et en cas de besoin, prenez les caractéristiques du *Baron du crime Hutt* p. 408 *Aux Confins de l'Empire*.

1 – **Cantina angash** : Cette cantina est spécifique pour deux choses : le fait qu'on y mange de l'angash (*cf.* ci-après) et ses paris sur les combats dans l'arène-cuve. En effet, au centre de cette grande cantina se trouve un immense aquarium de 6 mètres de rayon. Toutes les tables sont orientées vers lui et les écrans suspendus →

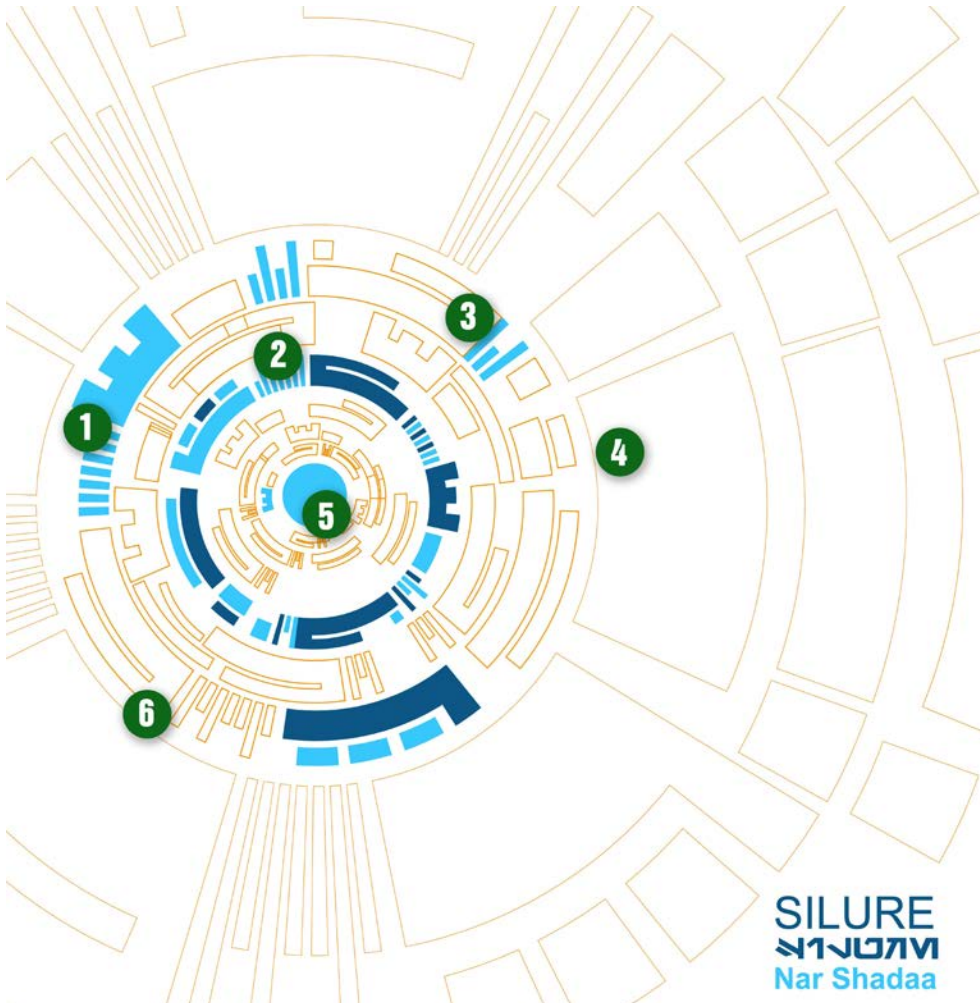
Mer-Tech

Mer-Tech est une filiale de Merr-Sonn. C'est une structure semi indépendante rachetée par Merr-Sonn pour ses tests de blindage. Comme certains essais sont illicites dans la galaxie, Merr-Sonn possède seulement des parts de Mer-Tech afin de ne pas être incriminé le cas échéant. Ce que peu de personnes savent, c'est que la majorité des autres actions de la corpo appartiennent à la **Ligue Mer-K**.

Mer-K est un réseau de contrebande monté par l'alliance entre un financier de Coruscant et un mercenaire. Le réseau de contrebande vole et intercepte tout ce qui a de la valeur sur le marché noir militaire. À l'heure actuelle, Mer-K regroupe une centaine d'individus, dont 10 % sont des négociants et le reste des contrebandiers et des mercenaires. Néanmoins, récemment, leurs activités ont attiré l'attention du Consortium de Zann, qui compte bientôt user de chantage pour se faire payer en armes. Plus d'informations sur Merr-Sonn dans *Périlleuses Alliances* p.40 et sur le Consortium de Zann dans *Aux Confins de l'Empire* p.380)

au-dessus affichent les taux des paris. Ici se battent régulièrement des esclaves ou des mauvais payeurs. Ils affrontent des membres de différentes espèces, plus ou moins équipées ou des créatures aquatiques. Comme **Poldher** possède en parallèle un élevage d'angash, quand il n'y a pas de combat, il en met dans « *l'arène* ». Ainsi, en cas de problème, il se débarrasse des gêneurs en direct.

Poldher récupère les esclaves et mauvais payeurs en les achetant pour un minimum de 150 crédits, négociables suivant des critères de talents de combat, apparence, exotisme, etc. Ces derniers sont ensuite plongés dans l'arène pour combattre et remboursent leur prix d'achat à hauteur de 5 % des gains de l'Aquale sur les bénéfices des paris. Autant dire qu'à ce jour, malgré la « générosité » du maître des lieux,



personne n'a jamais payé sa dette. Poldher n'est pas un mauvais bougre, il traite simplement les individus pour se faire de l'argent. On peut donc considérer que tout est négociable. Au cas où un PJ se retrouverait dans l'arène, il y a trois éléments à prendre en compte pour le combat : son opposant, ses armes et la possession d'un matériel respiratoire.

2- **Le Repaire écarlate :** Ce bar est le repaire de joueurs et de parieurs. Il est tenu par **Riklezat**, un Twi'lek ayant élargi sa carrure en chargeant des caisses durant toute sa jeunesse. *Le Repaire écarlate* n'est pas très grand mais il comporte deux scènes avec des holoprojections de la « *pièce d'à côté* » qui font le bonheur des visiteurs. Dans cette salle, qui se trouve en réalité en dessous, on joue régulièrement à ce qui est nommé le **Poker Twi'lek**. Les joueurs misent de l'argent, mais aussi les vêtements qu'ils portent. Ainsi, au fur et à mesure de la partie, ils se déshabillent. Les consommateurs parient sur ceux qui se feront déshabiller en premier, que cela soit parce que ce sont des mauvais joueurs ou parce qu'ils sont plus sexy. Au début d'une partie, chaque joueur se présente (effectue un test de Charme ♦) pour inciter le public à parier sur lui (il faut au moins 3 en Présence et 500 crédits pour prétendre à jouer à ce type de poker), et s'il est le dernier joueur habillé à la table, il rafle la moitié des paris en plus des mises gagnées durant la partie. On trouve sur place des ouvriers mais également des gens négociant des informations dans les coins sombres pendant que tous les autres clients sont captivés par les joueurs et joueuses plus ou moins dénudés.

3- **Ooti sushi :** Cette petite échoppe de sushis est tenue par un Ithorien qui prépare des poissons avec délice. Il y a seulement quatre tables et un comptoir, mais la notoriété du cuisinier s'est surtout faite car il est fournisseur officiel de sushis pour Lytyahu la Hutt. Les criminels les plus rusés savent aussi qu'il côtoie de nombreuses personnes de tous statuts et qu'il a donc accès à certaines informations sur le secteur. C'est notamment ici que l'on trouve régulièrement **Etienk**, un Bothan qui gère les entrées et sorties de batraciens pour le compte de Lytyahu. Autant dire qu'il connaît parfaitement qui gère quoi dans le Secteur Silure.

4 – **Anguyz Evar** : Anguyz est le plus grand éleveur de maptins à l'est de Silure. Cet élevage en batterie sert exclusivement à nourrir les Titans bufos, espèce de crapauds gigantesques prisée par les plus anciens Hutts. Les Titans bufos mesurent environ 80 cm de large, idéal pour la gueule des Hutts les plus vieux. Il faut donc nourrir les crapauds avec de la nourriture de qualité : les maptins. Ces derniers sont à l'origine importés et sont aujourd'hui élevés par cet humain qui a le sens des affaires. Il lui arrive parfois de négocier ses animaux contre des informations…

5 – **Litor le Hutt :** Litor est un jeune Hutt tentant d'établir sa position dans Silure. Il a huit humains servant de gros bras à son service qu'il utilise pour « protéger » certains commerces. En résumé, il fait du racket et a donc accès à de nombreuses informations. On prend rendez-vous avec lui dans un bar qui lui appartient : le Sang Lune. Utilisez les caractéristiques des *Voyous des rues* p. 396 *Aux confins de l'Empire* pour ses hommes de main.

En plus de ces lieux, il ne faut pas oublier de peupler Silure de différentes échoppes, bars et cantinas, locals de mécano, brocanteurs de pièces rouillées pour droïds et autres prostitué(e)s, etc. La majorité de la population passe sa journée à travailler et son peu de temps libre →

PNJ de la cantina angash

POLDHER (Rival)
Poldher est un Aquale qui s'était promis de partir quand il aurait assez d'argent, puis il s'est fait à cette vie de criminel avec ses habitudes et ses quelques bons côtés.
VIG 3/AGI 3/INT 2/RUS 2/VOL 2/PRE 2
Encaissement : 3
Seuil de blessure : 15
Compétences : Calme 1, Coercition 2, Connaissance (Pègre), Corps à corps 2, Distance (Légère) 2, Négociation 2, Magouille 1, Système D 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Négociateur-né (une fois par session, permet de relancer un test de Calme ou de Négociation)
Équipement : Pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4)

ANGASH (Rival)
Ce sont des anguilles de quatre mètres de long irradiant d'électricité et possédant des crocs proéminents.
VIG 3/AGI 3/INT 1/RUS 2/VOL 1/PRE 1
Encaissement : 3
Seuil de blessure : 13
Compétences : Athlétisme 1, Calme 2, Coordination 2, Pugilat 2, Résistance 2
Équipement : Crocs (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée contact)
Capacité : Une fois tous les deux tours, l'angash peut utiliser une broutille pour électrocuter en même temps que son attaque, causant 4 points de stress.

PNJ de la cantina angash

RIKLEZAT (Rival)
Riklezat a promis à sa défunte mère qu'il ne serait jamais proxénète comme son père. Il a alors trouvé sa voie autrement pour s'enrichir avec le corps d'autrui. Il n'a aucun scrupule en ce qui concerne l'argent et le sexe, et il a déjà revendu des joueurs sexy à des proxénètes des rues voisines pour quelques crédits.
VIG 2/AGI 2/INT 2/RUS 3/VOL 2/PRE 2
Encaissement : 2
Seuil de blessure : 12
Compétences : Calme 1, Charme 2, Coercition 3, Connaissance (Pègre) 1, Corps à corps 1, Distance (Légère) 1, Négociation 2, Système D 2
Talents : Négociateur-né (une fois par session, permet de relancer un test de Calme ou de Négociation)
Équipement : Pistolet blaster doré (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée courte)

à trouver un moyen de se faire de l'argent autrement ou à se reposer.

L'enlèvement

Une fois que les PJ ont réussi leur test pour dénicher l'informateur, ils se rendent dans un hangar proche du centre. Sur place, un dénommé **Ventuss**, qui sait ce qui se trame dans les hangars sous loués ou non déclarés, pourra les aider moyennant finances. Malheureusement pour les héros, dès qu'ils pénètrent au rez-de-chaussée du bâtiment, ils entendent un bruit à l'étage. S'ils réussissent un test de Perception ◆◆, ils entendent un cri et ils ont alors 2 tours pour intervenir et sauver Ventuss ; sinon ils ne perçoivent que le bruit d'un landspeeder qui a du mal à démarrer et ils n'ont que 1 tour pour atteindre le toit.

Les appartements de Ventuss sont à l'étage que l'on atteint par un escalier ou un ascenseur déglingué. Pour rejoindre le toit, il faut utiliser le même ascenseur (il faut 1 round par palier) ou emprunter un autre escalier débouchant sur une trappe.

Sauver Ventuss

Une fois sur le toit, les PJ découvrent que Ventuss est un Gand, et qu'il est en train de se faire enlever par cinq pirates. Ces derniers en ont besoin pour connaître l'adresse d'un entrepôt illégal afin d'y effectuer un casse. Ils sont donc attirés par l'appât du gain et s'ils perdent plus de la moitié de leur effectif, ils fuiront en abandonnant le Gand.

Le sauvetage peut prendre des chemins différents suivant le moment d'arrivée des PJ sur le toit et les envies du MJ :

- **Blaster** : Le toit est plat et il y a juste de gros tubes derrière lesquels les PJ peuvent se mettre à couvert. Autour, d'autres entre-

PNJ de l'Ooti sushi

ETIENK (Rival)
Etienk est un Bothan taciturne qui arrondit ses fins de mois en conseillant les criminels novices ou ceux qui n'y connaissent rien sur la vie à Silure. Bien qu'il fournisse des informations sur le qui est qui interlope, il est loyal à Lytyahu et son argent. Pour le reste, il encaisse aisément les crédits en orientant les âmes perdues dans la bonne direction, sans jamais donner de nom : « *Donner un nom c'est trahir et trahir, c'est mourir* ».
VIG 2/AGI 2/INT 4/RUS 3/VOL 3/PRE 2
Encaissement : 2
Seuil de blessure : 12
Compétences : Calme 4, Coercition 1, Connaissance (Pègre) 4, Informatique 2, Perception 3, Pugilat 1, Distance (Légère) 1, Négociation 3, Système D 3, Vigilance 1
Talents : Aplomb (Retirer 1 dé de difficulté aux tests de Sang-froid pour éviter les effets de peur.
Équipement : Blaster de poche (Distance [armes légères ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), datapad crypté, comlink

PNJ de l'élevage

ANGUYZ EVAR (Rival)
Anguyz Evar est un homme sans charisme et gringalet, mais personne ne lui fait de mal de peur de s'attirer les foudres d'anciens Hutts. Du coup, il se vante souvent de cette protection avec un ton hautain.
VIG 1/AGI 2/INT 2/RUS 3/VOL 2/PRE 1
Encaissement : 1
Seuil de blessure : 10
Compétences : Calme 4, Coercition 1, Connaissance (Pègre) 2, Distance (Légère) 2, Négociation 2, Survie 2, Système D 1, Tromperie 1

Talents : Dégourdi (Retirer ■ aux tests de Connaissance (Pègre) et de Système D.
Équipement : Blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant)

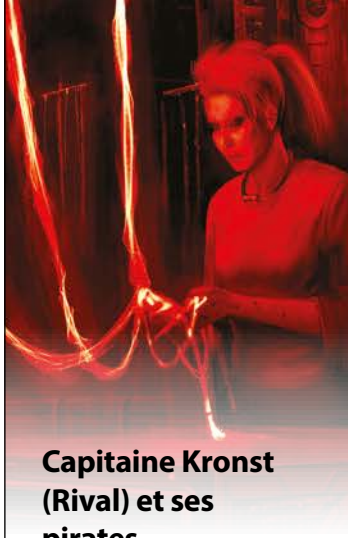
MAPTINS (sbires)
Les maptins sont des rongeurs de la taille de gros rats avec une queue poilue et deux paires de longues oreilles ressemblant à celles de lapins.
Caractéristiques : Toutes à 1
Compétences : Athlétisme, Perception, Survie
Capacité : Leurs oreilles soustraient ■ ■ sur tous les tests de Perception auditifs)

LITOR LE HUTT (Rival)
Litor est une brute qui n'a pas pour l'instant acquis la finesse de la politique Hutt pour s'imposer. Il est du clan Gorensla et vise à remplacer sa tante Lytyahu.
VIG 4/AGI 1/INT 2/RUS 2/VOL 3/PRE 2
Encaissement : 5
Seuil de blessure : 16
Compétences : Coercition 3, Corps à corps 2, Distance (Légère) 2, Négociation 2, Magouille 1, Résistance 2, Sang-froid 2, Système D 1
Talents : Effrayant (impose un test de Peur ◆ à un opposant au contact), Intimidant (dégrade 1 dé de difficulté aux tests de Coercition), Perspicace (améliore 1 dé aux tests de Charme, Coercition ou Tromperie).

pôts sont à portée de saut (test d'Athlétisme ◆) si les personnages veulent suivre le landspeeder qui démarre durant quelques mètres. Les pirates n'hésitent pas à tirer pour protéger leur potentiel pactole. La scène se déroule comme un combat classique, dans lequel il faut faire attention de ne pas tuer le Gand (1 ■ sur les tests de tir pour ne pas le blesser).

- **Négociation** : Tenter de négocier avec les pirates est normalement cause perdue. Cependant, si les PJ disposent de talents leur ouvrant une voie sur la diplomatie (pouvoir de la Force, talent de diplomate, ⊕ sur un test de compétence sociale, etc.), les pirates sont prêts à organiser une rencontre avec **Kronst**, leur capitaine. Ce dernier propose d'acheter l'information voulue auprès de Ventuss pour un tarif de base de 200 crédits (après tout, c'est son prisonnier) et de lui laisser ensuite le Gand. Ou alors de lui racheter le Gand pour 2 000 crédits après que lui aura récupéré l'information qu'il souhaite.
- **Poursuite :** Il y a deux options de poursuite possibles, soit une course en landspeeder dans les rues de Silure, soit les pirates sont plus nombreux (2 de plus que les PJ) et couvrent la retraite d'une partie d'entre eux vers les souterrains avec le Gand sur l'épaule. La première solution est intéressante si le groupe de héros a gardé le speeder XJ7 et comporte un pilote tandis que la seconde permet d'emmener les personnages dans des dédales obscurs où rodent des monstres.

Afin de donner une suite au scénario, il est important que les PJ récupèrent la localisation de Revan Adara. Si Ventuss est sauvé par les PJ, il leur fournit l'information gratuitement ; autrement, il tente →



Capitaine Kronst (Rival) et ses pirates

Kronst est un Nikto vert (*cf. Les Barons de Nal Hutta* p. 97 pour plus de détails). Pour ses hommes, utilisez les caractéristiques des *Pirates, membre d'équipage*, p. 393 *Aux Confins de l'Empire*.
VIG 3/AGI 2/INT 2/RUS 2/VOL2/PRE 2
Encaissement : 3
Seuil de blessure : 14
Compétences : Coercition 2, Coordination 2, Corps à corps 2, Distance (Légère) 2, Distance (Lourde) 3, Négociation 1, Magouille 2, Pugilat 2, Résistance 2, Sang-froid 2, Système D 1
Capacités : Bénéficie d'un ■ pour les tests d'Athlétisme destinés à escalader à l'aide de ses griffes.
Talents : Adversité 1
Équipement : Griffes (Pugilat ; +1 dégât ; critique 3), fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), vibrohache (Corps à corps ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Briseur, Sanguinaire 3).

de savoir quelle valeur elle a pour les héros pour gonfler son prix. Son tarif est alors entre 100 et 300 crédits.

Revan se trouve au niveau moins un, dans un hangar de la Zone 27. Il doit quitter les lieux dans quelques heures. Les PJ n'ont donc pas le temps de faire venir des troupes armées de leur employeur s'ils veulent intercepter le Gank et apprendre enfin qui le paye. La Zone 27 se trouve à proximité du centre du Secteur Silure. Il suffit de se connecter à un ordinateur de la ville pour localiser exactement les lieux. Officiellement, il n'y a aucun hangar, mais un rapide examen des données (test d'Informatique ♦) permet de voir qu'on peut aisément y dissimuler un vaisseau et bien plus.

Intercepter Revan

Revan se trouve avec ses dix mercenaires Aquales dans un hangar où l'on entrepose des angashs. Ici, les communications passent très mal et, surtout, les scanners sont totalement désorientés. Le hangar possède une porte principale ainsi qu'un toit amovible pour un décollage. L'autre accès est une petite porte de service. De part et d'autre du vaisseau (vaisseau d'assaut Surronien de classe interceptor – *cf.* p. 67 du supplément *Périlleuses alliances*) se trouvent les dernières caisses de durelium et de baradium. Ce dernier étant hautement explosif, une ▽ sur un tir occasionnant plus de 5 dégâts peut souffler le hangar (en tout, une explosion de 13 dommages, portée longue)…

Au moment où les PJ arrivent, les mercenaires sont en pleine activité et ils ont la possibilité d'en surprendre certains s'ils réussissent un test de Discrétion ♦♦♦ :

- 4 mercenaires sont en train de charger le durelium,
- 2 mercenaires sont en train de préparer le prochain décollage dans le poste de pilotage,
- 1 mercenaire surveille chaque porte,
- 2 mercenaires sont en train de discuter avec Revan à côté de la rampe arrière du vaisseau.

Ce sont des mercenaires sans scrupules, ils dégainent pour tuer.

Sombre ðestin

Revan n'est pas né de la dernière pluie de Silure, il a prévu une possible attaque et il ne va pas ternir sa réputation de démolisseur. Son brassard lui permet de déclencher des bombes au prix d'une Broutille. Le MJ peut dépenser **1 point de Destin** par round pour faire exploser des parties de l'entrepôt. Les explosifs installés ne sont pas dévastateurs mais leur souffle est calculé pour dégager les ennemis. Chaque explosion occasionne **4 dégâts** et **5 points de Stress**. Le MJ est libre de les placer où il le souhaite dans le hangar afin que Revan ait une chance de s'en sortir vivant.

Si Revan réussit à quitter l'entrepôt, le MJ peut dépenser **2 points de Destin** pour enclencher une charge sur les caisses de baradium. Une minuterie s'enclenche et il faut un test de Mécanique ♦♦♦ avec ■ ■ pour empêcher l'explosion ; l'autre option pour se mettre à l'abri est de s'enfermer dans le vaisseau. L'explosion a lieu 2 rounds plus tard et fait **16 dégâts**.

Pendant ce temps-là, le Gank s'enfuit dans les niveaux inférieurs pour semer les PJ. Une fois dans les égouts, il couvre sa fuite à l'aide d'une grenade s'il lui en reste ou se cache dans la pénombre des immenses tuyaux rouillés. Il se mettra en embuscade et tirera dans le dos du dernier PJ du groupe si personne ne l'a vu se percher. Après un tir, il lancera de nouveau une grenade pour disparaître :

Revan Adara (Nemesis)

Revan Adara est un Gank (*cf. Les Barons de Nal Hutta* p. 94 pour plus de détails). Pour ses hommes, utilisez les caractéristiques des *Brutes Aquales*, p. 391 *Aux Confins de l'Empire*.
VIG 3/AGI 4/INT 2/RUS 3/VOL 4/PRE 2
Encaissement : 5
Seuil de blessure : 14
Compétences : Athlétisme 2, Coercition 3, Coordination 2, Corps à corps 3, Discrétion 2, Distance (Légère) 3, Distance (Lourde) 3,Informatique 2, Magouille 2, Mécanique 3, Pugilat 2, Résistance 3, Sang-froid 2, Système D 1, Vigilance 3
Capacités : Cyborg (Réflexes cybernétique : ajoute ⊕ à l'Initiative), Respirateur cybernétique (immunité aux effets des gaz).
Talents : Adversité (améliore 1 dé de difficulté des attaques le visant), Souffle dévastateur (augmente les dégâts d'une arme explosive de 2)
Équipement : 2 grenades à gaz toxique (*cf.* neurotoxique p. 173 *Aux Confins de l'Empire* – Persiste 3 rounds), (Pugilat ; +1 dégât ; critique 3), fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), blaster à répétition léger (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ;portée moyenne ; Automatique, réglage étourdissant, Encombrant 3), vêtements épais.

il veut une vengeance froide, comme un prédateur traquant ses proies.

Soit avant la première attaque du Gank, soit juste après, quand les personnages chercheront leur ennemi dans les hauteurs enténébrées des couloirs souterrains, un Dianoga attaquera.

Finalement, soit le Gank s'enfuit car il est trop blessé pour le moment et prendra sa revanche plus tard, soit il est mis hors d'état de nuire.

Dianoga

Utilisez les caractéristiques du Dianoga de taille moyenne p. 415 *Aux Confins de l'Empire.*

Récupérer les informations

Pour connaître l'employeur de Revan Adara, il faut soit le faire parler (ses hommes savent seulement que ce n'est pas un Hutt), soit récupérer le journal de bord sécurisé du vaisseau avec un test d'Informatique ♦ avec ■ ■. Si le personnage faisant ce test a ⚙ ⚙, un compte à rebours se déclenche.

Le commanditaire de Revan n'est autre que **Gabral Rust**, le mercenaire dirigeant la Ligue Mer-K.

Conclusion

Aux PJ de décider s'ils informent le Hutt du nom du commanditaire de Revan Adara. Bien que cela soit le but premier de leur mission, leur moralité peut les conduire à faire autrement, sachant qu'ils seraient alors l'étincelle déclenchant une guerre entre la Ligue Mer-K et une partie du kajidic Qunaalac. Mais peut-être que d'ici-là, le Consortium de Zann aura pris le contrôle de Mer-K, ce qui engendrera des conflits à plus grande échelle : une « *Guerre des Contrebandiers* » aura-t-elle lieu ? Si oui, quels en seront les dommages collatéraux ? Et quelle est place de l'Empire et de la Rébellion là-dedans ?

Si le Gank s'en est sorti, à la discrétion du MJ, les PJ peuvent gagner une obligation *Recherché* par la Ligue Mer-K qui met leur tête à prix. De plus, les chasseurs de primes ne seront pas les seuls à vouloir les éliminer : le Gank voudra sa vendetta et, si le Consortium de Zann prend le contrôle de la Ligue Mer-K, il ne va pas apprécier d'avoir été démasqué. Au MJ de voir si Gabral Rust apparaîtra dans le futur comme Némésis.

Par ailleurs, il reste des caisses de minerai : 4 de baradium (un équivalent de 11 charges explosives du même nom qui est coté 8 250 crédits au marché noir) et 8 de durelium (coté 16 000 crédits au marché noir). Les personnages vont-ils les récupérer, les revendre ou les rendre à Orkru le Hutt ?

Si Orkru apprend qui est le commanditaire, il paye ce qu'il a promis. Si en plus les PJ ont tué Revan Adara, il leur offre un petit bonus chacun : un bon de 400 crédits à dépenser au Bombas casino, un lieu appartenant à sa famille. S'ils ramènent le Gank vivant, il monte à 500 crédits pour le plaisir de s'occuper personnellement de son cas. Si les PJ échouent dans leur mission, la dette n'est évidemment pas effacée ou les informations promises gardées, et les relations futures avec Orkru vont être tendues. De plus, si Tryuu est un allié endetté qui leur a demandé de l'aide, il disparaîtra de la circulation peu de temps après : le Hutt a épongé sa dette en faisant de lui un esclave.

Fabien Fernandez

Illustrations *Tous droits réservés. Edge Entertainment sous licence FFG, Lucasfilm et Disney*

Merci à Stéphane

Ambiance

Cette scène de combat doit être explosive. Les tirs de blaster doivent se multiplier, l'adrénaline monter et les personnages transpirer de peur qu'un tir fasse tout exploser. Si Revan s'enfuit, le MJ doit changer brutalement d'ambiance, et passer de l'action à une atmosphère pesante. Le mieux serait d'y ajouter une musique stressante comme celle du film *Alien*. Le rythme doit être plus lent, les PJ doivent être aux aguets et, pour cela, il suffit de décrire l'eau qui suinte, les mauvaises odeurs qui flottent, les rats qui courent sur les tuyaux et les bruits indéfinissables qui résonnent avec plus de détails. Tout cela se terminera si les PJ dénichent Revan ou quand le Dianoga surgit des eaux saumâtres.

Compte à rebours final

La bombe qui sécurise les données du journal de bord explose dans le poste de pilotage plus ou moins rapidement suivant le nombre de ⚙ sur le test d'Informatique :
⚙⚙ : 3 rounds
⚙⚙⚙ : 2 rounds
⚙⚙⚙⚙ 1 round
En cas de ▽, elle explose immédiatement.
La charge occasionne **8 dégâts**. Tout le système de pilotage et les données sont détruits, et le vaisseau ne peut plus fonctionner.

UN VILLAGE « LOW FANTASY »

FADELOGE-LE-VIEIL

Dans le medfan, il n'y a pas que des hommes-dragons, des guerriers qui manient des épées de deux mètres cinquante de haut et des magiciennes capables de réduire des planètes en cendre. Il existe aussi des univers à la fantasy *légère, subtile, douce, et des histoires où on a les pieds bien plantés au sol. Dans la boue ? Assurément oui.*

Mode d'emploi ?

Bienvenu à Fadeloge, petit village au fort potentiel de jeu. Vous trouverez donc ici la description du village ainsi qu'un scénario spécial pour des personnages-enfants niveau 0 pour *Héros & Dragons*. Dans *CB#23*, vous trouverez la suite et la fin de cette aide de jeu avec la description des environs du village et la suite des aventures du clan des éperviers. Beau programme, non ?

« *Bounjorn, messire ! Vous m'avez l'air fourbu. Où allez-vous de ce pas ? Tortecol ? Mais c'est encore à quatre jours de marche, là, et en pleine montagne ! Le froid de la nuit vous saisira et vous attraperez la mort tout seul entre les pins et les rochers, si ce n'est pas un ours qui vous lacère ou un brigand qui vous tranche la gorge. Tenez, calez-vous sur la charrette, je vous conduis au village de Fadeloge-le-Vieil. Le nom ne vous dit rien, je m'en doute ! Mais il vous faut une bonne graille et un bon somme sur un lit honnête avant de continuer vers le haut-pays. Et puis, si vous aimez la causette, vous allez vous y plaire…* »

Fadeloge et ses environs s'inspirent très librement du roman *Gaspard des Montagnes* d'Henri Pourrat (paru dans les années 1920-1930), qui se déroule dans le Livradois et les monts du Forez à l'époque napoléonienne et s'inspire abondamment des contes et légendes d'Auvergne et du Massif central. Certains fades doivent beaucoup aux *Grandes Encyclopédies* de Pierre Dubois illustrées par Claudine et Roland Sabatier.

Tour d'horizon

Attendez un moment, la brume du matin se lève… Nous y sommes. Oui, ça pince : ce n'est pas encore le haut-pays, mais on est déjà haut. Les hivers sont très froids, les étés très chauds et, entre les deux, vas-y que je m'échine pour faire pousser ma mangeaille… Il gèle beaucoup, il neige un peu, il ne pleut pas beaucoup. Mais quand il pleut plus haut dans la montagne ou que le dégel arrive, je peux vous dire que les crues nous mettent au courant très vite.

Comme vous voyez, nous sommes perchés sur un des contreforts du Haut-Puègue, qui forme l'extrémité sud de la chaîne des Gruns. Pour venir, il faut le vouloir et avoir de bonnes jambes, mais la pente et les cailloux ne sont rien à côté de ce qu'on trouve dès qu'on monte un peu plus. Fadeloge est souvent la dernière étape des voyageurs montés du val en route vers les hauteurs.

Fadeloge-le-Vieil s'étage le long d'une seule rue qui monte en pente prononcée depuis la petite rivière voisine, le Rez. À la belle saison, le Rez est à peine un ruisseau, mais gare au moment des pluies d'automne ou bien du dégel, quand c'est la débâcle là-haut : le Rez devient infranchissable, les maisons basses font trempette et le pont de pierre est souvent amoché. La rue est pavée, avec un caniveau central comme à la ville. Elle part de la rive et monte jusqu'à →


vers le plateau de Veulerailles
vers les pâturages
vers le grand bois
5mn à pied
vers la ville
1-pont
2-lavoir
3-tourterie
4-forge
5- poterie
6-maison de Sauteroche
7-auberge du Lézerte avisé
8-foirail
9-puits-fontaine
10-bascule
11-temple de Pomone
12-maison de Rigault
13-cimetière
14-maison de la Chevelle
15-communaux
Fadeloge-le-Vieil

la place du foirail où vous pourrez voir le plus grand bâtiment du village : le temple de Pomone.

Au-delà de la place, la rue n'est plus qu'un chemin de terre qui grimpe toujours plus sec. Il longe le cimetière et serpente parmi les terrains de plusieurs fermiers, jusqu'à rejoindre le plateau de Veulerailles, le domaine de la famille Griseaux, qui a là sa ferme fortifiée très ancienne, à une demi-heure de marche de la place environ. Au-delà, au nord, c'est le haut-pays : des pins, des roches, la neige et les chamois roux, sans parler des bandits qui rôdent et des Velus qui sont des fades farouches.

Autour du village ? Des jardins, des vergers, des champs. Les communaux, aussi, un grand lopin où tout le monde, même les miséreux, peut cultiver sa pitance ; mais la terre y est pleine de caillasse. Vers l'Ouest, ce sont les pâturages pour les bêtes. À l'est, c'est le grand bois avec sa chênaie qui appartient au riche Rigault. Mais le plus épais des bois appartient aux bêtes et aux fades. Là, que je vous prévienne aussi : au sud-est, le bois se trempe dans une narse. Ce que c'est ? C'est un marais stagnant couvert de plantes et de mousse, messire : vous vous croyez devant une prairie, vous avancez, et ploutch ! On s'embourbe, on s'enfonce, et en moins de temps qu'il n'en faut pour fumer une pipe, il n'y a plus personne. Avec ça, la narse est plus ou moins étendue selon la saison. Prudence, hein ?

Les bâtiments

Les maisons. Bâties en torchis sur une charpente de bois, elles arborent des colombages rendus ventrus par le temps et des toits de tuiles. Toutes ne sont pas de plain-pied, à cause de la rue en pente : on voit leurs fondations en pierre, qui abritent parfois des caves ou des creux abandonnés. Une seule pièce en général, deux voire plus si le propriétaire est aisé. Des meubles rares mais menuisés avec soin dans du hêtre ou du châtaignier. On dort dans des lits-coffres aux allures d'armoires, pour la chaleur. Des latrines ? Rarement, messire : un pot de chambre et le tas de fumier suffisent. Chaque maison a son jardinet, mitoyen ou situé plus loin.

Le lavoir (2)

Bâti au bord du Rez un peu en aval du village, il consiste en deux bassins en pierre aménagés dans la berge, l'un côté amont pour le rinçage et l'autre côté aval pour le lavage. Dans chacun s'étalent des pierres à laver inclinées vers l'eau. Un toit rudimentaire couvre le tout, porté par des poutres entre lesquelles on tend des cordes en guise d'étendoirs. Les femmes aiment aller ensemble au lavoir pour alléger la tâche. On y échange nouvelles, rumeurs et confidences, on chante… et parfois on se dispute ou pire.

La forge de Gast (4)

Devant la forge s'étend une cour où le forgeron, qui est aussi maréchal-ferrant, accueille les bêtes de somme à ferrer. Un travail, forte structure en bois d'où pendent des ventrières de cuir, sert à immobiliser les animaux rétifs pendant l'opération. Bricolé, il pourrait servir à piéger une grosse créature. La maison du forgeron comprend deux pièces. La plus grande est la forge proprement dite, avec son feu entretenu par un grand soufflet, ses enclumes de tailles variées, ses bassins d'eau, ses outils pendus aux murs, ses barres de métal. La seconde, petite et dépouillée, sert de logement.

La tourterie des Chauche

Elle est construite en bordure du village à cause des risques d'incendie présentés par le fournil. La pièce de devant est à demi-ouverte sur l'extérieur

par un étal où le tourtier se tient pour la vente et qu'il referme le soir par de larges volets. La pièce du milieu abrite le fournil et la réserve contenant ingrédients et stock. La pièce arrière est un logement étriqué. Le tourtier cuit et vend du pain noir et des tourtes à base de pain noir. Les jours de fête, il a aussi des gâteaux aux fruits ou au miel.

La poterie de Pyrite (5)

Bâtie un peu à l'écart pour les mêmes raisons que la tourterie, cette maison abrite un vaste atelier doté de deux fours et une petite chambre. La production est rudimentaire et bon marché : de la vaisselle et des tuiles pour les toits.

Le foirail (8)

La place du village, où se tiennent les foires et marchés. En son centre se trouve le large puits-fontaine, maçonné jadis par des nains, avec un superbe mécanisme en fer forgé. Non loin du puits se dresse la bascule, une énorme balance en bois et en fer, assez grande pour qu'on y pèse sans problème un sac de farine, un esclave ou une vache. Un tout petit marché s'y tient chaque semaine : six ou sept vendeurs dont un ou deux venus des villages voisins. Une fois par an, c'est la foire à l'embauche, où les tendrons des villages des environs viennent se faire embaucher comme apprentis par tous les gars qui ont besoin de mains. Parfois, des mariages se concluent en même temps, avec les filles des patrons, pour pérenniser l'affaire, et ce qu'elles en pensent ne pèse pas lourd.

Sauteroche, le boucher, s'occupe de la bonne tenue du foirail. Il a ses petits trucs pour « *arranger* » les résultats de la bascule, à l'insu de tous pour le moment.

Le temple de Pomone (11)

C'est le plus grand et le plus beau bâtiment du village, le seul à être bâti tout en pierre. Consacré à la déesse des cultures, il abrite aussi de facto les statues de divinités mineures liées aux bêtes de somme et à la montagne. Sur les façades, des sculptures peintes de couleurs vives figurent plantes et animaux. Du toit aux tuiles bicolores s'élancent plusieurs cheminées torsadées et un beffroi un peu penché, souvenir d'un séisme. Imaginez une église ro- →

Le patois

«Drôle, j'ai tout de suite entendu tu n'étais pas d'ici : tu n'as pas l'accent un peu rond du pays. Et ta tête quand j'ai dit un mot de patois ! Autant vous prévenir, voyageurs : tout le monde ici sait le patois. Les vieux ne parlent même que ça, surtout quand ils n'ont pas envie que le premier gavache venu comprenne, et tout le monde mélange des mots de patois au parler commun. Oh, il y a quelques mots de nain, un peu d'orque, même… Ma main à couper qu'il y a aussi des mots de la langue des fades. Les fades ? Ceux de l'autre monde, les fées, les farfadets si vous voulez. Des exemples de mots ? Oh, ben…»

Amitié : Amour passionné.
Les Baragnes : Nulle part. Courir les Baragnes : Errer. Partir aux Baragnes : Disparaître.
Bounjorn : Bonjour.
Carcasser : Briser, démolir.
Chamois roux : Espèce de grand chamois domestiqué, utilisé comme monture dans les hauteurs des montagnes.
Drôle : Personne (employé aussi au féminin).
D'où : beau et talentueux ou sournois, saboteur.
Fade : Être féerique.
Finet, finette : Intelligent.
Le ferrement : Équipement de combat.
Haut-pays : La haute montagne.
Gabot : Mendiant errant.
Galgatan : Orage violent (expression naine).
Gavache : Étranger à la région.
Goguelu : Vaniteux.
Graille : Repas.
Griveler : Dérober.
Il y a du guilleri : Il y a de l'ambiance.
Il y a eu du grabuge : Comprendre rixe grave avec au moins un mort.
Jingler : Pleurer.
Jorn : Jour.
Là : Marque d'intensité omniprésente.
Lézerte : Petit lézard des rocailles domestique.
Loffe : Stupide.
Noct : Nuit.
Un messire, une madame : Homme ou femme riche, éduqué, respectable, voire ayant des connaissances haut placées. Laudatif ou péjoratif.
Peignée : Rixe ou bataille.
Piquer un grisou : Se mettre en colère (expression naine).
Tendron : Jeune homme.
Travailler le casaquin : Négocier sec avec quelqu'un, ou euphémisme pour « *tabasser* ».

mane revisitée par Gaudí après une bonne bouteille.

À l'intérieur, une longue nef à colonnes, des fenêtres petites, des fresques pas laides, quelques statues de nymphes. De nombreux ex votos sous forme de tableaux naïfs ou de petites sculptures remercient la déesse ou les fades pour leurs bienfaits. Vers le fond, sur son piédestal, la statue de Pomone abaisse vers les fidèles des mains ouvertes dont l'une tient une corne d'abondance. Sur la gauche, c'est l'autel des disparus (en mémoire des noyades, chutes dans des précipices ou la narse, et des disparitions inexpliquées). Pyrite, la potière, vient y prier souvent pour son mari.

Trois chambres occupent le fond. La prêtresse et son aide logent dans les deux premières, la dernière sert de débarras et de lieu d'asile. Si vous courez vous jeter aux pieds de Pomone, personne ne peut vous tirer du temple, même pas l'ost du seigneur. En théorie.

Le long du mur nord du temple poussent des fleurs que les amoureux cueillent pour se déclarer à leurs amies.

L'auberge du Lézerte avisé (7)

Facile à trouver sur la place du foirail, c'est la seule du village, tenue par l'une des filles Griseaux. Petite mais bien tenue, avec une salle commune pouvant accueillir une grosse vingtaine de personnes (les fêtes ont lieu là, sauf s'il y a trop de monde, auquel cas le temple fait office de salle polyvalente). On y danse la bourrée au son des violes et des pipeaux. Une cuisine spacieuse et une chambre étriquée avec lit-coffre pour la tenancière. À l'étage, quatre chambres, chacune avec un lit double. Menu monotone mais bonne cuisine. Service et literie irréprochables. Prix corrects. Une écurie attenante sert de relais de poste : deux juments, Paille et Châtaigne, et un chamois roux, Barbichu.

La ferme fortifiée de Veulerailles

Surnommée *« le château aux sept portes »*. La qualifier de château est très exagéré, mais c'est l'une des plus imposantes fermes des environs. Son bâtiment principal, tout en pierre, avec rez-de-chaussée et étage, s'organise autour d'une cour centrale et d'une basse-cour. Il dispose d'un solide mur extérieur à meurtrières ainsi que d'une tour de trois étages.

La cour centrale abrite les logis, l'écurie, le grenier, la fenière (où l'on range le foin et les outils), la remise à bois et un puits-fade sans source, alimenté selon la légende par une pierre-fée générant de l'eau (légende véridique, mais l'eau provient d'une source du pays des fades où la jumelle de cette pierre a été plongée). Dans la basse-cour se trouvent un poulailler, un clapier, un potager, un petit jardin et le cabanon des latrines près du tas de fumier.

Sur les sept portes mentionnées par le surnom, deux donnent sur l'extérieur (une sur la cour, l'autre sur la basse-cour), quatre autres sont celles du bâtiment principal (trois devant, une derrière). On dit que la septième a été murée il y a longtemps, mais nul ne sait où elle est, pas même les Griseaux. En réalité, cette porte, située dans l'une des chambres à l'étage, est une porte dimensionnelle immatérielle et invisible qu'on ne peut ouvrir qu'à l'aide de la clef de nulle part. Elle donne sur les Baragnes, le pays des fades.

Les villageois

«On n'est pas bien nombreux, mais entre les noms, prénoms et surnoms, je comprends qu'on s'y perde. Sans parler des petites querelles et des amitiés plus ou moins avouées !»

Les riches

Rigault Legrif, dit *« le richard »*

Un messire, celui-là. Il possède une grande maison à la ville avec sa femme Pervenche et trois lardons bien peignés, plus une ferme pas loin d'ici vers Moultorge et une petite demeure proprette au village. Il a du bien et il le sait trop. Pas mauvais bougre au fond, il veut développer le village, après tout, mais hautain, oui, et d'un rapiat ! Ses parents étaient pauvres et il a peur de le redevenir, alors il reste assis le cul sur ses écus, et que je m'effraie pour un rien ! Sans parler de son grain qu'il refuse de vendre pendant les disettes, et ça c'est odieux. En froid avec les Griseaux et Gast, mais comme cul et chemise avec Sauteroche.

Sauteroche, dit *« Croquant »*, le boucher

Il n'a pas de boutique, mais il arrive chaque semaine de son domaine où il a des élevages de tout, bœufs, vaches, taureaux, moutons, chevaux et chamois roux. Il apporte ses pièces de viande sur le foirail pour les vendre. Ses affaires vont très bien. Avec ça, une force de la nature, tout en nerfs, mais guère joli. Très influent au village, où lui et Rigault font presque office de bourgmestres. Amoureux de Lisette Griseaux, à qui il n'inspire que répulsion. Il aime à trinquer avec les manœuvres, mais c'est pour pouvoir leur faire faire ce qu'il veut : en vérité il les méprise !

Les Griseaux de Veulerailles

Gaspard Griseaux

Le père Griseaux, maître de Veulerailles, a ses cinquante ans bien comptés. Tanné, calleux, grisonnant, mais bon pied bon œil. Tu le remettras de loin grâce à son tricorne. Très actif pour entretenir ses terres et ses murs, et les deux yeux à couver ses enfants. On l'aime parce qu'il est resté un bon gars même après avoir accumulé du bien. Il faut dire que sa famille a eu des revers. On dit qu'elle a de drôles d'ennemis dans le pays. En tout cas, au village, ça ne manque pas d'envieux pour lorgner sur ses écus : Rigault, Sauteroche, les Chauche, Frondier. Aucun n'ose lui porter le premier coup, mais s'ils trouvaient le bonhomme à terre, ils te l'écraseraient du talon.

La rumeur dit que les Griseaux auraient passé un accord secret avec les fades jadis, d'où la longue prospérité de leur domaine. Même si c'est vrai, il a dû arriver une tuile à un moment. Des années que Gaspard et Madeline battent la campagne à tour de rôle. Je pense qu'ils cherchent le secret de leur ancêtre. M'est avis qu'ils ne doivent pas être seuls à chercher.

Madeline Griseaux

La fille de la vieille Grangette et de feu Jeuse, et la femme de Gaspard. S'il y a une femme dure à la tâche et qui ne se ménage pas, c'est elle. Elle fait marcher Veulerailles avec son mari, et elle est folle de lui comme au premier jour. Et elle tient l'auberge du Lézerte avisé avec son aînée Lisette. À quoi ressemble Madeline ? Mince, pas très grande, des cheveux bruns opulents sous un coquet petit bonnet de dentelle, les yeux bleu-gris, des robes simples mais propres, un châle. Elle sait même lire et compter, là ! Si ça ne fait pas une bonne maîtresse de domaine ! Souriante, avec ça, et patiente ; mais quand elle se fâche une fois contre un drôle, c'est à la porte, et elle est plus costaude qu'elle n'en a l'air.

Lisette Griseaux

La fille aînée de Madeline et de Gaspard : un beau brin de fille déjà →



Hyacinthe



Gast



Pyrite

plus grand que sa mère, avec une crinière rousse toute frisée, toute légère. Finette et sagace, avec un caractère bien trempé. Elle apprend le métier auprès de sa mère. Moins mature que sa sœur, on dirait. Amoureuse de Plampougnis, qui est un peu trop pauvre pour plaire à Gaspard.

Chanterelle Griseaux

La cadette des Griseaux. La silhouette un peu forte de son père, les cheveux bruns de sa mère et des yeux d'un bleu limpide à se damner. Gentille, serviable, mais réservée. Elle évite les hommes. Elle assiste Hyacinthe au temple de Pomone où elle passe beaucoup de temps. À ce que m'a confié la Puinon, elle ferait les yeux doux à devinez qui ? La Chevelle ! Elle vaut bien un gars d'ici, au vrai, mais je me demande ce qui va en sortir.

Grangette Griseaux, *« la Grinchue »*

La grand-mère de la famille, mère de Madeline. Elle survit à son défunt mari Jeuse. Ridée de partout, le dos tout cassé, presque sourde, veuve, triste, elle ne sort plus guère. Ses enfants la soignent et la supportent : la vieille est colérique, capricieuse. Mais une mémoire d'arbre, et elle dit de beaux contes l'hiver aux veillées. Parfois elle délire : elle dit qu'elle entend les fades lui dire des secrets. Elle hait la Pyrite et tous les non humains. Gast explique ça par une idylle déçue avec un nain. La Chauche, toujours créative, parle d'un orque.

Villageoises et villageois importants

Hyacinthe, prêtresse de Pomone

Petite, potelée, jolie, cheveux châtains, yeux émeraude, la robe pareille. Issue d'une famille du haut-pays qui compte autant de nains que d'humains. D'abord hautaine, elle s'est vite prise d'affection pour le village. Généreuse, diplomate, elle promeut le culte de Pomone et de ses nymphes, mais tolère les multiples croyances sur les fades. Elle élabore un syncrétisme, qu'elle dit. On raconte qu'elle mène sa propre petite enquête sur les fades. Mais les autorités du culte à la ville risquent de ne pas apprécier cette ouverture aux superstitions locales…

Hyacinthe ne déteste pas Gast, le forgeron. Oh, elle est discrète, mais tout le monde le voit, et il n'y a pas de mal. C'est un bon gars et Pomone n'impose pas le célibat à ses prêtres.

Gast, forgeron

Grand, vieux, noueux, ridé, buriné, quasi chauve, barbe blanche en collier, l'œil perçant, anneau de fer à l'oreille, vaste chemise, braies, ceinture de toile, immense tablier de cuir noirci, fume la pipe quand il ne fume pas de sueur, calme et plutôt taiseux. On dit qu'il a des orques parmi ses ancêtres. Seul expert en métallurgie au village, il forge surtout des outils et des instruments et fait office de maréchal-ferrant et de coutelier.

Gast est aussi marteleur. On lui amène les malades désespérés ou qu'on pense ensorcelés. Il les juche alors sur sa plus grande enclume et il frappe à côté d'eux puis fait mine de les frapper en retenant le coup au dernier moment, ce qui chasse le mal. Guérison ou exorcisme, si on veut. Autrement plus efficace que ces docteurs goguelus de la ville. Il a guéri la Lisette une fois comme ça, et depuis les Griseaux l'adorent.

Pyrite, la potière

Une naine boiteuse aux cheveux argentés, juste et énergique. Depuis la mort de son humain de mari,

Tuchin, retrouvé tout ensanglanté dans le bois, elle tient seule l'atelier, fabrique tout et part souvent sur son ânesse vendre sa production dans les villages voisins. Aucune distraction, à part la parlote au lavoir. Personne ne sait (ou ne veut dire) comment son mari est mort. On a soupçonné des voleurs, mais Tuchin n'avait rien à voler, non ? D'autres disent qu'il est tombé sur les lavandières de la nuit (voyez plus loin). En tout cas, si Pyrite trouve qui c'est, elle se vengera salement. Et elle a des cousins nains farouches dans le haut-pays.

Rutène et Puinon Chauche, les tourtiers

Les époux Chauche se ressemblent tant (cheveux noirs bouclés, bedaine rebondie et sourire en biais) qu'on les prend parfois pour frère et sœur. Loisirs principaux : espionner les gens et faire marcher les commérages.

Les hommes de peine

Ce sont des travailleurs pauvres qui triment dans les champs des autres, sur les grands domaines, ceux du Rigault par exemple, ou bien qui aident sur les chantiers : des journaliers embauchés à la journée pour quelques sous. Leur vie, c'est suer dehors de l'aube au couchant, qu'il pleuve ou qu'il vente, et passer la nuit tout seuls sur leur grabat, alors tu penses si on les voit débarquer tous les soirs à l'auberge pour se taper la cuisse et lever le coude. Il y a de bons gars parmi eux, le grand Jusant, Ephanor dit « *Fanfan* » avec sa queue de cheval, Fléchier qui braconne, mais je ne t'ai rien dit, Narguetout qui a plus de gueule que d'estomac, Plampougnis avec ses bras velus, tous bons clients du Lézerte.

Mais il y a aussi des loffes, le genre qui ne réfléchit pas plus loin que le bout de son nez. Et que je te boive toute ma paye et que je te la joue aux dés… C'est Gehan qui se saoûle tous les jours, Frondier qui jalouse tout le monde et colporte les pires ragots plutôt que de s'occuper de ses affaires, et Tigelin qui est un étourneau dans un corps d'ogre, prêt à faire ce qu'a dit le dernier qui a parlé…

Marginaux et gens de passage

La Chevelle, dite « *Saccaraude* »

Une grande bringue de femme échevelée et mal fagotée, toujours à criailler un horrible mélange de patois et de jurons à n'y rien comprendre. Sa cahute est d'une pauvreté effrayante. Pas une bête à elle, à part une malheureuse chèvre qui a toujours l'air de devoir crever dans l'heure.

On n'aime guère la Chevelle, sans avoir grand-chose à lui reprocher. Pourtant, elle aide l'accoucheuse et rend des services. Mais c'est qu'elle est aussi ensuaireuse : elle fait la dernière toilette des morts. Puis, elle entretient le cimetière du temple. Ça inquiète. Mais quand elle travaille, une métamorphose : rien de plus appliqué et sérieux. Et pas le genre à prendre peur dans la nuit. Il paraît qu'elle sait déhanter une maison et qu'on la fait venir parfois de loin pour ce genre d'affaire. Avec ça, une fierté, comme un charisme étrange.

Certains assurent qu'elle jette parfois le mauvais œil. Les Griseaux se méfient d'elle. Rigault raconte partout qu'elle lui a fait crever une vache à distance. Il oublie de dire qu'il avait tenté de la coincer dans le bois pour lui faire sa petite affaire quelques jours plus tôt.

Le Pelliaraud

C'est un gabot hâve et misérable qui parcourt les villages en habits miteux avec sur l'épaule un énorme →



Puinon



Rutène

Les fades

Certains existent bien. D'autres sont des racontars commodes pour excuser les farces ou dissimuler les brigandages supervisés par un ou deux notables de la ville avides de pouvoir. À vous de placer la limite entre vérité et fiction. Voici quelques exemples de croyances locales :

• La Bête-Noire ou galipote, une ombre nocturne qui court les bois et passe parfois par le village. Elle saute sur le dos des égarés et les fait galoper jusqu'à épuisement.

• Les lavandières de la nuit ressemblent à des fantômes de ménagères qui tordent le linge au lavoir à minuit. Si vous les insultez, elles vont vous tordre avec et on ne retrouvera qu'un drap ensanglanté dans le Rez.

• Scarbo est un lutin maléfique qui fait grincer les portes et tomber les objets ; parfois il harcèle et épuise une bête jusqu'à la faire crever ou il piétine un potager.

(Suite marge page suivante)

sac où il récupère toutes sortes de rebuts : bouts de tissu, d'os, de bois, tessons, peaux, ferraille, même les chevelures des pauvresses... On dit qu'il se nourrit de couenne et de quignons. Que fait-il de ces débris ? Certains disent qu'il s'en sert pour ensorceler les maisons. D'autres, que c'est pour confectionner des homoncules qu'il anime avec sept gouttes de son propre sang grâce à un pacte passé avec un fade maléfique. Sangdoudrac ! C'est des fadaises. Et puis si tu lui donnes rien, ça porte malheur.

Peïre, musicien ambulant

Un gabot pas trop sale qui va par le pays en jouant de la vielle à roue contre un casse-croûte ou une piécette. Il sait lire et écrire, tu sais, et puis un peu poète avec ça. Il sert d'écrivain public et de messager. Il sait aussi charmer les rats avec sa vielle pour les mener noyer dans le Rez, c'est commode pour la meunière. Hé ? Non, je ne crois pas que ça marche sur les humains.

L'histoire secrète de Fadeloge

« Écoute-moi bien, Lisette, ma fillette. Tu es une Griseaux, et tu as aujourd'hui seize ans. Tu es en âge d'apprendre ce qui se transmet entre nous de mère à fille. Jamais tu ne devras le révéler à personne, pas même à ton mari avant qu'un an et un jour aient passé depuis les noces.

Notre histoire est liée à celle du village. Beaucoup pensent que Fadeloge s'est développé autour du temple de Pomone, dont la proximité passe pour profiter aux cultures, ou encore grâce à l'eau pure du Rez. En réalité, ce sont les fades qui ont attiré les hommes. Ne souris pas, tu sais au plus profond de toi que les fades existent. Je les ai vus, je leur ai parlé. Vois-tu, ce sont des gens comme toi et moi, avec leurs humeurs, leurs qualités et leurs défauts. Mais leurs apparences sont encore plus diverses que celles des gens d'ici. Tous, en revanche, sont imprégnés de magie.

Tu sais qu'on dit : aller aux Baragnes, pour dire qu'on ne va nulle part en particulier. En réalité, les Baragnes existent : c'est l'autre monde, celui des fades. D'après ce que j'ai compris, il y a des correspondances entre les deux, mais je n'en sais guère plus.

Les rumeurs disent en partie vrai. Il existe une porte qui relie les Baragnes à notre terre, et elle se trouve quelque part dans notre ferme. Mais elle est invisible et introuvable pour qui ne sait pas déjà où chercher. Il y a six générations, le destin fit que notre ancêtre, Églantine, rendit un grand service aux fades (lequel ? C'est assez confus). En retour, ils confièrent à notre famille le secret de cette porte, ainsi que la clef de nulle part indispensable pour la franchir. La porte était une chance pour les fades, dont elle facilitait énormément la circulation vers notre monde. Ce plateau, encore peu peuplé, devint un havre de paix pour les fades et prit le nom de Fadeloge. Quant à Veulerailles, son nom montre notre indifférence face aux moqueries des mages qui méprisaient les fades et notre amitié avec eux à cette époque.

Deux générations s'écoulèrent dans la paix et la prospérité. Après Églantine, Perrine, Mariette, Grangette puis moi-même reçûmes le secret. Mais trois jours après mes seize ans (je venais d'apprendre le secret, comme toi aujourd'hui), ma mère Grangette et mon père Jeuse durent s'absenter en me laissant seule à Veulerailles. À la nuit, j'ai oublié de refermer l'une des sept portes de la ferme et par cette porte

un intrus s'est introduit dans le logis. Nous ignorons toujours qui il était, et même si c'était un humain ou un fade. Le fait est qu'il me crut endormie et entreprit de retourner la maison, en quête de la clef. J'ai réussi à le pousser dehors et j'ai refermé la porte si vite que le gond trancha deux doigts de la main gauche du voleur. Alors il m'a maudite, moi et tous les Griseaux, pour les siècles et les siècles.

Au matin, il n'y avait plus trace des doigts coupés. Mais le pire était ailleurs : le voleur avait bel et bien emporté la clef. Nous, gardiens, avions failli à notre tâche. Dès lors, la porte des Baragnes demeura fermée et le mauvais œil s'est abattu sur la famille. Depuis vingt ans, nous cherchons en vain la clef. Nous ignorons même si elle se trouve encore dans notre monde !

Et le temps presse, Lisette. Les fades n'ont pas assez de pouvoir pour retourner aux Baragnes sans l'aide de la porte. Ils sont comme enfermés sur le seuil de leur demeure. Certains, au lieu de nous aider, nous haïssent. D'autres se changent en petits chefs et en bandits : éloignés du roi et de la reine des Fades, ils peuvent taquiner, harceler, terrifier et détrousser les gens d'ici à leur guise. Les peuples d'ici ont gardé une image atroce de la magie à cause de la guerre. Les mages qui ont survécu aux combats se font chasser ou brûler. Beaucoup englobent les fades dans cette détestation, sans parler des fidèles de Pomone qui ne sont pas tous aussi conciliants que Hyacinthe. Et puis certains de nos voisins, Rigault le premier, nous verraient bien ruinés afin de racheter Veulerailles. Le voleur, lui, court toujours et semble s'acharner à notre perte. C'est là un faix bien pesant que je vous lègue en héritage. Par bonheur, nous ne manquons pas d'alliés parmi les villageois et parmi les fades, et je te les ferai connaître… »

Le train de la vie

- Voyageurs, je regrette : les armes ne sont pas permises au village. Il faut aller les déposer au temple, où vous les reprendrez à votre départ. Comprends-nous, il y a déjà assez de bagarres et de problèmes avec les couteaux et les fourches. Si quelqu'un refuse ? Sauteroche et Rigault rassemblent les gars fiables et on va négocier. S'il y a des morts ? En principe, il faut faire venir les soldats de la ville, mais ils sont loin, ils connaissent pas le pays, ils savent pas y faire et ils sont à la botte des messires qui ne ratent pas une occasion de nous faire cracher nos sous en amendes. Mieux vaut se débrouiller entre nous tant qu'on peut.
- Le commerce n'est pas si intense au village. Chacun rêve de vivre sur ses propres ressources. La vie se passe à cultiver, à récolter, à élever les bêtes, à chasser et pêcher, et à se fabriquer soi-même sa graille, son linge, ses meubles. On se prête des outils, on s'échange des coups de main, on se fait des petits présents. Les marchandes du foirail sont souvent des voisines venues vendre leur surplus d'œufs, quelques bottes de carottes, des bouquets de sauge ou des châles et autres tricots.
- La vie au village est rythmée par les saisons et les travaux agricoles. Des fêtes ? Mais oui, souvent ! En hiver on tue le cochon, puis c'est le solstice d'hiver, les jours maudits d'avant le nouvel an, la fête du dégel, la fête des moissons et des vendanges, la fête de Pomone au solstice d'été, et puis les jours de grande lessive.

XXXXXX
***Illustrations** XXXXX*
***Plan** Jems*

(Suite marge page précédente)

• La Dame blanche. Une honnête femme tuée jadis par sa brute de mari, et qu'on voit certains soirs sur les chemins. On dit qu'elle aide les victimes d'injustices. S'exprime par signes. Vous pouvez situer Fadeloge dans le même univers que Bourbevieil, décrit dans les *CB#10* et *#11*. Il se situe au nord-est du mont du Troll et « *la ville* » est Bourg-le-Château. Les fades sont un peuple de Feys aux apparences variées liés à la moyenne montagne. Ils peuvent être des sujets plus ou moins obéissants de la reine Seieliane.

Adaptation pour Rêve de dragon

Fadeloge et le monde des fades sont deux rêves distincts mais reliés par des déchirures stables, la plupart intermittentes (dans les bois) et une permanente contrôlée par la clef de nulle part (à Veulerailles). Les fades peuvent repérer les déchirures *« au flair »* mais pas en ouvrir. Remplacez les guerres magiques par le souvenir des cataclysmes provoqués par les haut-rêvants. Pour plus d'amusement, ajoutez une brolute rieuse dans le bois.

UN SCENARIO POUR HÉROS & DRAGONS — CASUS BELLI

FADELOGE

LE CLAN DES ÉPERVIERS

Partie 1 : Le mystère du marais

Vos aventuriers n'ont pas toujours été les guerriers musculeux, les mages redoutés ou les roublards malins qu'ils sont aujourd'hui. Il y a bien des années, ils ont été enfants et adolescents, et ont vécu leur première aventure… C'est ce que nous vous proposons de faire vivre aujourd'hui à vos joueurs. Ce scénario, pour MJ expérimenté, convient à de jeunes joueurs mais également aux autres. Il permet également de mettre en scène le village de Fadeloge décrit dans les pages précédentes.

En quelques mots…

Des gamins pas comme les autres au village de Fadeloge, lassés des brimades d'un butor, ont monté le clan des Éperviers. Mais quand leurs petites querelles innocentes les placent sur la piste du grand mystère de la porte qui mène au monde des fées, leur destin va basculer. Une aventure qui va les mener très très loin.

Fiche technique

TYPE • Action/Mystère
PJ • Niveau 0
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

L'histoire

Il était une fois, en Faërie, un mage nommé Arne. Respecté à la cour du roi Faramëll, Arne s'intéressait aux écrits anciens relatifs à un autre monde où vivaient des êtres violents, appelés Lourds, ayant perdu tout contact spirituel avec la Nature, préférant l'exploiter sans vergogne plutôt que d'en tirer Sagesse et Magie.

Jadis, des êtres-fées comme lui-même parvinrent à activer une porte entre Faërie et le monde des Lourds. Parmi ces derniers, certains se montrèrent accueillants et vécurent en bonne intelligence avec les fées. Les choses se gâtèrent lorsque le roi Faramëll, excédé par la perversité, la mauvaise foi et les vilains tours de gredin du lutin Scarbo, décida d'exiler celui-ci loin de Faërie. Une Lourde nommée Églantine, que les fées considéraient avec respect et amitié, reçut le secret de la Porte et la seule clef capable de l'ouvrir. Devenue gardienne de la Porte, elle accepta la responsabilité de son usage exclusif, la seule contrainte étant de veiller à ce que Scarbo ne puisse retourner en Faërie.

Les raisons qui amenèrent Églantine à accepter cette mission restent mystérieuses. Mais il est probable qu'elle en tira de nombreux avantages : une surprenante longévité et un libre accès au monde des fées. Sa beauté ne s'effaça jamais, même à la fin de sa longue vie, et ne laissa pas indifférent le beau prince-fée Artekell.

Un jour, les habitants de Faërie découvrirent avec effroi qu'il n'était plus possible de circuler entre leur monde et celui des Lourds. La porte restait inexplicablement close, abandonnant à un destin probablement funeste tous ceux qui étaient restés de l'autre côté.

Arne fut chargé par le roi de trouver un moyen de sauver les être-fées exilés. Il travailla des années à découvrir un moyen de passer la Porte à l'aide d'une poussière magique, mais sans succès car il lui manquait un ingrédient essentiel, quelque chose venant du monde des Lourds…

C'est d'Artekell que vint la solution, lorsque ce dernier retrouva par hasard dans ses affaires un jupon ayant appartenu à Églantine. Le précieux vêtement fut réduit en poussière, mélangé à de la cendre de fifrelin ainsi qu'à une centaine d'autres →

Option Héros & Dragons : PJ de niveau 0

Ce scénario met en scène des PJ qui n'ont pas encore débuté leur carrière d'aventurier. Voici une procédure de création simplifiée pour ce type de PJ. Par la suite, nous proposons certaines options *« par défaut »* pour les prétirés, que vous êtes libres d'adapter à votre guise.
Pour créer un personnage de niveau 0 :

1. Choisissez une **race** (et éventuellement un peuple). Le PJ bénéficie de tous les traits de son peuple. Note : les prétirés utilisent le bonus de +1 à toutes les caractéristiques des humains.
2. Choisissez un **historique** (et éventuellement une variante). Le PJ bénéficie des maîtrises, des langues, de l'équipement et de l'aptitude correspondants.
3. Choisisses une **tendance** (une classe). Il s'agit de la classe avec laquelle votre personnage a le plus d'affinités. Voir ci-après pour les bonus accordés par chaque classe. Vous ne bénéficiez d'aucune autre capacité habituelle de la classe.
4. Déterminez les caractéristiques du personnage comme à l'habitude. *Note : les caractéristiques des prétirés ont été déterminées avec la méthode fixe et le niveau de puissance héroïque, et en utilisant l'option des PJ adolescents.*
5. Vous disposez d'un **nombre de pv** égal au résultat de 1d6 (ou 3) + modificateur de CON. Vous ne disposez pour l'instant d'aucun DV, et vous ne récupérez qu'1 pv à chaque repos court.
6. La table ci-après vous indique l'équipement supplémentaire accordé par chaque tendance. *Note : les prétirés ne disposent pas de cet équipement supplémentaire du fait de leur jeunesse.*
7. Votre bonus de maîtrise est de +2 (tout comme une créature d'ID 0). Si votre MJ souhaite mesurer votre progression de manière chiffrée, vous débutez avec un nombre d'XP négatif de -100. Vous accédez au niveau 1 lorsque vous atteignez 0.

Tendance	Capacité(s)	Équipement
Barbare	Maîtrise d'une arme courante, Défense sans armure	Une arme courante au choix
Barde	Maîtrise d'une compétence au choix, Inspiration bardique (d4)	Un instrument de musique au choix
Clerc	Maîtrise d'une armure légère et d'une arme courante au choix	Une armure légère au choix et un symbole divin
Druide	Maîtrise du matériel d'herboriste, Un tour de magie au choix dans la liste de druide, que le PJ peut lancer une fois après chaque repos court ou long	Focaliseur druidique
Ensorceleur	Deux tours de magie au choix dans la liste d'ensorceleur, que le PJ peut lancer une fois chacun après chaque repos court ou long	Focaliseur arcanique
Guerrier	Maîtrise d'une arme de guerre et d'une armure au choix	Une cotte de mailles ou une armure de cuir, une arme de guerre au choix
Magicien	Maîtrise des JS de Sagesse, Maîtrise d'une des compétences de magicien au choix	Un paquetage d'érudit ou d'explorateur
Moine	Maîtrise des JS de Dextérité, Défense sans armure	Un paquetage d'exploration souterraine ou d'explorateur
Paladin	Maîtrise d'une arme de guerre au choix, Maîtrise des JS de Sagesse	Une arme de guerre au choix
Rôdeur	Maîtrise d'une arme courante au choix, Maîtrise d'une des compétences de rôdeur au choix	Une arme courante au choix
Roublard	Maîtrise des outils de voleur, Maîtrise d'une compétence de roublard au choix	Outils de voleur
Sorcier	Maîtrise des JS de Charisme, Maîtrise de la dague	Un paquetage d'érudit ou d'exploration souterraine, Une dague

Note : *Les choix de capacités en fonction de chaque tendance sont laissés à l'appréciation du MJ et des joueurs pour les prétirés qui suivent.*

Option Héros & Dragons : PJ adolescents

Lorsque vous souhaitez faire incarner des personnages plus jeunes à vos joueurs, il vous faut ajuster légèrement les caractéristiques des personnages en conséquence : Dextérité, Intelligence, Sagesse et Charisme restent inchangés. Par souci de simplification, on considère leur évolution marginale au cours de l'adolescence.

Force et Constitution se développent de manière régulière entre 10 et 20 ans. À 10 ans, les scores de base pour chaque caractéristique sont de 8. Le personnage gagne ensuite 10 % des points restants pour chaque année au-dessus de 10. Par exemple, un personnage de Force 13 gagne 0,5 (13 – 8 = 5 / 10) points de Force par an, jusqu'à atteindre sa Force maximale à 20 ans. À 14 ans, sa valeur de Force est de 10 (8 + 4 x 0,5).



Mylnyr

Race Humain
Historique Manouvrier (Journalier)
Tendance Magicien
Points de vie 2

FOR	DEX	CON
8 (-1)	15 (+2)	9 (-1)
INT	**SAG**	**CHA**
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)

ingrédients moins communs. La poudre magique obtenue, Arne accompagné de Phane, son fidèle Goupiloup, se dirigea vers le marais des féeries, non loin de l'endroit où selon ses savants calculs se trouvait jadis la porte. Il prononça l'Enchantement Poussiéreux et disparut soudainement au regard d'une assistance nombreuse et médusée.

L'enchantement transporta Arne et Phane, dont la taille avait considérablement réduit, au fond d'un puits, presque au centre de la Narse. C'était un endroit où la magie était vive et foisonnante, même si elle n'était pas de nature féerique. Se promettant d'éclaircir ce mystère plus tard, Arne se projeta hors du puits et entama la quête de la clef. Il lui fallut de longs mois pour localiser l'objet, durant lesquels il vécut en marge du village et consigna le récit de son aventure dans un parchemin.

Arne s'introduisit dans la demeure de Fayard et parvint à dérober la clef. Aussitôt pris en chasse par les implacables tueurs du noble, il se sépara de son fidèle Phane qu'il envoya loin de lui créer une fausse piste. Mais il fut rattrapé un peu avant d'atteindre la Narse et grièvement blessé. Les assassins de Fayard récupérèrent la clef et, ne sachant lire, jetèrent au loin l'étui contenant son journal. Il resta au creux d'une souche jusqu'à ce que Kobol le découvre.

Laissé pour mort, Arne puisa dans ses dernières ressources féeriques pour se traîner au travers de la Narse jusqu'au puits magique. Avec un peu de chance, il pourrait récupérer le coffre et utiliser la poudre pour retourner en Faërie où ses blessures seraient soignées… Après plus d'une heure de reptations dans la fange, il parvint au puits mais la descente fut fatale. Il glissa et fit une chute qui lui brisa les deux jambes. Paralysé, incapable d'atteindre le coffre pourtant visible à quelques pas, il s'éteignit en pensant à la Faërie qu'il ne reverrait jamais.

Le fidèle Phane revint le lendemain près du bois. Mais il ne retrouva pas la piste d'Arne et resta, désolé, à errer dans les environs de Fadeloge. Il vécut plusieurs saisons dans la forêt et autour de la Narse, espérant le retour de son maître. Et un jour, par le biais d'un collet vicieux, son chemin croise celui des aventuriers….

Un petit village tranquille

Les aventuriers sont des adolescents âgés d'une douzaine d'années, vivant dans le village de Fadeloge.

- **Mylnyr**, 12 ans, est le seul à vivre avec ses parents, Merrol et Rivière, un peu à l'écart du village. Il a l'habitude des déplacements car ses parents ne restent jamais plus de quelques années au même endroit. La raison de ces fréquents déménagements est que Merrol espère toujours trouver un avenir meilleur « *un peu plus loin* ». Actuellement, il exploite un lopin de terre et rend de menus services à Pyrite. Rivière, une femme très effacée, est habile dans le travail du bois. Mylnyr est un enfant nerveux et parfois anxieux. Lorsqu'il se sent angoissé, il se récite une comptine aux paroles incompréhensibles que lui a apprise Rivière. Ça le calme immédiatement et lui donne de l'énergie. Dommage qu'il ne s'en rappelle jamais la fin…

« Chanteflamme la mèche danse sur les doigts
Un, trois, chauffe trop
Quatre, six, brille comme soleil
Sept, neuf, brûle comme feudragon
Dix…. ? » zut, encore oublié….

- **Gauvaine**, 14 ans, vient de la ville où ses parents font commerce de draps. Ce sont des gens aisés qui ont décidé de mettre leur fille à l'abri d'une épidémie de fièvre quarte. Elle est accueillie par le couple Vivepot,

des vilains pas mal lotis, possédant de bons lopins de terre et qui perçoivent du coup un complément de revenus. Gauvaine est une tête brûlée qui ne rêve que plaies et bosses. Ses parents, pris par les affaires, n'ont pas le temps de s'occuper d'elle. Ils considèrent qu'un an ou deux loin de la maison lui feront du bien. C'est aussi une bonne fille, le cœur sur la main et avec un grand sens de la justice, qui a le cerveau farci de romans de chevalerie.

-**Marlot**, 12 ans, est arrivée au village avec une caravane d'artistes itinérants qui l'avaient recueillie voici bien des années. Ceux-ci ont décidé qu'il était temps de passer la main et ils sont partis en abandonnant Marlot endormie à l'arrière de la maison d'Ephanor. La caravane disparue, Marlot s'est invitée chez Ephanor qu'elle aide dans les travaux des champs : deux bras de plus, ce n'est jamais de refus ! Ephanor est un bon gars, et peu lui importe qu'un teint mat et des scarifications rituelles indiquent que Marlot n'est pas du pays, d'autant que la gamine est douée pour le braconnage. Elle sait se déplacer silencieusement et ses collets sont des pièges mortels qui rapportent à tous les coups.

- **Vaison**, 14 ans, vient de la ville également. Orphelin, plutôt costaud pour son âge, il a passé son enfance dans un temple de Pomone à servir les prêtres. Il doit maintenant passer deux années d'approfondissement de sa Foi dans autre un lieu de culte. Il est donc devenu un servant de Hyacinthe, et effectue cette tâche avec zèle. Intéressé par la Nature, un peu moralisateur, il sait lire. C'est aussi le conteur du groupe.

Les quatre amis sont au village depuis un peu moins d'une année. Rejetés par les autres gamins, ils forment un groupe très soudé et complémentaire. Ils se retrouvent souvent chez les parents de Mylnyr, toujours accueillants, où ils peuvent passer des soirées à discuter de tous les sujets avec passion. C'est suite à un conte enchanteur raconté par le père de Mylnyr que les enfants ont décidé de former une confrérie et de se jurer fidélité, entraide et amitié. C'est au milieu d'exclamations d'enthousiasme et du choc des pichets de cidre jeune qu'est né le clan des Éperviers !

Le repaire des éperviers

Le clan n'a pas la vie facile au village. Il est l'objet des railleries et des petites chicaneries de la bande à **Kobol**, le fils de **Frondier**. Cet épouvantable gamin au visage rubicond, qui à 13 ans a déjà une corpulence d'adulte, est le petit chef d'une bande de sauvageons. Flanqué de **Grifaq** et **Tartol**, respectivement fils de **Gehan** et de **Tigelin**, il est capable des pires vacheries. Sournois et veule, c'est le roi des coups fourrés et des plaisanteries cruelles.

C'est Marlot qui a découvert l'arbre, une centaine de pas au-delà de la lisière de Grand Bois, près d'un énorme massif d'épineux qui noie un bosquet de hauts chênes. Avec des cordes, des branches épaisses trouvées aux alentours et quelques clous trouvés dans la forge de Gast, les éperviers ont construit une cabane rudimentaire en haut du chêne. Dissimulée derrière des branches feuillues, elle est pratiquement invisible de l'extérieur. Par contre, c'est un excellent poste d'observation d'où l'on a une très belle vue sur le plateau de Veulerailles et Fadeloge. Très vite, la cabane dans les arbres devient le lieu de rendez-vous secret de la petite bande.

Avant de passer aux choses sérieuses et que débute l'aventure, laissez vos joueurs se familiariser avec leur environnement, le village et ses habitants. Leurs premiers adversaires sont bien sûr Kobol et sa bande. Entre les deux groupes, de provocations en chamailleries, la bagarre est inévitable ! →



Gauvaine

Race Humain
Historique Membre de guilde (Commerçant)
Tendance Paladin
Points de vie 3

FOR	DEX	CON
11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)
INT	**SAG**	**CHA**
9 (-1)	13 (+1)	15 (+2)



Marlot

Race Humain
Historique Itinérant (Saltimbanque)
Tendance Rôdeur
Points de vie 2

FOR	DEX	CON
9 (-1)	16 (+3)	9 (-1)
INT	**SAG**	**CHA**
11 (+0)	15 (+2)	9 (-1)



Vaison

Race Humain
Historique Dévot (Initié)
Tendance Clerc
Points de vie 3

FOR	DEX	CON
11 (+0)	9 (-1)	10 (+0)
INT	**SAG**	**CHA**
13 (+0)	16 (+3)	11 (+0)

Phacochère blessé

Bête de taille M, Non-alignée
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie max 17 (3d8+3)
Points de vie actuel 9
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)
INT	**SAG**	**CHA**
2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9
Langues -
Dangerosité 1/8 (25 PX)
Capacités
Charge. Si le phacochère se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défense lors du même tour, celle-ci subit 2 (1d4) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est de taille moyenne ou moins, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 ou se retrouver *à terre*.
Actions
Défense. *Attaque d'arme de corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts tranchants.

Acte 1, un nouvel ami

Alors qu'ils reviennent de la cabane, les aventuriers entendent des glapissements stridents suivis d'éclats de rires et de cris d'excitation, pas très loin à l'écart de la route. La voix de Kobol, qui finit sa mue, est aisément reconnaissable. Un bien triste spectacle s'offre à leurs yeux : un animal ressemblant à un gros renard dont une patte est prise au piège d'un collet tente désespérément de se libérer. Il s'agit de Phane, le compagnon d'Arne. Le pauvre est une cible facile pour Grifaq et Tartol, qui le bombardent de cailloux, chaque coup au but faisant hurler la pauvre bête qui saigne déjà beaucoup.

Il est temps d'intervenir ! Le combat se fait à coups de poing. Une fois arrivé à 0, le perdant tombe inconscient. Les aventuriers gagneront obligatoirement le combat, mais peut être avec de belles plaies et bosses. Le stress du combat déclenchera chez Mylnyr le besoin de murmurer sa comptine... Mais comme toujours sans parvenir à s'en rappeler la fin ! Les trois affreux gamins se relèveront et regagneront le village en geignant et promettant vengeance.

L'animal, encore conscient, peut être sauvé et soigné. Beaucoup de solutions sont possibles : le ramener à la cabane et l'y soigner à tour de rôle, lui trouver un abri pas loin du village ou l'emmener chez Hyacinthe qui sait soigner « *même ceux qui veulent croquer les nymphes* ».

Les enfants doivent s'attacher à Phane qui va cicatriser à une vitesse stupéfiante et, reconnaissant, devenir le compagnon de la bande. Il se liera plus volontiers avec Mylnyr dont les parents accueilleront l'animal avec quelques réticences.

Le collier de Laresne

Laresne est une petite fille du village, timide et souvent mélancolique. Sa chevelure d'un roux flamboyant attire les moqueries d'une partie des enfants du village qui la traitent de « *sorcière* » ou de « *demi-fade* ».

Les aventuriers la découvrent près du lavoir, en train de pleurer. La raison de ce gros chagrin a un nom : Kobol ! La petite fille a, le matin même, emprunté le plus beau collier de sa mère pour jouer aux princesses avec ses copines. Pour son malheur, elle a croisé le chemin de Kobol qui lui a dérobé le collier. Elle n'ose pas rentrer à la maison de peur de se faire punir.

Retrouver Kobol n'est pas compliqué. Il traîne près de la Tourterie avec ses deux acolytes, à la recherche d'une bêtise à faire. S'il est apostrophé, il niera le vol avec d'autant plus d'aplomb que le collier a déjà été mis à l'abri dans la planque secrète où il se réunit souvent avec ses comparses... Une bagarre ne résoudrait rien, mais vous pouvez bien sûr la laisser se déclencher.

Les jeunes aventuriers peuvent décider de filer Kobol à son insu, s'ils le soupçonnent d'avoir caché le collier quelque part. Marlot est le plus doué pour cela. S'ils sont malins, ils peuvent tester le flair de leur nouveau compagnon à quatre pattes qui suivra la piste de l'odeur corporelle de Laresne, qui imprègne le collier, jusqu'à la planque de Kobol.

Elle se situe au sud de la maison de la Chevelle, au bord du Rez, et ressemble à un trou de troll dont l'entrée est dissimulée par des buissons et un tronc d'arbre abattu. C'est là que Kobol stocke ses menus larcins : un tonnelet de bière, des vieux vêtements, une lame rouillée, quelques outils volés à la forge, des bâtons ferrés, un arc rudimentaire et une fronde. Les murs sont couverts de dessins rudimentaires et lubriques, tracés d'une main malhabile au charbon de bois. Dans un coin, un rouleau en cuir ouvragé contenant un parchemin. Le collier est caché sous une paillasse malodorante.

L'étui est d'un joli cuir vert sombre décoré de feuilles d'argent. Il en émane un étrange parfum floral et musqué à la fois. Il contient une liasse de feuilles que le temps a rendu illisibles à l'exception de la dernière sur laquelle une écriture élégante a tracé la phrase suivante que seul Vaison parvient à déchiffrer :

Par la nuit sans nuage d'été, trouve l'eau morte qui t'aspire
Le Chasseur est ton guide, suis la lumière dansante
À son pied déposée après l'avoir appelé trois fois.
C'est le chemin-d'un-sens que j'ai suivi depuis Farendell
Au même Pays mais changeant d'où je viens
Moi, Arne de Sneffels.

Au moment où ils sortent de la planque, les PJ seront attaqués par un phacochère ensanglanté. Sans doute blessé par des chasseurs, il a voulu se terrer afin de soigner ses plaies et la présence des aventuriers le rend fou de rage. Ceux-ci pourront s'équiper d'armes de fortune et d'outils trouvés dans la planque de Kobol pour combattre la créature. Si les choses tournent mal, le bon Phane se chargera d'achever la bête.

Une fois le collier rendu à la fillette, celle-ci remerciera les aventuriers les larmes aux yeux en leur jurant qu'ils seraient désormais ses amis à jamais.

Acte 2, Le conseil des éperviers

Les aventuriers sont de retour dans leur repaire. Satisfaits d'avoir infligé une défaite à l'infâme Kobol, ils vont pouvoir discuter de leur trouvaille : le parchemin mystérieux.

L'auteur de ce parchemin est Arne de Sneffels, un individu étrange, à la fois explorateur et magicien, qui vécut au village quelques mois, →

Héros & Dragons : La bande de Kobol

Kobol
Humanoïde (Humain) de taille M
Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 6 (1d8+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Sens Perception passive 11
Langues commun
Dangerosité 1/8 (25 PX)
Actions
Gourdin. *Attaque d'arme de corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts contondants.
Coup de poing. *Attaque de corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 dégâts contondants.

Grifaq
Humanoïde (Humain) de taille M
Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)

Sens Perception passive 9
Langues commun
Dangerosité 0 (10 PX)
Actions
Gourdin. *Attaque d'arme de corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.
Coup de poing. *Attaque de corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât contondant.

Tartol
Humanoïde (Humain) de taille M
Classe d'armure 13
Points de vie 3 (1d8-1)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 0 (10 PX)
Actions
Gourdin. *Attaque d'arme de corps à corps :* -1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 (1d4-1) dégâts contondants.
Coup de poing. *Attaque de corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât contondants.
Attaque sournoise. Une fois par tour, Tartol inflige 2 (1d4) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un *avantage* lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas *neutralisé* et qu'il ne subit pas de *désavantage* sur son jet d'attaque.

il y a de cela plusieurs années. Il allait et venait, se promenait souvent dans les bois et posait beaucoup de questions aux uns et aux autres. Il disparut un jour sans crier gare. La rumeur prétend qu'il serait mort avalé par la narse, comme tant d'autres imprudents avant lui. La masure où il vivait en bordure de forêt n'est sans doute plus qu'une ruine. Sa recherche peut faire l'objet d'une expédition, mais a priori il n'y a rien à trouver dans les décombres.

Les aventuriers pourront apprendre ces informations en discutant avec Hyacinthe, Gast ou Peïre. La prêtresse de Pomone se rappelle d'Arne « *un illuminé, pas méchant mais il faut reconnaître qu'un peu avant de disparaître, il avait décliné, surtout de la tête…* ».

Le Chasseur est bien sûr le nom d'une constellation. Si aucun joueur ne s'en doute, Hyacinthe pourra l'apprendre à son élève dans le cadre d'une leçon sur la nature. Quant au marais décrit dans le message (« *l'eau morte qui t'aspire* »), il s'agit, vous l'aurez facilement deviné, de la narse….

Acte 3, Pris dans la Narse !

Vos aventuriers en herbe ayant préparé ce qu'il faut pour une expédition nocturne (cordes, bougies, couvertures, goûter…), il leur reste à rassembler leur courage et à quitter le village sans éveiller l'attention. L'affaire n'est pas mince : chacun sait que les sentiers ne sont pas sûrs la nuit et que des bandits rôdent près des bois. Il fait nuit, le ciel est bien dégagé et une lune brillante facilite les déplacements. Les aventuriers progressent rapidement le long du chemin de la ville avant de bifurquer vers l'est pour atteindre les bords de la narse. Inquiétant en pleine journée, le lieu devient lugubre la nuit. Le silence ressemble à celui qui règne au fond d'un tombeau…

La constellation du Chasseur est bien visible dans le ciel, juste au-dessus de la tête des aventuriers, orientée plein nord. Au sud se trouve le pied tendu, et lorsqu'on regarde vers le nord, on voit nettement les étoiles qui forment le reste du corps et, tout au bout, la lance brandie.

En déposant une bougie (la *lumière dansante*) au sud de la narse et après avoir appelé trois fois le Chasseur, les aventuriers vont faire apparaître à la surface de la narse une ligne lumineuse reprenant le motif de la constellation, comme si celle-ci se reflétait dans le marais. Ils vont pouvoir dès lors s'engager dans la narse en suivant ce fil d'Ariane qui les préserve des pièges des sables mouvants. Leur compagnon à quatre pattes les accompagne avec enthousiasme.

Les lumières semblent mener au centre du marais, au milieu d'arbres morts, de mousses décomposées et de végétaux rampants épais comme des bras. Le chemin est sûr, composé de mottes de terre solides, mais les bancs de vase sont tout près et il faut faire attention à ne pas trébucher. La piste lumineuse mène à un bosquet de saules étroitement enchevêtrés. Phane se précipite dans le bosquet en frétillant. Il semble avoir trouvé une piste ou un terrier à visiter. De fait, les PJ l'entendent piétiner la végétation quelques instants puis un craquement retentit suivi d'un court jappement, auquel succède le silence.

Pour suivre sa trace, il faut passer du temps à dégager la végétation et se faufiler entre les troncs serrés. Les PJ passent de longues minutes à repousser lianes et branchages avant découvrir au sol un orifice étroit. Recouvert de branches et de laîches coupantes, maintenant partiellement arrachées, il était complètement invisible de l'extérieur… Une fois la végétation écartée, apparaît l'entrée d'un puits au fond duquel le Goupiloup

Phane

Dans le cadre de ce scénario, vous pouvez utiliser le profil du Mastiff, dans Créatures & Opposition, pour le Goupiloup. Son profil exact sera donné lors du prochain scénario.

est tombé. Mais ses jappements indiquent qu'il va bien, sa chute ayant été amortie par différents niveaux de racines et de branchages.

Le puits est profond, une vingtaine de mètres au moins. Une corde solide est indispensable pour y descendre. La manœuvre est périlleuse : une envolée soudaine de petites chauves-souris peut déstabiliser l'aventurier inattentif. Il est capital pour la suite du scénario que l'ensemble des PJ se retrouve au fond du puits. S'ils ne prennent pas d'emblée cette décision, il faut les y contraindre par un artifice : un ver géant qui sort du marais et se dirige vers les saules, par exemple…

Les parois du puits s'écartent au fil de la descente. Lorsque le premier aventurier atteint un sol ferme et parvient à éclairer l'endroit où il vient d'arriver, il découvre une grotte circulaire d'une dizaine de pas de diamètre, aux parois humides gravées de symboles mystérieux. Le sol est très souple, composé d'une terre humide et d'un tapis de mousse.

Phane est couché à côté d'un squelette qui porte encore des lambeaux de vêtements qui devaient avoir été de bonne facture. Les os des jambes du squelette sont brisés et il semble désigner, dans un dernier geste, une anfractuosité de la roche. Celle-ci contient un joli petit coffre en bois sombre orné de fils d'argent. Il n'y a pas de serrure visible et le couvercle se soulève sans effort. À l'ouverture, une fine poussière dorée s'échappe de l'objet et se diffuse dans air, remplissant l'espace de petites étoiles scintillantes. Le phénomène s'estompe au bout de quelques instants. Les aventuriers viennent de passer en Faërie, mais ils ne le savent pas encore. Pour l'instant, ils doivent trouver un moyen de remonter. D'ailleurs, c'est bizarre que lors de la descente ils n'aient pas remarqué ces petites marches en saillie qui permettent une ascension facile de la cheminée…

Il fait presque jour lorsqu'ils sortent du puits et retrouvent la Narse. Une brume très épaisse masque le paysage mais le sol parait plus solide que lors de leur premier passage. Le retour sera facile, d'autant que malgré la brume, le chemin étoilé scintille toujours faiblement. La traversée du marais s'effectue sans problème. Mais… est-ce la fatigue ? Phane paraît soudain bien plus grand que d'habitude… il a pratiquement la taille d'un poney !

Les aventuriers ont à peine le temps de s'interroger. Surgissant de la brume dans un grand tintement de métal, une dizaine de sveltes cavaliers en harnois d'argent, montés sur des lamas au pelage noir, les entourent lances pointées en avant.

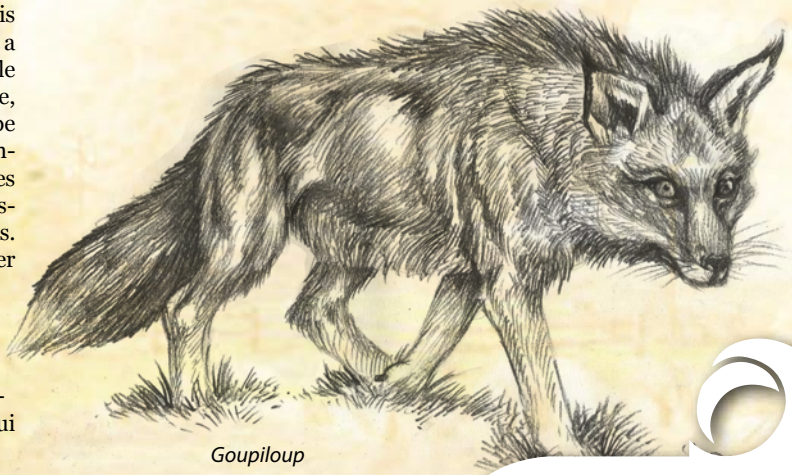
- À genoux, espions ! Vous êtes maintenant les prisonniers du roi Faramëll ! »

À suivre…

Denis Beck
Assistance technique : *Thomas Robert*
Remerciements : *Phil Rat pour le starter*
Illustrations : *Laurent Miny*

Une créature de Faërie : le Goupiloup

Redoutable prédateur des forêts féeriques, le Goupiloup a la taille d'un poney. Créature sociable, il vit en petite meute. Il a souvent le pelage roux ou feu, et un corps rappelant celui d'un grand loup. Mais il a plutôt le museau pointu et les oreilles d'un renard. C'est un carnivore à la dentition redoutable et aux griffes acérées.
Le Goupiloup possède de manière latente une forme d'empathie avec les êtres vivants. Il sait faire preuve de ruse et anticiper les événements. Sa fidélité à la meute est totale, c'est pourquoi les magiciens féeriques apprécient d'en faire des compagnons familiers. Il peut servir de monture, mais c'est lui qui accepte son cavalier…
Le plus difficile est d'arracher un jeune Goupiloup à sa meute et de l'apprivoiser. Après, le lien créé en fait un ami pour la vie : joueur et farceur avec ce qu'il considère être son clan (le mage, ou ses proches), féroce et sans pitié avec les ennemis de celui-ci.



Goupiloup

HÉROS & DRAGONS

LE GUIDE DU JOUEUR EN ALARIAN

La livraison de Héros & Dragons, le jeu de la Rédaction Casus construit autour du noyau des règles de la cinquième édition du plus vieux et du plus connu des jeux de rôle, approche à grands pas. Pratiquement tous les PDF ont été livrés. Et les équipes Casus et BBE n'ont pas mégoté sur la quantité. Pourtant, il y a du rab !

Pour découvrir le reboot d'*Alarian, l*e premier univers français créé pour *AD&D* en 1983 par Didier Guisérix dans les pages de la première version de *Casus Belli*, il faut ouvrir le Cadre de campagne, un des trois bouquins de base de la gamme à paraître *Héros & Dragons. Ce livre fait déjà 328 pages*, dont une grosse centaine pour le royaume d'Alarian qui proposent la description précise d'un royaume, ses relations extérieures, sa composition interne, son histoire, ses secrets, etc. Alarian propose également tout un tas de synopsis de scénarios et des suggestions de grandes campagnes. Le *Recueil de scénarios de H&D* propose également deux scénarios qui se déroulent spécifiquement en Alarian et qui peuvent permettre de mettre en mouvement le royaume, ses événements et ses personnages.

L'équipe de *Casus* avait au départ proposé *un Guide du joueur en Alarian* mais, faute de place, il était passé à la trappe. Un peu sur le modèle de ce que propose *Pathfinder* pour ses campagnes, ce petit module permet à un joueur qui veut créer son personnage dans le royaume de disposer des informations essentielles sur Alarian, reprises du *Cadre de campagne*, mais aussi et surtout du texte inédit sur la fonction et la place de chaque race et classe dans le royaume. Un outil très intéressant pour le *background* des PJ et qui offre un juste milieu entre créer un perso à l'aveugle et lire tout le bouquin, ce qui est toujours déconseillé car le MJ veille légitimement sur ses secrets.

La décision a été prise de le proposer dans *Casus*. Le voici. Bonne lecture et surtout bonnes parties !

Ce que tout le monde sait sur le royaume

Malgré une superficie d'environ deux fois la France métropolitaine actuelle, le royaume d'Alarian n'est que la minuscule partie occidentale du gigantesque continent central des **Terres d'Osgild.** Du nord au sud, le Royaume s'étend sur environ 1 100 km pour 1 075 km d'est en ouest (sur la carte, 1 cm = 50 km environ). Il est bordé à l'ouest par la *Mer des Tempêtes* et la *Mer des Poissons-oiseaux* qui annoncent le *Grand Salé*, un ensemble océanique s'étendant sur plus de 3 000 kilomètres. La partie sud-est d'Alarian borde la *Mer de Pellurie* enchâssée dans le continent central.

Du nord-ouest au nord-est, Alarian est bordé d'une succession de chaînes montagneuses quasi-continues culminant à 5 000 mètres. Le quart nord-ouest débouche, via la *Passe de Kraod*, sur une immense toundra glacée remontant jusqu'aux banquises éternelles. Au sud, on accède, via les cols praticables de l'Échine du Dragon (2 300 m), au Royaume du *Rhagarron*.

Le climat alarien est de type européen, avec une zone « *méditerranéenne* » puis une zone centrale de type continental tempéré aux saisons marquées, et enfin une zone nord-européenne plutôt rigoureuse en hiver.

Côté courants et vents dominants, le sud subit l'influence des eaux chaudes de la *Mer des Poissons-oiseaux* et de la *Mer Pélagique c*ombinée aux influences des vents du *Grand Désert rhagarronais*. Le reste du royaume doit se contenter des courants froids du Grand Océan et des vents descendants des montagnes.

Alarian offre la totalité des paysages rencontrés sur le continent européen. Il convient aussi de signaler la présence d'une chaîne de volcans en semi-sommeil à l'est, dans la province du Gramlin.

Alarian est traversé du nord au sud par cinq grands fleuves majeurs, le *fleuve d'Or*, l'*Azampea*, le *Serpent*, l'*Ikad* et l'*Iritz*. Tous sont navigables et ont été aménagés depuis des temps immémoriaux (écluses, péages, etc.). La navigation fluviale est donc au cœur →


Terres D'Alarian
Kraod
Shala Daod
fleuve d'or
Ragkaod
Stele d'Or
Tzagid
Akh
Narven
Rzomyad
Jarndal
Vers les îles pourpres
Tistod-hav
Izamp-hav
Izampea
Yfondh
Gleaor
Baran
Ghor-Naireav
Cavendin
Cavand
Sgrtal
le serpent
Hagin
Ylous
Alnaad
Yniz
Mas-rouge
Ystaad
Rhû
Cro
Ir-hav
Irna
Miagen
Talliqn
Eswir
TALBETH-HAV
Haute-bannière
Ngiva
Yago-talh
Thahad-Kohok
Exngol
Vala
Mer des Tempêtes
Kalid-da
Shelin
Talban
Ikal
Eramlin
Shamazin
Ynha
Ychu
Roc
Golfe des tombeaux
Yomhalin
Yelin
Andglin
Itritz
Alaghn
Nilin-Oloran
Flamlin
Démon-Astang
Draganlin
Golfe de Smitin
île des Démons
Jost
Smitin
Bloscon
Vglolia
Astudipshir
Saub
Yatsim
Rhagarron
Mer des poissons-oiseaux
forêt
frontières
collines
montagnes
Yelin
province
route
voleur
rivière
cité importante
cité mineure
cité portuaire

des déplacements et de l'économie du royaume, les véritables axes routiers étant rares.

Le principal axe routier du royaume suit en grande partie le pourtour océanique en évitant soigneusement le Talban, historiquement réputé dangereux. Cette *Route du Conquérant* (aussi appelée *La Conquérante*) part de Draganlin, port du Gramlin, pour rejoindre Rzomyad, la plus importante cité commerçante du Norven.

Trois axes de moindre importance sont raccordés à *la Conquérante* :

» **La Voie Royale** qui permet d'atteindre Nefva, capitale du Rhü, en passant par la cité de Haute Bannière,
» **La Talbanaise**, achevée depuis une cinquantaine d'années, raccorde Yomhalin à Ynha, les deux seules grandes puissances en concurrence perpétuelle du Talban.
» **La Voie des Morts**, terminée depuis à peine un siècle, raccorde Talbeth-Hav, capitale du royaume, à la nécropole sacrée de Thahad-Kohök. Un projet de prolongation est en cours de réalisation afin de désenclaver le Talban. Malgré un objectif initial ambitionnant de rallier Ynha, les autorités royales ont récemment changé d'avis pour finalement décider de privilégier Yomhalin, ce que les Ynhanais ne digèrent pas.

Races jouables en Alarian :

POPULATION		%POPULATION	NB HABITANTS
Humains		85%	20 102 500 hab.
Non Humains		15 %	3 547 500 hab.
Répartition des races non-humaines			
Communs	Halfelins		23 %
	Elfes		22 %
	Nains		19 %
	Félys		17 %
Peu Communs	Gnomes		7 %
	Demi-elfes		5 %
	Demi-orcs		3 %
Rares	Gargantes (demi-ogre)		2 %
	Drakéides (Sangdragon)		1 %
	Serpentaires (Homme-serpent)		0,40 %
Très Rares	Demi-fiélons (Tiefelins)		0,30 %
	Aasimars		0,20 %
	Exotiques		0,10 %

Ces quatre axes correspondent à nos anciennes voies romaines et sont par conséquent entretenus et surveillés par obligation royale. Les routes sont larges et pavées. Quelques axes secondaires, sous l'entière responsabilité des autorités provinciales, relient par ailleurs les villes importantes. Si les abords des villes sont généralement pavés, la grande majorité du chemin ne l'est pas. Néanmoins, le tout reste globalement entretenu. Enfin, des « voies privées », plus ou moins libres de passage selon le bon vouloir des propriétaires fonciers (péages sur les ponts, etc.), complètent le tout.

Le long des 4 axes majeurs, Mestzin, fils d'Alarien le fondateur du royaume, a très tôt ordonné la construction et l'occupation permanente de fermes-relais fortifiées tous les 40 km environ. On y propose gîte et couvert pour une vingtaine de voyageurs. En outre, chaque ferme sert de quartier général à une patrouille montée assurant la surveillance de la route sur 20 km en aval et en amont. Chaque ferme est équipée d'un colombier permettant de prévenir les prochains relais et d'alerter en cas d'anomalie.

La plupart des déplacements organisés le long des 4 axes majeurs se font *via* des caravanes.

Alarian en chiffres

Royaume	1 182 500 km²		23 650 000 hab.		20 hab./km²
Norven	224 675 km²	19 %	2 365 000 hab.	10 %	10,5 hab./km²
Ystaad	189 200 km²	16 %	6 149 000 hab.	26 %	32,5 hab./km²
Talban	106 425 km²	09 %	1 419 000 hab.	06 %	13,3 hab./km²
Yelin	118 250 km²	10 %	5 439 500 hab.	23 %	46 hab./km²
Rhü	331 100 km²	28 %	1 892 000 hab.	08 %	5,7 hab./km²
Gramlin	177 375 km²	15 %	5 912 500 hab.	25 %	33,3 hab./km²
Smitin	35 475 km²	03 %	473 000 hab.	02 %	13,3 hab./km²

Les Provinces en un clin d'œil

En raison de ses nombreux atouts, Alarian est peuplé depuis des temps immémoriaux. Les « frontières » des sept provinces composant le Royaume ne sont désormais plus guère qu'administratives mais concrétisent encore de fortes ruptures et disparités dans les coutumes et l'histoire de ses habitants. Le régionalisme et l'esprit de clocher sont des faits tangibles et patents en Alarian. L'esprit de nation n'existe que par ses représentants, ses servitudes et ses obligations plus ou moins bien vécues.

Le Norven

Nom : Norven
Type : Fédération Clanique
Titre / Dirigeant : Norvmaer / Rognvald
Prévôt : Evrig Junvitch
Capitale Provinciale : Tzagid
Mots-clés : Nord, agriculteurs, fertile, hiver, glace, inondation, le Mur, xénophobie

L'Ystaad

Nom : Ystaad
Type : Province Royale
Titre / Dirigeant : Roi / Khalidan
Prévôt : Sénéchal Colomban
Capitale Provinciale : Talbeth-Hav / Palais à Yago-Talb
Mots-clés : Ouest, population côtière, foret, Talbeth-Hav capitale, Yago-Talb demeure du roi, intrigues de cour

Le Rhü

Nom : Rhü
Type : Duché
Titre / Dirigeant : Duc / Athaloc
Prévôt : Viruflot
Capitale Provinciale : Nefva
Mots-clés : Est, forêt, reculée, brigands, parias, monstres, mystère

Le Talban

Nom : Talban
Type : Duché
Titre / Dirigeant : Duchesse / Larciane d'Erkelin
Prévôt : Traqueur / Argante Desmonte
Capitale Provinciale : Ynha
Mots-clés : Sud-Ouest, malédiction, nature désolée et torturée, vie sur les côtes

Le Yelin

Nom : Yelin
Type : Duché
Titre / Dirigeant : Duc / Receswinthe
Prévôt : Khayr Sala
Capitale Provinciale : Shelin
Mots-clés : Sud, accueillant, plaine, exposé

Le Gramlin

Nom : Gramlin
Type : Comté Royal
Titre / Dirigeant : Comte Lige / Olivio
Prévôt : Comte Ferno
Capitale Provinciale : Flamlin
Mots-clés : Est, prospérité, ports, volcans, frontière, fortifications, elfes

Le Smitin

Nom : Smitin
Type : Territoire semi-autonome
Titre / Dirigeant : Grancapitan / Hatton
Prévôt : En attente de nomination
Capitale Provinciale : Bloscon
Mots-clés : Îles, indépendance, pauvreté, puissance maritime, mystère de l'île de Jost

Autour du Royaume

Le Rhagarron

Aux yeux de tous, le Rhagarron voisin est un puissant état en partie constitué d'un gigantesque désert. Mais pour son dirigeant, Dolgen II, il ne s'agit que d'une parcelle de son « *vrai* » royaume. En effet, Alarien ayant été adopté par son grand-père et ayant débarqué en un lieu déjà colonisé par les Rhagarronais, l'Alarian actuel ne peut être qu'une spoliation flagrante de ce qui devrait lui revenir de droit. Et il entend bien un jour ou l'autre réclamer ses terres. Ses armées ont été jusqu'à présent fort occupées sur d'autres fronts, mais leur récente victoire sur les Hommes-Lions des territoires maudits du désert en ont fait des troupes aguerries, et ses forces maritimes ne cessent de grossir. En attendant, les deux royaumes, tout en se livrant à une guerre commerciale féroce, jouent à un subtil jeu diplomatique, rivalisant de coups fourrés discrets qui ne dupent personne.

Le Pays de Dame Hiver

Par-delà la muraille bordant la frontière septentrionale d'Alarian, bien après la passe de Kraod, s'étend une immense steppe gelée. Ce territoire n'est pas fait pour l'homme : rien n'y pousse, aucun point de repère ne permet de s'orienter, les conditions climatiques se montrent impitoyables – sans même parler des êtres qui hantent cette plaine, tels que les redoutés Gzars et leurs titanesques montures. En dépit des conditions extrêmes, les marins Norvenois n'ont cependant pas hésité très longtemps avant d'organiser de longues campagnes de pêche le long des côtes poissonneuses. Ils ont également installé quelques relais de chasse dans des anses relativement calmes. Pour le moment, une plus grande colonisation est encore exclue, mais quelques guildes s'y préparent activement.

Les Îles Pourpres

Situées à une semaine de mer, les Îles Pourpres bénéficient d'un climat chaud, atténué par les vents du large et les pluies abondantes. Une végétation luxuriante, des eaux poissonneuses, du gibier en abondance, autant d'atouts ont permis aux insulaires de prospérer loin du continent. La civilisation andrinienne est extrêmement ancienne, raffinée et soumise quotidiennement à des rituels élaborés, censés perpétuer la course du soleil. Isolationnistes, les habitants n'y tolèrent les étrangers que dans des enclaves fermées et adjacentes aux ports, seuls points d'accès aux îles cernées de toute part par de traîtres récifs. Les rares marins alariens s'y étant rendus évoquent de vastes cités, des prêtres aux torques d'or fin, des femmes orgueilleuses et impudiques et bien d'autres merveilles. Mais aussi de gigantesques guerriers austères et des sorciers aux pouvoirs redoutables.

Les Cités et fiefs libres

En dehors du Smitin qui dispose d'un statut très particulier et des territoires naturellement dévolus à certaines races comme les elfes, les nains ou les halfelins, Alarian abrite une vingtaine de petits territoires plus ou moins autonomes. La plupart sont de petits fiefs donnés en alleu par la dynastie Alarienne comme remerciements de services rendus ou, plus prosaïquement, pour se débarrasser d'un héros un peu trop remuant. Autonomes, les seigneurs ne paient pas d'impôts, ont droit de basse et haute justice sur leurs terres et ne sont pas soumis aux diverses décisions que pourraient prendre une province. Par ailleurs, un prévôt n'a aucun droit en ces territoires. En revanche, le droit de battre monnaie y est interdit. De plus, les seigneurs sont directement liés à la Couronne par un serment de vassalité et de fidélité, ainsi que par un engagement à ne pas abuser de leurs positions et privilèges vis-à-vis des provinces.

La très remuante Cité-libre d'Hugin, qui se dresse fièrement sur la plus grande île du Serpent en Ystaad, reste un cas à part, historiquement lié aux débuts de la Conquête du Royaume. En effet, ses habitants sont restés très ambigus (d'aucuns diraient plutôt pragmatiques et prompts à retourner leurs vestes) lors des tentatives de sécession de l'Ystaad conduite par Hergold.

Les races en Alarian

Les races principales

Elfe

Étranges et lointains, les elfes ont pris leurs distances vis-à-vis des hommes. Volontiers isolationnistes, ils gardent jalousement secrets l'emplacement de leurs havres tout en entretenant des relations cordiales quoique méfiantes avec les autres races. Aucun d'entre eux n'est assez vieux pour avoir vécu la grande révolte que leurs ancêtres ont lancée contre le Peuple de l'avant légendaire. Ils n'en sont pas moins fiers d'appartenir au peuple insoumis et ne se gênent pas pour revendiquer ce titre dès lors qu'on les titille un peu trop. Les elfes d'Alarian sont essentiellement des elfes des sylves, des elfes aquatiques et probablement aussi, c'est ce que disent les rumeurs, des elfes de sang, bien que ces derniers ne semblent guère actifs dans le Royaume. La répartition elfique est relativement uniforme dans tout le Royaume.



Halfelin

Halfelin

Qu'il soit Pied-léger ou Grand-sabot, un « *semi-homme* » appartient à la seconde race du royaume en termes de population. Il est présent dans toutes les provinces civilisées du royaume : Ystaad, Yelin, Gramlin et le Rhü. Quelques communautés de pêcheurs vivent même sur les côtes de Smitin. Bien que peu nombreux, le clan des Foursins a été jusqu'à braver les préjugés Norvenois, entretenant quelques commerces dans les grandes villes de Tzagid, Ragkaod et Rzomyad, où ils ont fini par se faire accepter à défaut d'être totalement intégrés. Sous ses dehors bonhomme, avenant et casanier, le hafelin d'Alarian est une teigne, un rancunier comme il y en a peu, un tenace hargneux, le digne représentant d'une race qui a vaillamment combattu sans pitié quiconque venait lui chercher noise, et ce depuis les temps les plus reculés. Brave, il s'enorgueillit de n'avoir jamais déserté le Talban, même au plus fort des temps troublés ! La tradition veut qu'il quitte le trou familial pour découvrir le monde à l'aube de sa vie adulte. De fait, comme la très grande majorité de sa race, femmes comprises, il devient pour quelques années un intrépide aventurier, plus que compétent dans le pillage de tombes, l'exploration des ruines oubliées et la découverte des secrets enfouis. Tout en rêvant de son doux foyer, évidemment. De ces années d'errance, il a tissé tout un réseau d'alliance et d'amitié avec la plupart des autres races. En résumé, il est fiable, coriace, retord et respecté ... y compris et surtout quand il s'agit de faire du business !

Humain

Race prédominante en Alarian, l'humain est partout. Ses villes orgueilleuses et ses villages ancestraux se dressent face à la nature sauvage comme autant de monuments dédiés à son infatigable énergie, à sa soif de conquête et à son insatiable envie d'expansion. Pour les elfes, ce sont autant d'injures à l'encontre de Mère Nature. Tout comme ses carrières de pierre et ses exploitations forestières. Autant de « *blessures* » subies par la Terre et pour lesquelles certains elfes extrémistes exigent réparation ! Indifférent aux récriminations, l'humain poursuit ses rêves insensés. Et ce n'est pas près de s'arrêter.

Nain

Le peuple nain de la grande révolte, l'Andvari, demeure une énigme. Quasiment décimé lors de la destruction de ses forteresses du Gramlin, il semble s'être littéralement évaporé. Qu'il soit des tertres, des pierres, des laves ou duergars, le nain d'un des sept clans actuels est un migrant ayant colonisé des forteresses vides. Bien que naturellement peu sociable, il ne passe cependant pas son temps dans sa mine en ignorant le reste du monde. Bon gré mal gré, il commerce avec les autres races, chaque clan organisant régulièrement des caravanes avec le centre urbain le plus proche. Par ailleurs, une proportion non négligeable de nains déracinés est présente dans maintes villes et bourgs du royaume, ce qui favorise les relations et la compréhension mutuelle, et ce même si les « *vrais* » nains sont particulièrement méprisants envers ces « *ratés* ». À noter enfin que les relations interclaniques ne sont pas toujours au beau fixe et qu'il n'est jamais bon d'avoir deux caravanes naines présentes au même moment au même endroit.

Les autres races

Aasimar

D'ascendance angélique, voire semi-divine, l'Aasimar est fort rare en Alarian et semble même éviter d'y séjourner depuis des siècles. Ceci est probablement dû au désintérêt des dieux pour le royaume. Quelques-uns fréquenteraient cependant désormais les cours elfiques et certaines communautés de « *petites-gens* » (halfelins, gnomes, fées) du Gramlin. D'autres encore auraient été aperçus en Yelin.

Demi-elfe

Il est plus ou moins rare selon les provinces, en fonction des contacts établis entre les communautés. L'attitude générale à son égard va de la curiosité à la méfiance naturelle pour « *celui qui n'est pas comme moi* », sans pour autant entraîner de suspicion ou d'animosité particulière. La très grande majorité des habitants des provinces, y compris dans les zones les plus reculées, le considère simplement comme l'exotique (ou dégoûtant) fruit de l'amour entre deux individus de races différentes. Ce qui ne veut pas dire qu'il ne peut pas être pris comme bouc-émissaire quand quelque chose va mal…

Demi-ogre

À l'origine, celui qu'on désigne en Alarian comme un « *gargante* » est une « *erreur* », un être « *taré* » *de* naissance (comprenez plus faible ou difforme) ne devant sa survie qu'à l'instinct maternel. Chez les ogres, il a été abandonné plutôt qu'accommodé en ragoût, le sort peu enviable de la majorité des nourrissons considérés de cette façon. Recueilli par des humains ou des nains, le demi-ogre a longtemps servi d'esclave, son propriétaire n'hésitant pas à le faire se reproduire avec des semblables pour une main d'œuvre robuste et gratuite. Au fil du temps, quelques individus sont parvenus à s'enfuir et ont fondés de petites communautés loin de tout. S'en est suivie une longue période d'affrontements, de trêves, d'arrangements, de négociations, d'alliances incertaines contre des périls communs, de raids agressifs, de vengeances sanglantes… Jusqu'au jour où le roi Alarien officialisa les gargantes comme de bons et loyaux sujets du Royaume pour services rendus. Reconnaissant et bien qu'encore très stigmatisé, le gargante est très attaché à la couronne et relativement paisible, dès lors qu'on ne le provoque pas et surtout qu'il ne s'enivre pas. L'alcool est son péché mignon. Il est essentiellement présent en Rhü. Quelques-uns de sa race résident en Ystaad, le long du fleuve Serpent, en Talban, voire au Yelin, que ce soit en tant que mercenaires ou comme manœuvres fort bien rémunérés dans les travaux publics ou les ports.

Demi-orc

Sauvage et farouche, fuyant la civilisation, la « *nation* » demi-orc est importante dans le Rhü. Sujet à maintes persécutions depuis la nuit des temps, le demi-orc garde souvent une forte rancœur envers toutes les races en général et ne se mélange qu'à contrecœur. Les rumeurs parlent aussi de petites communautés fermées, fondées dans la province de Talban ou encore dans les montagnes bordant le Gramlin. Enfin, il semble admis qu'une petite communauté de « *trappeurs* » réside au sein même de la forêt d'Yfond, chose pour le moins très intrigante, au regard de la forte communauté elfique peuplant la région.

Félys

Pour paraphraser le tout venant de la capitale Talbeth Hav, le Felys « *a débarqué d'on ne sait où, on ne sait quand, dans un coin puant du port et s'est reproduit pire*

qu'un rat… » C'est un peu dur, évidemment. Cela fait bien longtemps que les milices urbaines ne débarquent plus illico dans les ghettos félys dès lors qu'un vol un tant soit peu acrobatique vient d'être commis. Encore que ce ne serait pas forcément un mauvais réflexe… Quoi qu'il en soit, cette communauté, très soudée par les liens du sang et paradoxalement très individualiste au quotidien, est fort appréciée au sein des guildes marchandes pour son sens inné du boniment et s'impose dès lors qu'il s'agit de renseignements ou d'explorations discrètes. La plupart des Félys sont des urbains appréciant la douceur de vivre du Yelin et du Gramlin, mais bon nombre sont des rôdeurs compétents œuvrant un peu partout dans les zones encore sauvages du royaume.

Gnome

Essentiellement implanté le long du fleuve Serpent, en Ystaad, tout près de la grande forêt d'Yfond, le gnome, qu'il soit des roches, des fées ou des lacs, s'est également établi un peu partout en Alarian : dans le Rhü, au Gramlin, au Yelin, et même sur les côtes de Smitin. Si le gnome des roches évite soigneusement le Norven, il n'en est pas de même pour le gnome des profondeurs ou svirfnebelin qui semble très bien s'accommoder de la situation en ayant développé une endurance et des compétences de survie remarquables. De nature sociable et joyeuse, le gnome est réputé pour son savoir-faire en joaillerie et en ébénisterie ainsi que pour ses extraordinaires compétences en ingénierie. Mais aussi pour sa susceptibilité légendaire et un sens de l'humour qui laisse souvent les autres races pantoises. Une combinaison qui s'est révélée à maintes reprises très problématiques pour des relations diplomatiques…

Homme serpent

Dépositaire d'une grande sagesse et souvent appelé à servir de négociateur ou d'arbitre dans les plus hautes sphères, le « *serpentaire* » est un quasi-mythe qui fascine les autres races, elfes compris. Il est extrêmement difficile de l'approcher, ses petites communautés se concentrant essentiellement en Smitin. Pourtant, il ne se cache pas. Enfin, pas vraiment. Simplement, le monde l'ennuie et il préfère vivre retiré loin du tumulte, dans un calme propice à de mystérieuses recherches philosophico-ésotériques. Quoi qu'il en soit, un serpentaire n'arpente jamais le royaume sans raison. Il y poursuit toujours une quête personnelle et s'il parait avoir toute sa place au sein d'un groupe, il n'en demeure pas moins un individualiste et une énigme qui peut disparaître du jour au lendemain. Mais attention : s'il y a un drakéide dans le coin, attendez-vous des étincelles entre les deux « *cousins d'écailles* »… Vous voilà prévenus et demander le pourquoi du comment de cette animo-



Demi-elfe

sité à n'importe lequel des deux représentants serait une très mauvaise idée…

Sangdragon

Bien que rare, le lointain descendant des serviteurs des dragons, qu'on appelle aussi parfois dans le pays « *drakéide* », suscite la fascination, le respect et surtout la crainte partout où il passe. Guerrier redoutable, à la discipline de fer, au code d'honneur à la fois hermétique et inflexible, c'est un capitaine redouté et un lanceur de sorts aux capacités étonnantes. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien qu'on le retrouve en nombre dans la garde personnelle de sa majesté Khalidan… Toutefois, le regard curieux des humains le lasse et l'agace profondément. Il ne se sent jamais mieux qu'en Gramlin où on en retrouve plus qu'ailleurs dans le pays.



Ensorceleur

Tieffelin

Il a longtemps été victime des persécutions du Noir-Sceau (une religion d'Alarian dont la philosophie considère que l'Humanité a commis trop de fautes et de blasphèmes, ce qui a entraîné le courroux des dieux) qui parlait de « *demi-fiélon* » ou parfois de « *semi-démon* ». Ces appellations sont restées dans les provinces où le Noir-Sceau est fort. La légende d'Alarien évoque cependant longuement les exploits de Kelemnos, guerrier hors pair, infatigable et dévoué. De par son exemple, bien des rumeurs et nombre d'a prioris ont été remis en question. Oui, un tieffelin peut se montrer honorable, digne de confiance, loyal et brave. Et ce jusqu'au sacrifice ultime. Son souvenir reste vivace, bien qu'il ait laissé un héritage controversé parmi les siens. Certains voient en lui un modèle, d'autres, plus « *fiélons* » de nature, un être méprisable s'étant volontairement rabaissé au rang de serviteur d'un simple humain, qui plus est. Quoiqu'il en soit, le tieffelin doit toujours faire preuve de patience et d'abnégation pour affronter en permanence préjugés tout en apprenant à se contrôler, ce qui n'est jamais facile pour lui.

Les classes de personnage en Alarian

Barbare

Cruel et sauvage, du moins de l'avis de tous, le barbare originel a été presque exterminé par le Peuple de l'avant ou au cours des premiers siècles des Âges sombres. Ne subsiste de lui que des tumulus et quelques tombeaux enfouis. Aujourd'hui, le barbare est soit issu d'une tribu autochtone en phase d'assimilation ou d'extinction vivant dans des zones reculées, soit un étranger – un mercenaire en rupture de ban ou un exilé plus ou moins volontaire cherchant à se faire oublier. Il est généralement originaire des froides étendues se situant au-delà de Kraod au Nord, où il a affronté les redoutables Gzars. Plus rarement, mais tout aussi dangereux, il peut être un guerrier-nomade natif des déserts brûlants du Rhagarron au Sud. Bien qu'unanimement méprisé et craint, c'est un redoutable combattant louant fort cher ses compétences.



Barde

Qu'il soit itinérant ou rattaché à une cour, baladin, scalde ou poète, le barde est incontournable et très répandu en Alarian. C'est tout à la fois un animateur hors-pair de festivités en tout genre, un artiste talentueux, un colporteur de nouvelles ainsi qu'un érudit collectant et préservant inlassablement la mémoire du pays. Mais c'est aussi un serviteur zélé du pouvoir et un dangereux personnage, capable de travestir la réalité lorsque cela l'arrange. Il ne faut pas sous-estimer le pouvoir de nuisance, l'influence politique et la capacité de manipulation d'un barde alarien. Jamais !

Clerc

Longtemps rattaché au Noir Sceau par la force des choses, il est le témoin privilégié, sinon l'acteur majeur, du plus grand bouleversement spirituel actuel du Royaume. Lui seul sera, peut-être, choisi pour favoriser le retour d'un dieu oublié qui ne demande qu'à renaître. Lui seul aura, peut-être, l'éclatante consécration d'être pour quelques années le bras droit et le prophète dans ce bas monde d'une puissance supérieure que l'on croyait disparue. Car soyez-en sûr : les prochaines décennies en Alarian seront religieuses ou ne seront pas ! En attendant, honorant collectivement tous les dieux selon les traditions du Noir-Sceau ou en appliquant les percepts de la philosophie du Lindo (jeune religion en Alarian, une philosophie qui prône la paix, la compassion et l'amour de la vie), sa présence et ses actes rassurent et aident les populations.

Druide

Dépositaire d'antiques secrets, gardien des sites sacrés vers lesquels convergent les énergies telluriques et les flux de magie, le druide a toujours été unanimement respecté, et ce même au plus fort de l'obscurantisme des Âges Sombres. Peu intéressé par la mesquinerie et les manigances des hommes et des dieux, le druide alarian vénère la seule force immuable depuis la nuit des temps : la Nature, qui n'a ni forme ni personnalisation définie. Adepte d'un cycle éternel de recommencement (tout se crée, rien ne se perd, tout se transforme), le druide est souvent en conflit larvé avec le Noir-Sceau d'un point du vue dogmatique. Ce qui explique qu'il est très mal reçu – on parle également de persécutions – dans les régions où l'influence du Noir-Sceau est très forte.

Ensorceleur

Véritable énigme vivante, l'ensorceleur arpente le royaume d'Alarian, en quête de réponses sur lui-même. Qui est-il ? *Qu'est-il ?* Quelle est donc la nature de ses pouvoirs ? Cette magie qui coule dans ses veines, qui jaillit de ses mains, qui imprègne sa voix, d'où vient-elle ? Pourquoi se manifeste-t-elle en lui ? Dans quel but ? Autant de questions qui restent bien souvent sans réponse au crépuscule de sa vie. Et ce pouvoir, qui

toujours grandit en lui… Finira-t-il par le consumer ? En tout cas dans le royaume, les lignées draconiques sont nombreuses, notamment chez les elfes dont on dit dans les légendes que c'est à eux que les dragons auraient confié il y a très longtemps le secret de la magie. Quelques familles elfiques protègent en tout cas leur arbre généalogique comme leur plus grand trésor et de ces quelques foyers sont nés les plus grands ensorceleurs de leur génération…



Paladin

Guerrier

Soldat en garnison dans les villes, loyal guerrier au service de son suzerain, mercenaire sans attache affrontant les monstres contre quelques pièces d'or, chasseur de trésors, membre des guildes, explorateur, pieux combattant au service du Lindo ou du Noir-Sceau… Le guerrier est omniprésent et protéiforme. Dans le monde ancien qu'est Alarian, il est le premier rempart et bien souvent l'ultime recours quand quelque chose va mal.

Magicien

En voilà un qui préfère se tenir à l'écart de la société qui l'a longtemps accusé, à tort ou à raison, de tous les maux. De toute façon, l'étude des arcanes nécessite bien trop de temps et d'énergie pour se perdre en futilités. Enfin, et c'est peut-être le plus important, en Alarian, la magie est rare et secrète. Il n'y pas d'académie de magie même s'il existe une structure rattachée au roi et il n'est pas facile de trouver un mentor. Cet isolement et ce goût du secret sont mal perçus. Il a la réputation d'être misanthrope, hautain, se cachant pour faire « *des trucs pas nets* ». D'ailleurs, les femmes notamment capables de jeter des sorts fricotent avec les démons c'est bien connu. Cette hostilité générale est cependant tempérée par l'esprit de clocher généralisé des campagnes. « *Ah, mais celui-là, ce n'est pas pareil, on le connaît, c'est un bon, il est gentil, mais c'est une exception !* » Quant aux personnages puissants, bien que méfiants, tous reconnaissent bon gré mal gré l'utilité de certains pouvoirs. Seul le magicien spécialisé dans l'illusion, habituel amuseur de foires et de festivités, tire son épingle du jeu et possède une meilleure image que les autres. Tout le monde sait ça, l'illusion, ce n'est pas vraiment de la magie…

Moine

Qu'il soit affilé au Noir-Sceau ou au Lindo, voilà un érudit, un idéologue, un archiviste et un directeur de conscience. Dans le cadre ancestral du Noir-Sceau, le moine est aussi un inquisiteur implacable, doublé d'un gardien attentif des nécropoles. Formés durant de longues années, les meilleurs, forcément les plus fins psychologues et souvent les plus machiavéliques, sont appelés à tenir les plus hautes offices dans les communautés humaines. D'ailleurs cinq des sept prévôts provinciaux sont des exmoines. Lorsqu'il n'est pas affecté à une quel-

conque tâche interne liée à son ordre ni rattaché à un puissant, le moine rejoint un monastère ayant la lourde tâche de « *surveiller* » une portion du territoire plus ou moins importante. L'endroit pouvant être dangereux, et bien que n'étant pas guerrier, il est toujours formé au bâton de combat ou à diverses techniques de lutte.

Paladin

À la fois clerc et guerrier, il appartient à un ordre agissant hors des liens féodaux ordinaires. Ayant prêté allégeance au roi, il est, en théorie, un loyal sujet de la couronne. Mais en vérité, il est en général un apôtre ultra-orthodoxe des Saintes Écritures du Noir-Sceau. Pendant des siècles, il a œuvré dans le seul intérêt des peuples (du moins le croit-il), se tenant soigneusement à l'écart des jeux d'un pouvoir entrant pourtant parfois même en contradiction avec un Noir-Sceau lui-même de plus en plus impliqué dans les mécaniques politiques au fil du temps. Pendant longtemps, il a été le dernier rempart contre les plus puissantes engeances du Mal. Et ce fut là durant des centaines d'années sa seule et unique préoccupation. Mais désormais, les temps ont changés. L'unification du royaume par Alarien, l'influence fulgurante du Lindo, l'apparent retour des Dieux et l'espérance généralisée des peuples en un monde meilleur sont autant d'éléments qui ont réduit le grand prestige dont jouissaient les paladins en Alarian. Jadis puissant, le fer de lance du Noir-Sceau n'est plus que l'ombre de lui-même. Les puissantes citadelles de son ordre sont désormais bien vides. Souvent, le paladin est devenu un chevalier errant que l'on respecte et honore encore lorsqu'il arrive dans une communauté, mais sans grand enthousiasme. Lentement mais sûrement, il est en train de devenir un vestige anachronique d'un passé désormais révolu.

Rôdeur

Bien plus discret que le guerrier ou le paladin, tout aussi efficace, le rôdeur alarian arpente inlassablement les vastes étendues sauvages pour y traquer monstres, bêtes féroces et plus généralement tout ce qui menace les populations alentour. Est-ce là l'étendue de sa fonction dans la société ? Un nettoyeur des marches de la civilisation ? Non. Le rôdeur est aussi le garde-chasse, le soldat éclaireur veillant à la stabilité et à la tranquillité de son petit coin de paradis, bien loin du tumulte des villes et de l'agitation de la civilisation. Qu'importe les races et les populations vivants sur son « *territoire* » du moment que l'équilibre naturel des choses est respecté. Car après tout, même les monstres et les bêtes les plus agressives ont aussi le droit de vivre. Cette notion d'équilibre, pour ne pas dire d'harmonie naturelle, fait du rôdeur un ami privilégié des druides, un sage dont la parole est écoutée par les communautés rurales.

Roublard

Dans les temps anciens, on le disait voleur, bandit, mendiant, trafiquant, cambrioleur, contrebandier et parfois même assassin. Mais paradoxalement, bien que méprisé de tous et unanimement qualifié de « *lie de la société* », les chansons de gestes, les contes et les farces irrévérencieuses en ont aussi fait un espion habile, un chasseur de prime tenace et parfois même un extraordinaire héros redresseur de torts. Mais ne le dites surtout pas à un membre de cette classe car il vous rira au nez à gorge déployée. Il vous dira qu'il est avant tout un homme libre vivant pleinement l'instant présent, la quintessence d'un style de vie particulier refusant toute contrainte et obligation autre que celles qu'il veut bien se donner. Affranchis de toute règle sociale, se moquant éperdument des lois des puissants, solitaire ou agissant en bande organisée, notre homme vit comme il l'entend, va où il le souhaite, fait ce qui lui plaît et prend tout ce dont il a besoin là où cela se trouve. Ce qui ne va pas sans poser des problèmes dans un royaume où les opportunités, les intervalles et les occasions sont très nombreuses.

Sorcier

L'histoire du royaume d'Alarian est très méconnue pour le commun des mortels. Mais une chose est sûre : toute une série de calamités, en rapport avec des entités malfaisantes et puissantes, se sont abattues sur le royaume avant que le bon roi Alarien et sa descendance ne remettent les choses en place. Les magiciens sont déjà détestés. Pour les sorciers, c'est encore pire. Ils sont dénoncés, pourchassés par les inquisiteurs de tous poils. Le Noir-Sceau en particulier a une histoire de dernier rempart contre les abominations du monde et n'est pas connu pour s'embarrasser à trier le bon grain de l'ivraie. « *Brûlez-les tous* », est la doctrine préventive la plus répandue en la matière. Admettre qu'on a pactisé avec une puissance, c'est signer son arrêt de mort. Les sorciers sont condamnés à la discrétion et à la clandestinité. Ils doivent maquiller leurs pouvoirs en public et garder leur véritable identité secrète.

Philippe Rat et Olivier Rousselin
Illustrations *Aurore Folny et Benjamin Giletti*
Plans *Jems*

UN JEU NARRATIVISTE PRÊT À JOUER

MEMENTO MORI

They're driven by a strange desire
Unseen by the human eye
Someone is calling
The Carnival is over
– Dead Can Dance

C'est au cours du Mercredi des Cendres qu'ils se sont glissés parmi nous.

L'orage a roulé un long moment, puis le tonnerre a claqué trois fois d'affilée, comme le brigadier frappant le plancher de la scène juste avant le lever de rideau.

Trop affairés par les ultimes préparatifs du Carnaval, personne ne les a remarqués.

Pourtant, sitôt que nous avons revêtu nos Masques, nous les avons devinés dans la foule, essayant de passer pour humains.

Personne ne nous croit ici à Venise, mais nous luttons contre ces Spectres.

Toutefois, depuis que nos Masques sont collés à notre visage et que nous ne pouvons les ôter, il devient de plus en plus difficile de se souvenir de qui nous sommes, cachés en dessous de ces déguisements.

Création de PJ : Les Masques

Dans ce jeu, ceux qu'on appelle les Masques sont les PJ. Voici une liste des masques classiques de la commedia dell'arte. Alors que les personnages préparaient leur costume pour le carnaval, ils ont choisi un Masque (ou ont été choisis par un Masque) correspondant à leur personnalité. Mais depuis qu'ils l'ont revêtu, ils ne sont plus capables de l'enlever et ont de plus en plus de mal à se rappeler qui ils étaient avant. Chaque joueur choisit donc un masque.

1. **Bauta** (masque de céruse blanc en carton bouilli évasé dans la partie inférieure pour permettre de boire et manger)
2. **Colombina** (demi-masque couvrant les yeux, le nez et le haut des joues, décoré d'or et de plumes)
3. **Medico della peste** (masque au long bec courbé)
4. **Moretta** (masque ovale de velours noir, sans bouche. Il tient en place parce son porteur mord dedans, ce qui le rend muet)
5. **Volto** (comme le Bauta, mais ne permet ni de manger ni de boire tant il colle au visage)
6. **Pantalonne** (représente un vieil homme au nez grotesque avec de larges sourcils et des yeux bridés)
7. **Arlecchino** (demi-masque de cuir noir au nez de singe avec une moustache et une bosse sur le front pour symboliser les cornes du diable)
8. **Zanni** (demi-masque de cuir au front bas et au long nez recourbé vers le haut au bout. Plus le nez est long, plus son porteur est stupide)

Memento Mori est le « *reskin d'un hack d'un quick-play* ». En français dans le texte, ça veut dire que c'est une nouvelle mue de la variante *Ich und Meine Maske* de Gauthier "Go@t" Lion (**https://tinyurl.com/iunmm**), qui avait pour cela adapté *Ghost/Echo* de John Harper en partant de la traduction de Gregory Pogorzelski (**https://tinyurl.com/lyxgbeg**). Je suis donc l'imitateur d'un faussaire qui s'est basé sur une traduction belge d'un jeu qui tenait originellement en deux pages. Ça vous donne le niveau. Merci à Côme Martin et Gauthier Lion pour la relecture.



Pouvoirs des Masques

1. Le porteur peut prendre l'apparence d'une personne qu'il a déjà rencontrée
2. Le porteur est capable de voir les spectres et les lieux fantomatiques
3. Le porteur peut devenir divinement beau
4. Le porteur est capable de mentir avec grande conviction
5. Le porteur peut réaliser des tours de force
6. Le porteur est capable d'accomplir des prouesses de dextérité
7. Le porteur est protégé contre les effets de la magie des spectres
8. Le porteur peut imiter le pouvoir d'un spectre
9. Le porteur est capable de voir l'avenir ou le passé à court terme
10. Le joueur invente un nouveau pouvoir
11. Les joueurs choisissent un Masque et un pouvoir, notent un Talent et un Équipement sur leur fiche. Dans le chapitre suivant sur les règles, le Talent et l'Équipement sont expliqués.

Règles

À ce jeu, tout se règle par les propositions des joueurs et l'appréciation du MJ. Dans certains cas, on a recours à un jet de dé.

Les joueurs jettent les dés quand les Masques :

- agissent sous pression
- s'infiltrent ou volent
- encaissent des coups
- deviennent violents
- embobinent ou tiennent ferme
- prennent le contrôle du porteur
- font oublier au porteur qui il est

Quand les joueurs jettent les dés, ils lancent 1d6 par danger et 1d6 par objectif, puis distribuent le résultat entre danger(s) et objectif(s) pour voir ce qui se passe.

Résultat des dés : objectif

1-2 : L'objectif échoue et vous avez laissé passer votre chance (sauf si les circonstances changent).

3-4 : L'objectif est en partie atteint et vous pouvez tenter votre chance à nouveau.

5-6 : L'objectif est atteint.

Résultat des dés : danger

1-2 : Le danger se réalise.

3-4 : Le danger se réalise partiellement mais pèse toujours.

5-6 : Le danger est évité.

Exemple :

Arlecchino souhaite libérer un otage (objectif) gardé par un chien

Memento Mori est un jeu de rôles minimaliste. Il pose plus de questions qu'il ne donne de réponses. C'est voulu. Notre proposition ludique est simple : vous incarnez des quidams porteurs de masques magiques qui les dotent de pouvoirs surnaturels pour lutter contre des revenants dans une Venise fantasmée. Vous ne trouverez pourtant pas de description de Venise, des factions en place ou même des pouvoirs. C'est un jeu en kit, il vous revient, joueurs comme MJ, de combler les trous en collaborant. Et si l'imagination vous fait temporairement défaut, lancez donc un dé sur une de tables aléatoires qui vont suivre : la contrainte hasardeuse fait parfois des miracles narratifs. L'objectif : raconter tous ensemble une belle histoire. Amusez-vous !

de garde fantomatique (danger). Le joueur jette donc deux dés et obtient 3 et 6.

S'il attribue le 3 à l'objectif et le 6 au danger, le MJ raconte, par exemple, comment Arlecchino a réussi à détacher les pieds de l'otage sans se faire repérer par le chien. Il reste maintenant à détacher ses mains…

S'il attribue le 6 à l'objectif et le 3 au danger, le MJ décrit comment il a libéré l'otage mais aussi que le chien l'a repéré et se met à hurler tel une banshee pour sonner l'alarme.

Quand vous ou votre Masque êtes particulièrement « Bien préparés », que vous possédez un Talent ou un Équipement utile, lancez un dé de plus.

Exemple d'Équipement utile :

Arlecchino veut crocheter un coffre-fort (objectif) entre deux rondes des gardes (danger). Arlecchino dispose d'outils de crochetage (Équipement), ce qui lui autorise à jeter un dé supplémentaire sur l'action. Le joueur lance donc trois dés et obtient 2, 3 et 5. Le joueur attribue le 5 à son objectif et le 3 au danger (le 2 n'est pas utilisé). Le MJ décrit comment le Masque réussit à ouvrir le coffre, mais aussi le bruit que font les gardes tandis qu'ils sont sur le point d'entrer dans la pièce.

Exemple de « Bien préparé » :

Arlecchino a passé du temps à faire des repérages (Bien préparé) avant de s'infiltrer dans la maison du bourreau de Venise (objectif). Il a appris que la demeure était protégée par des runes fantomatiques (danger). Le joueur a donc le droit de jeter trois dés et obtient 1, 1 et 2. Non seulement il n'arrive pas à pénétrer dans la maison, mais il déclenche les runes, ce qui invoque aussitôt une Anima.

Exemple de Talent :

Avant de devenir porteur, Arlecchino était homme à tout faire dans un cimetière. Son joueur lui attribue donc le Talent « Croquemort ». Au cours d'une mission où il avait rendez-vous avec un vieil ami, Arlecchino le trouve mort dans une ruelle. Arlecchino veut connaître la cause de la mort (objectif) mais il pourrait à tout moment être surpris par un garde (danger). Heureusement pour lui, son Talent de « Croquemort » lui permet de jeter trois dés. Le joueur obtient 4, 5 et 5. Non seulement il est discret quand il ausculte le corps, mais en plus il découvre que son pauvre ami a été empoisonné.

Quand un danger pèse toujours, notez-le sur une carte et posez-la devant vous. À l'avenir, chaque fois que les Masques lancent les dés, les joueurs doivent ajouter ce danger supplémentaire (quand il est pertinent à la scène) au jet de dés.

Exemple de danger :

Lors d'une précédente scène, il a été déterminé qu'Arlecchino était désormais « Poursuivi par la Ligue ». Tandis qu'il cherche maintenant des renseignements pour localiser une Ressource, il lance deux dés : un pour l'objectif et l'autre pour le danger lié à la Ligue (car à mesure qu'il pose des questions en ville, les agents de la Ligue peuvent remonter sa piste et éventuellement l'intercepter).

Objectifs + Dangers

Les objectifs et les dangers doivent toujours être directement liés à l'action en cours. C'est le joueur qui détermine son objectif. Vous trouverez plus loin une liste d'exemples en-dessous de chaque description d'action.

Chaque action comporte obligatoirement un danger. Si vous n'arrivez pas à imaginer un danger pour une action, alors vous n'avez pas besoin de jeter les dés pour qu'elle réussisse.

Le MJ peut ajouter un deuxième danger.

Le joueur peut choisir d'ajouter un troisième danger et bénéficier d'un dé en plus sur son jet

Quand les Masques agissent sous pression, ils accomplissent une tâche alors qu'ils sont blessés ou en danger, traversent une zone dangereuse, ou aident quelqu'un qui court un danger.

Exemple de danger : **vous subissez des dégâts.**

Quand les Masques s'infiltrent ou volent, ils se déplacent sans se faire repérer, dérobent ou déposent un objet, préparent une embuscade ou déjouent des appareils de surveillance.

Exemple de danger : **vous êtes pris sur le fait.**

Quand les Masques encaissent les coups, ils résistent à de graves blessures, dépassent la douleur ou intimident par leur résistance.

Exemple de danger : **vous êtes hors-combat.**

Quand les Masques deviennent violents, ils font des dégâts, terrorisent par leur sauvagerie, commettent un meurtre ou démolissent quelque chose.

Exemple de danger : **dégâts indésirables. Votre Masque prend le contrôle.**

Quand les Masques embobinent ou tiennent ferme, ils mentent avec succès, font forte impression, restent sur vos positions, obtiennent une promesse, découvrent une vérité cachée ou négocient un accord dans leur intérêt.

Exemple de danger : **vous vous mettez dans de sales draps.**

Quand les porteurs laissent le champ libre à leur Masque, ils exécutent un acte surnaturel, entrent ou sortent du monde spectral ou communiquent avec les Spectres.

Exemple de danger : **votre Masque s'éveille. Sa personnalité se révèle.**

Quand les porteurs s'oublient au profit de leur Masque, ils observent des événements appartenant au passé, perçoivent des événements se déroulant à un autre endroit, ou dialoguent avec d'autres Masques.

Exemple de danger : **vous attirez l'attention d'un ou plusieurs Spectres.**

Pour le MJ : situation de départ

Cher MJ, nous vous proposons qu'une partie commence toujours ainsi :

« *Vous étiez à la recherche d'une* Ressource *dans un Lieu de la cité quand des Non-Morts sont apparus. Cela ne pouvait pas être une simple coïncidence. Êtes-vous victime d'une embuscade, d'une trahison ? Ou bien êtes-vous sur le point de découvrir le secret des Masques ?* »

MJ : Remplissez les blancs en vous inspirant des listes de factions, lieux, spectres et Masques.

Exemple de partie :

MJ : Arlecchino, tu as entendu des rumeurs comme quoi les nuits de pleine lune, une île fantomatique apparaissait sur la lagune, toujours entourée d'une nappe de brouillard. On dit que c'est sur cette île que réside la dépouille d'Angelo Beolco, dit Ruzzante, le Molière italien. Tu as dans l'idée que sa tombe contient un indice sur l'origine des Spectres. Que fais-tu ?

Joueur : Mon Masque me permet de vivre sans respirer ni manger, alors je plonge dans la lagune par une nuit de pleine lune afin de nager en direction de l'île.

MJ : Très bien, tu nages à un mètre sous la surface, croisant parfois

des gondoles. La rame des gondoliers clapote au-dessus de ta tête. Tu constates également que la lagune est vraiment sale, à un point où parfois, tu touches des choses sous l'eau sans savoir ce que c'est. Est-ce la main d'un noyé qui a essayé de s'accrocher à toi ? Tu l'ignores. Quand soudain, tu sens que tu es pris dans un immense filet de pêche. Que fais-tu ?

Joueur : Je dégaine le couteau qui est toujours glissé dans ma botte et j'essaye de me libérer.

MJ : Alors, puisque ton couteau est ton Équipement, tu vas jeter trois dés. Puis tu vas devoir assigner un dé à ton objectif (te libérer du filet) et un autre au danger (être empêtré). Vas-y, lance les dés.

Joueur : 1, 2 et 4, pas génial. Je vais mettre le 4 sur l'objectif et le 2 sur le danger.

MJ : D'accord, alors tu arrives à trancher le filet, tu es donc libre de tes mouvements, mais ton pied droit est encore accroché (le MJ note « *Accroché au filet par une botte* » sur une carte). Et tu sens que le filet est hissé à bord du bateau qui te surplombe. D'ailleurs tu es tiré de l'eau par les mains puissantes de deux marins.

Joueur : Je ne me laisse pas faire, je me débats comme un beau diable pour m'échapper !

MJ : Dans ce cas, tu vas jeter 3 dés : un pour ton objectif (ton évasion), un pour le danger lié à ta botte (tu es toujours attaché au filet) et un dernier pour l'autre danger (les deux marins qui t'agrippent).

Joueur : 2, 3 et 5. Décidément, je n'ai pas de bol. Je vais mettre le 5 pour régler le problème de ma botte attachée, le 3 pour repousser les marins et le 2 pour mon évasion, tant pis.

MJ : D'un revers de lame, tu te libères définitivement du filet (le MJ déchire la carte représentant ce danger) et tu files un méchant coup d'épaule à l'un des marins, qui bascule par dessus bord et finit dans la lagune dans une gerbe d'eau sale. Mais l'autre t'a agrippé fermement et ne te lâche pas (le MJ note « *Agrippé par un marin* » sur une nouvelle carte). Tu n'arrives pas à te libérer, et tu te rends compte à ce moment là qu'il y a une autre personne sur le bateau, sans doute le capitaine. Il est contrôlé par une Larva, tu en es certain, car il arbore le regard laiteux caractéristique des pantins. Il dégaine une lame noire comme l'ébène et hurle « *Tiens-le bien pendant que je lui tranche la gorge* » au marin. Que fais-tu ?

Autre exemple de partie :

MJ : Colombina et Zanni, vous êtes perchés sur le toit d'une vieille maison. Le soleil est en train de se coucher et, depuis votre poste d'observation, vous pensez être en mesure de surveiller la rue en contrebas. Un informateur vous a appris qu'un autre Masque, qui possède un exemplaire du second tome de la Poétique d'Aristote, doit passer par là d'un instant à l'autre. Vous avez besoin de ce livre, il est primordial que vous mettiez la main dessus. Que faites-vous ?

Colombina : Je ne pense pas que ça soit nécessaire qu'on soit deux sur le toit. En plus, il faudrait que l'un de nous soit en bas pour agir une fois qu'on l'aura repéré. Je descends donc dans la rue en sautant gracieusement.

MJ : Comme il n'y a pas de danger immédiat, tu n'as pas besoin de jeter les dés pour ça. Tu te lances dans le vide, planes un instant et te rattrapes *in extremis* à l'enseigne d'une échoppe, qui grince mais ne craque pas. Évidemment, tu as sauté dans une ruelle pour ne pas te faire repérer. T'es dans la rue. Zanni, que fais-tu pendant ce temps ?

Zanni : Je scrute les passants à la recherche de notre cible. Tu as dit →





que c'était un Masque comme nous, il doit être facile à repérer, non ?

MJ : Ce n'est pas évident, en fait, car dans la rue, il y a de nombreux groupes de fêtards qui portent des masques en raison du carnaval.

Zanni : Dans ce cas je laisse volontairement le contrôle à mon Masque. Je me dis que lui saura plus facilement identifier un comparse.

MJ : T'es sûr de ton coup ? Si tu donnes de la laisse à ton Masque comme ça, il va en profiter et absorber certains de tes souvenirs.

Zanni : Ouais, pas grave, je le fais quand même.

MJ : Tu vas donc jeter deux dés : un pour ton objectif (identifier le Masque adverse) et un autre pour le danger (tu pourrais oublier un souvenir vraiment important).

Zanni : 1 et 6 ! Mince. C'est soit je réussis mais j'oublie un truc, soit je me souviens de tout, mais je ne reconnais pas le Masque…

Colombina : La mission avant tout ! Vaut mieux que tu identifies le Masque.

Zanni : Si tu le dis. Alors je mets le 6 en objectif et le 1 en danger.

MJ : Ça veut dire qu'une lumière étrange émane des yeux de ton Masque. Tu vois la rue sous un autre angle, tu perçois l'énergie des Masques comme des jets de couleurs dans un monde en noir et blanc.

Colombina : Est-ce que tu me vois en bas ?

MJ : Oui, Zanni, tu vois le Masque de Colombina qui prend la forme d'un papillon multicolore dont les ailes recouvrent le visage de son porteur.

Colombina : J'ai trop la classe, en fait. Bon, tu l'as repéré, le gars ?

MJ : Oui, c'est Brighella. Il porte sous son bras un gros livre avec une antique reliure de cuir. À tes yeux, son Masque prend la forme de deux fleurs bigarrées.

Zanni : À ton tour de jouer, Colombina.

Colombina : Très bien, alors je marche dans sa direction et je lui arrache le livre en passant.

Zanni : Wow, subtil !

MJ : Tu vas donc jeter deux dés : un pour l'objectif (récupérer le livre) et l'autre pour le danger (Brighella va essayer de te blesser au passage).

Colombina : Deux, c'est tout ?

MJ : As-tu un Talent ou un Équipement qui pourrait t'aider ?

Colombina : Pas vraiment, j'ai « *Courtisane* » et une mystérieuse carte au trésor.

MJ : Il aurait fallu que tu prépares mieux ton coup pour avoir le droit à un dé en plus. Genre, si Zanni avait fait une diversion.

Colombina : Bon, ben deux dés, ça fait 3 et 3.

MJ : Tu arrives à arracher le livre des mains de Brighella, mais au moment de t'enfuir, il te fait un croche-patte. Tu te vautres en beauté et te fais mal au genou. Le livre t'échappe et tombe par terre (le MJ note « *Genou en vrac* » sur une carte).

Zanni : Et moi ?

MJ : Trop occupé à regarder la scène, tu n'as pas remarqué que derrière toi, sur le toit, avancent en silence trois Fantasmas qui t'encerclent.

Zannni : Je peux moi aussi me lancer dans le vide sans jeter les dés comme Colombina l'a fait au début de la scène ?

MJ : Ah non, la situation n'est pas la même. Là, tu es poursuivi, ce n'est pas pareil. Ton objectif serait donc de t'enfuir, et le danger que les Fantasmas arrivent à voler une partie de ta force vitale.

Zanni : Mon talent dit « *Monte-en-l'air* », ça peut m'aider ?

MJ : Tout à fait. Tu jettes trois dés, dans ce cas.

Zanni : 2, 5 et 6

MJ : Les Fantasmas sont sur le point de poser leurs doigts glacés sur toi quand tu arrives à leur échapper en te jetant dans le vide. Tu atterris lourdement dans la rue. Les Spectres semblent incapables de te suivre pour le moment.

Colombina : Et moi, et moi ?

MJ : En tombant au sol, le livre s'est ouvert en deux. Tu te rends compte qu'en fait, le vieux volume était évidé à l'intérieur et servait en fait de cachette à une fiole ouvragée dont le liquide doré dégage une lueur qui éclaire la rue. Les yeux de tous les passants se tournent instantanément vers la fiole, qui semble les subjuguer.

Colombina : Je me jette sur la fiole !

MJ : D'accord, mais n'oublie pas que ton genou te handicape. Ça veut dire qu'il y aura un danger de plus à la scène et que tu jetteras un dé supplémentaire. Ça nous fait donc : ton objectif est d'attraper la fiole, le premier danger c'est ton genou blessé et le second danger, c'est la foule des passants qui veut attraper la fiole avant toi.

Colombina : Et Brighella, ce n'est pas un danger ?

MJ : Pas à ce tour-ci. Il se met à incanter dans une langue très étrange et les trois Fantasmas qui étaient sur le toit sont téléportées autour de Zanni. Colombina, jette tes trois dés…

Les PNJ

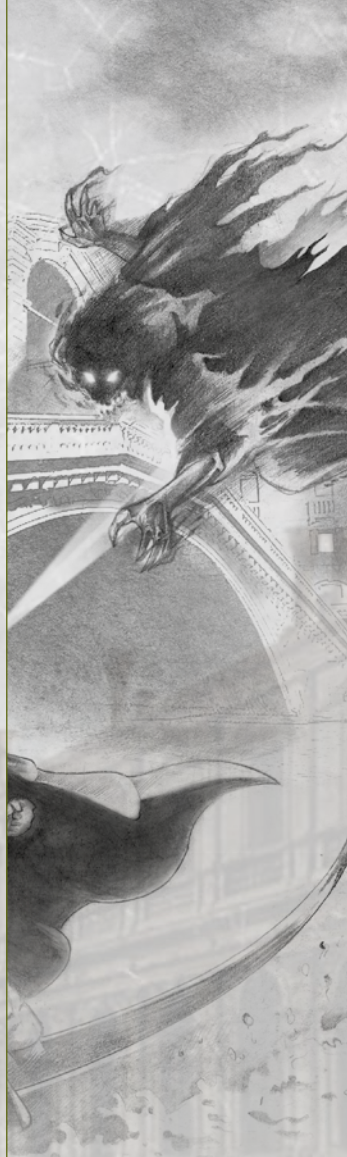
Il n'y a aucune raison que les PJ soient les seuls porteurs de Masques de Venise. Voici donc une série de Masques que le MJ peut utiliser en PNJ, tantôt pour incarner un allié des PJ, tantôt pour camper un adversaire…

1. **Capitan** (Matamore, le soldat vantard mais lâche)
2. **Pulcinella** (Polichinelle, tout droit sorti de sa campagne, grossier mais rusé)
3. **Scaramuccia** (Scaramouche, fanfaron et peureux, il finit invariablement par fuir)
4. **Pedrolino** (Pierrot, candide qui ne porte pas de masque, rival d'Arlecchino et amoureux de Colombina)
5. **Mezzetino** (Mezzetin, moitié valet, moitié aventurier)
6. **Brighella** (Briguelle, valet fourbe à la langue mielleuse qui manipule ses maîtres)
7. **Pagliaccio** (Paillasse, pitre ridicule et maladroit qui reçoit des coups de pieds)
8. **Scappino** (Scapin, esclave rusé et fourbe avide de vengeance)
9. **Coviello** (Covielle, adroit mais vaniteux)
10. **Il Dottore** (le Docteur, ami de Pantalonne, prétendu savant qui se couvre de ridicule quand il parle de sa science)

Les factions

Elles sont utiles au MJ pour improviser des intrigues vénitiennes. Est-ce la Camarilla qui a fabriqué les Masques des PJ pour empêcher l'Aqua alta de prendre le pouvoir en ville ? La Guilde dispose-t-elle d'un solvant permettant de décoller un Masque ? La Ligue va-t-elle assassiner plusieurs notables au cours du carnaval ? C'est au MJ de le décider.

1. La Loge (Pedrolino) complote dans l'ombre pour diriger Venise.
2. La Guilde (il Dottore) vend au plus offrant les services de ses Masques. →



3. La Ligue (Capitan) aspire à protéger Venise contre les menaces extérieures.
4. La Camarilla (Scaramuccia) cherche à soumettre les Spectres à son bon vouloir.
5. L'Aqua alta (Brighella) pense que l'apparition des Spectres et des Masques est le signe annonciateur d'une marée qui balayera tout.
6. La Sensa (Scappino) croit que les Masques sont des dieux et doivent agir en tant que tels.

Les lieux

Voici quelques endroits iconiques de Venise, pour initier des scènes. Les Masques peuvent y comploter, s'y infiltrer pour dérober quelque chose, s'y faufiler pour commette un meurtre, s'y réfugier lors d'une course-poursuite…

1. Une église décrépie avec une vieille relique oubliée
2. Un campanile d'où il est possible d'espionner quelqu'un
3. La division juive du cimetière sur l'île de San Michele
4. Une petite île accessible uniquement à marée très basse
5. Un palazzo gardé par des soldats qui ne dorment jamais
6. Un pont qui n'apparaît que les nuits de pleine lune
7. Une biblioteca dont les livres ont été inondés lors de la plus récente grande marée
8. Un museo de maquettes de bateau qui semble changer d'adresse
9. Un teatro où les spectateurs sont tous des auteurs oubliés
10. Un giardini avec un puits doté d'une margelle gravée
11. Le ghetto en flammes alors que personne ne semble vouloir lutter contre l'incendie
12. Une regata nocturne dont le prix est un Masque
13. Une ruelle si étroite que l'on doit avancer en touchant les murs avec son ventre et ses fesses
14. Un banc de pierre qui incite à la confession
15. Un navire exotique en quarantaine à quelques encablures
16. Un marché flottant qui se disperse dès que le jour pointe
17. Une gondole mortuaire qui semble tourner en rond sans jamais suivre la même succession de canaux
18. Un sestiere en guerre ouverte contre le sestiere voisin
19. Un mur qui porte les traces successives des montées des eaux de la lagune
20. Un mariage symbolique entre un condamné à mort et la mer

Les spectres

Ce sont les adversaires des Masques. S'ils ont différents noms, c'est qu'ils revêtent différentes formes. Les larvas sont-elles les âmes des suicidés ? Les spettros sont-ils les supérieurs hiérarchique des fantasmas ? Existe-t-il une guerre intestine chez les spectres ? Ont-ils des pouvoirs différents ? Au MJ de le décider.

1. La Larva peut pénétrer par la bouche des mortels pour en prendre le contrôle.
2. La Fantasma est capable de se faire passer pour humaine afin de séduire les mortels.
3. Le Spettro peut se dissoudre dans un lieu ou un bâtiment et le hanter.
4. L'Ombra peut faire voyager des mortels dans une version fantomatique de Venise.
5. L'Anima est capable d'extraire le spectre d'un mortel, qui continue à vivre une vie sans âme.

Les ressources

Les Masques sont intimement liés au monde du théâtre, il est donc attendu que leur existence est indissociable de cet art. Voici des objets symboliques qui peuvent être soit des réceptacles de puissance, soit des ingrédients pour un rituel…

1. Les os d'un ancien acteur
2. Les textes originaux d'une pièce célèbre
3. La cire fondue des bougies ayant servi à éclairer une scène
4. Une corde ayant provoqué un accident sur une scène
5. Un costume de scène vert
6. Le dernier exemplaire de l'affiche d'une pièce oubliée

Les rebondissements

Un twist ou une surprise permettent de relancer l'action alors qu'on s'approche du dénouement du scénario. Si vous vous amusez, n'hésitez pas à relancer avec l'un des rebondissements suivants :

1. Un Masque réalise en fin de compte qu'il est un Spectre.
2. Les Masques ont été fabriqués par un Spectre.
3. Les Masques entendent une voix off qui ajoute des didascalies à ce qu'ils vivent.
4. Quand ils réussissent une action, les Masques entendant un public invisible les applaudir, comme au théâtre.
5. Les porteurs sont en fait des morts réanimés par la magie des Masques.
6. Ce sont les Spectres qui luttent contre le danger que représentent les Masques.

La fin du jeu

« L'objectif » de la partie, si on peut nommer cela ainsi, est de tenter de répondre à ces questions au cours du jeu.

À quoi peuvent servir les Ressources ?

Quels sont les pouvoirs et les talents des Masques ?

À quoi ressemble le monde des Spectres ?

À quoi ressemble le monde des Masques ?

Que sont les Masques ?

Qu'est-ce qui motive les Masques ?

Que sont les Spectres ?

Qui a appelé les Spectres ?

Pour le MJ

Réincorporez toutes les images mentales que les thèmes (Venise, le théâtre, des masques magiques…) évoquent autour de la table. Imaginez des missions dangereuses, un complot ourdi pendant une fête, des secrets protégés par des gens sans pitié… Rebondissez sur les idées apportées par les joueurs. Et quand vous n'être plus inspirés, que la chanson de Dead Can Dance citée en exergue n'évoque plus rien en vous, passez à un autre jeu.

Cédric Ferrand
***Illustrations** Chris Hénin*

Bâtisses & Artifices n°18

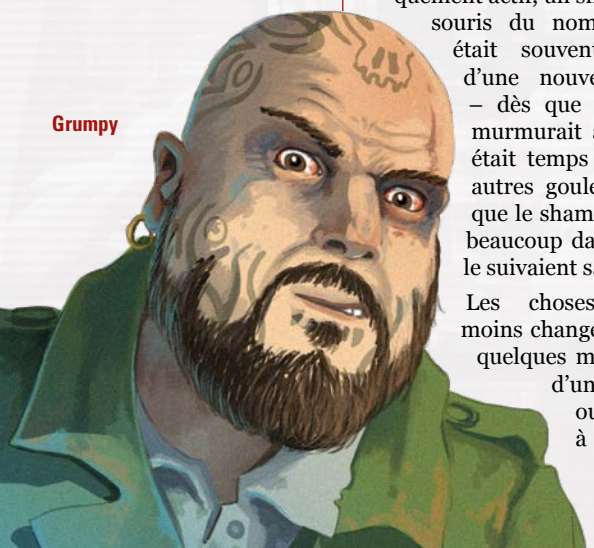
NID DE GOULES
POUR SHADOWRUN 5

Dans ce Bo-A, un repaire de goules dans les confins de la jungle urbaine qu'est le quartier de Redmond de Seattle en 2076 vous sera décrit en détail. En plus de décrire l'aménagement effectué par ses sinistres habitants, nous décrirons les personnages-clés parmi les goules et évoquerons les multiples manières dont vous pourrez intégrer cet endroit à votre scénario…

HISTORIQUE

Jusqu'à récemment, le groupe de goules qui a pris possession de cet ancien parking souterrain était un groupe nomade. La taille du groupe était aussi beaucoup plus modeste – de l'ordre de la demi-douzaine. Seules quelques-unes des goules du groupe étaient *« sauvages »*, le reste du groupe prenant soin d'elles par compassion et solidarité. Malheureusement, ces dernières mourraient assez rapidement, soit par manque de nutrition, soit parce que leur appétit féroce les amenait à se mettre en danger.

Le groupe n'avait pas réellement de leader, mais le seul membre magiquement actif, un shaman Chauve-souris du nom de **Reaver**, était souvent l'instigateur d'une nouvelle migration – dès que son totem lui murmurait à l'oreille qu'il était temps de partir. Les autres goules, conscientes que le shaman y était pour beaucoup dans leur survie, le suivaient sans contester.



Grumpy

Les choses ont néanmoins changé, il y a de cela quelques mois. Au détour d'un sous-terrain ou d'un égout à l'abandon, le groupe a rencontré un rongeur d'os, c'est-à-dire un nain infecté par le même virus que le groupe, mais dont l'expression différente l'amène à se nourrir exclusivement des os de ses victimes (variation naine de souche 2 du VVHMH – voir *Run Faster et Howling Shadows*)*. Ce dernier, surnommé, *« **Grumpy** »*, en référence à l'un des nains de Blanche Neige, est loin d'être aussi sympathique que le personnage de Disney. Vorace et féroce, l'infecté a pris rapidement la tête du groupe – ou plutôt « des opérations », comme il le dit lui-même. Sous sa tutelle, le groupe est devenu plus agressif, mais aussi beaucoup plus efficace dans l'approvisionnement en quantité et qualité suffisantes de *« viandes fraîches »*.

Finalement, au gré de leurs errances dans les *« Barrens »* de Redmond, le groupe s'est installé, tout d'abord temporairement, dans ce garage qui forme aujourd'hui leur repaire. Rapidement, « Grumpy » a compris l'intérêt stratégique de l'emplacement : facile à défendre, dans une portion dépeuplée des « Barrens », loin des territoires de gangs, mais encore à proximité de plusieurs communautés de squatteurs, formant ainsi un parfait *« terrain de chasse »*. Sans vraiment en informer Reaver ni même le reste du groupe, *« Grumpy »* a donc commencé à

** à paraître*

s'installer sur place, mettant en place de simples défenses, avant de commencer à réellement *« aménager »* le repaire comme un « nid douillet » (toute proportion gardée).

Cela fait maintenant plusieurs semaines que le groupe est réellement devenu sédentaire, sans vraiment s'en rendre compte. Cette situation déplaît profondément à Reaver et certains membres de la bande, comme Slasher, toujours inquiets de former une cible *« facile »* en restant au même endroit. La majeure partie du reste des goules est quant à elle très satisfaite de cette nouvelle situation et du confort qui l'accompagne.

SURVOL DES ENVIRONS

Situé à quelques kilomètres au nord de Touristville, dans les Redmond Barrens, le repaire des goules est aménagé dans les décombres d'une ancienne petite banlieue résidentielle, posée au sommet de Tuscany Hill. Peu avant la « *chute* » de Redmond, lors du premier *« crash »* de la matrice en 2029, certaines maisons du quartier avaient été remplacées par de petits immeubles résidentiels, chacun doté d'appartements relativement spacieux, de balcons et d'une place dans le parking souterrain qui sert maintenant de cache aux goules.

Cette zone est aujourd'hui littéralement à l'abandon et les goules n'ont pas réellement de voisin direct. Au sud-est de leur position, on trouve le *Jackal's Lantern*, le bar itinérant des fameux *Halloweeners* – probablement le plus célèbre *« go-gang »* de Seattle. Les goules n'ont pas réellement d'interaction avec ces derniers, et les gangers, aujourd'hui dirigés par un mystérieux individu nommé **Nightmare**, sont conscients qu'un nid de goules s'est installé au nord-est de leur territoire, mais s'en moquent complètement.

Au nord-ouest, on trouve le territoire d'un autre *« go gang », les Red Hot Nukes*. Ces derniers, à l'inverse des *'weeners*, n'ont même pas réalisé l'installation des goules dans le sud-est de leur territoire. Il faut dire que les résidences à l'abandon de Tuscany Hill servaient essentiellement à ces derniers de zones de *« formation »*. Le gang est en fait connu pour son usage régulier d'explosifs en tous genres, et les restes de maisons résidentielles formaient pour eux un parfait terrain d'entraînement. C'est d'ailleurs à cause du gang que l'immeuble au-dessus du garage utilisé par les goules s'est désormais entièrement effondré. Une série d'exercices, il y a un ou deux ans, a fini d'achever les étages du bâtiment.

Avec la plupart des maisons et autres bâtiments de la zone résidentielle entièrement effondrée ou démolie par leurs soins, les Red Hot Nukes ont désormais abandonné la région. Néanmoins, ils sont très familiers des lieux et des alentours et peuvent former une source d'information extrêmement utile pour des Shadowrunners souhaitant s'approcher du repaire de manière très discrète, ou simplement essayer d'identifier quel bâtiment ou quelle ruine pourraient abriter le repaire de goules.

À noter que Tuscany Hill en tant que telle est désormais déserte. La plupart des animaux et des créatures paranormales ont quitté la zone à l'arrivée des goules. Et les seuls « résidents », un groupe de squatteurs tous originaires de l'Aztlàn, ont quitté la maison qu'ils « squattaient » à quelques blocs du repaire des goules, après que plusieurs d'entre eux aient disparu sans explication à leur arrivée. Bien évidemment, ces derniers ont été discrètement kidnappés →

puis dévorés par les goules. Les Red Hot Nukes, comme les 'Weeners, étaient en contact avec ce groupe de squatteurs et savent qu'ils ont déménagé plus au sud – soit plus près de Touristville. Le groupe, composé de deux ou trois familles, soit presque une vingtaine de personnes, est mené par un vieil ork fatigué du nom de **Pedro Sanchez**. Bien que ces derniers n'aient pas plus à révéler sur les goules qu'une série d'histoires d'horreur – référençant souvent, plus ou moins, les légendes autour de Chupacabra, ils peuvent former une première piste ou allusion sur la présence de quelque chose d'anormal dans la région.

Au cœur de Touristville, bien au sud de Tuscany Hill, dans la mairie de Redmond dirigée par la courageuse **Sonya Scholl**, personne n'est réellement conscient de la présence d'un repaire de goules (de plus ?) dans Redmond, ou plus spécifiquement dans Tuscany Hill. Néanmoins, la mairie est toujours prête à payer la prime due à tout honnête citoyen éliminant une ou plusieurs goules. Bien évidemment, honnête citoyen implique une personne dotée d'un SIN (ou d'un faux SIN de bonne qualité).

AMÉNAGEMENT DU REPAIRE

L'une des qualités de ce repaire est sa très grande banalité. En effet, le garage, construit sous un petit immeuble d'habitation de seulement quelques étages, et dont il ne reste plus grand chose, passe vraiment inaperçu. Il faut littéralement passer devant et regarder en détail pour réaliser que le dénivelé menant aux places du parking souterrain débouche sur une grille, toujours abaissée, et étrangement en bon état pour les « *Barrens* ». Si le passant s'arrête, il peut aussi entendre des râles, des raclements et des bruits de chaînes derrière cette grille. Et c'est généralement là que l'autochtone, plus averti que le shadowrunner moyen, décide de quitter le coin d'urgence.

Bien évidemment, quelques autres indices révèlent la présence du repaire à l'œil averti. Tout d'abord, un decker ou un interfacé sera surpris de noter dans cette zone « *statique* » (-3D de bruit) la présence d'un appareil s'exécutant silencieusement – même s'il faut réussir un test Perception Matricielle (versus DR2 + Firewall 7, soit 9D) pour le remarquer. Cet unique appareil est le mécanisme d'ouverture de la grille. Il est le seul à apparaître à la surface car le bruit créé par la profondeur empêche les autres appareils présents d'apparaître. Bien évidement, la grille est équipée de senseurs qui indiquent si elle a été ouverte de force, mais aussi d'une paire de caméras (même « appareil » en terme de jeu) qui filme en permanence l'entrée du garage.

Coté magie, les ruines du bâtiment, comme l'astral environnant, ne sont pas très plaisants, et peu de « *visiteurs astraux* » s'y attardent. Néanmoins, si un éveillé s'y attarde, il peut remarquer, avec un test de (Intuition + Observation Astrale)[Mentale] (5), une légère « *radiation* », émise en fait par la barrière astrale (Puissance 6, voir *Livre de Base* de *Shadowrun 5*, p. 301, Rituel « *Rune* ») érigée par **Reaver** pour assurer une certaine intimité astrale au gang. Néanmoins, de manière surprenante, une visite astrale dans le périmètre ne révèle aucun esprit qui patrouille aux alentours – « ***Grumpy*** » et ses goules ont misé sur la distraction à tout prix.

Bien évidemment, des regards moins surnaturels ou technologiques peuvent aussi remarquer quelques détails troublants (Intuition +

RÉFÉRENCES

Pour plus d'informations sur Touristville, Sonya Scholl, les Red Hot Nukes ou même les Halloweeners, vous pouvez vous référer aux guides de *Seattle 2060* (*Shadowrun* v3, en Français par Jeux Descartes) et *Seattle 2072*, et évidemment au contenu de la boîte *Seattle Sprawl* (v5) disponible en Anglais. En outre, de nombreuses ressources en ligne, comme par l'exemple la page sur les Halloweeners du Wiki de Shadowrun en Anglais, résument les informations disponibles dans ces suppléments. On notera aussi l'existence d'une carte Google, basée sur les informations de Seattle 2072, qui permet de se repérer un peu plus facilement dans Redmond (et Seattle).



Perception [Mental]). La rue, bien que déserte et en apparence très peu fréquentée, a des marques de pneus fraîches (1 succès au test de Perception) – très probablement une fourgonnette ou un van s'est-il arrêté devant le bâtiment il y a peu (2 succès). Une étrange tache sur l'asphalte (3 succès) est en fait une trace de sang (4 succès). Enfin, un survivant aguerri et habitué de ce genre de milieu urbain, mais retourné à un état presque sauvage, ne pourra manquer de noter la faible présence de faune animalière – qu'il s'agisse de rats du diable ou d'autres choses plus communes (5 succès).

Sans surprise, les animaux et (para)animaux des environs ont rapidement quitté les parages à l'installation des goules, qui restent des prédateurs alpha pour eux. Les traces d'un récent passage sont les indices de la « *ligne d'approvisionnement* » mise en place par « *Grumpy* » (que nous verrons plus loin).

Enfin, si l'on fait le tour des restes du petit immeuble d'habitation, on peut trouver, à l'arrière un enfoncement dans le sol menant au premier niveau du garage. Néanmoins, il faut être très petit. De la taille d'un nain par exemple, ou d'un petit drone, pour avancer dans le conduit boueux et très pentu qui mène à un ancien parking du premier niveau. Les goules ne sont pas conscientes de ce point d'entrée et n'ont donc pas positionné de défense particulière, si ce n'est la barrière astrale érigée par **Reaver**, qui risque déjà de poser quelques réelles difficultés.

En plus de ces installations de défense, il est important de noter que chaque soir, un groupe de goules, généralement mené par Slasher, sort du repaire à la tombée de la nuit pour « *chasser* », mais aussi →

patrouiller dans le périmètre. Ainsi, si un groupe de Shadowrunners s'approche du repaire pendant la nuit, il n'est pas du tout impossible qu'il se fasse repérer par ce dernier avant même d'atteindre le repaire. Surtout si les Shadowrunners utilisent un véhicule quelconque pour monter dans les routes sinueuses et à l'abandon depuis plusieurs décennies de Tuscany Hill…

LE REPAIRE, NIVEAU PAR NIVEAU

Première ligne de défense

Comme l'indiquent les inquiétants râles mêlés de bruits de chaînes, le premier niveau est, en quelque sorte, habité. Depuis l'arrivée de « *Grumpy* » à la tête du groupe, le rôle des goules « *sauvages* » dans le groupe a été destitué de « *responsabilité morale* » à « *mécanisme de défense* » primaire. En effet, cette demi-douzaine de goules a été placée et enchaînée au mur du premier niveau. Elles sont réparties de manière à ce que la zone de déplacement, réduite par la taille des chaînes, se recoupe, ceci pour assurer que personne ne puisse traverser le premier niveau sans être à portée de moins de deux goules à tout instant. Évidemment, les chaînes limitent beaucoup les mouvements des goules.

Néanmoins, les chaînes sont assez sophistiquées et placées dans le PAN du commlink modifié de « *Grumpy* » (DR 2, Firewall 7). Celui-ci peut donc facilement, à l'aide d'une simple commande, déclencher des goules sauvages, pour qu'elles se jettent, sans entrave aucune, sur l'ensemble des assaillants.

Au final, ce niveau de sécurité n'est pas une réelle menace pour

LA GOULE CORBITT

En hommage à un célèbre scénario de *L'Appel Cthulhu*, une vieille goule, du nom de **Corbitt**, se trouve parmi la bande. Infecté à la fin des années 2030, **Corbitt** a survécu aux nombreux changements amenés par le sixième monde. D'ailleurs, si l'on parle à la goule recluse, elle se révèle être une véritable encyclopédie sur l'histoire de Seattle et du sixième monde. C'est néanmoins difficile, car Corbitt n'aspire qu'à une chose – être laissé tranquille et lire ses livres.

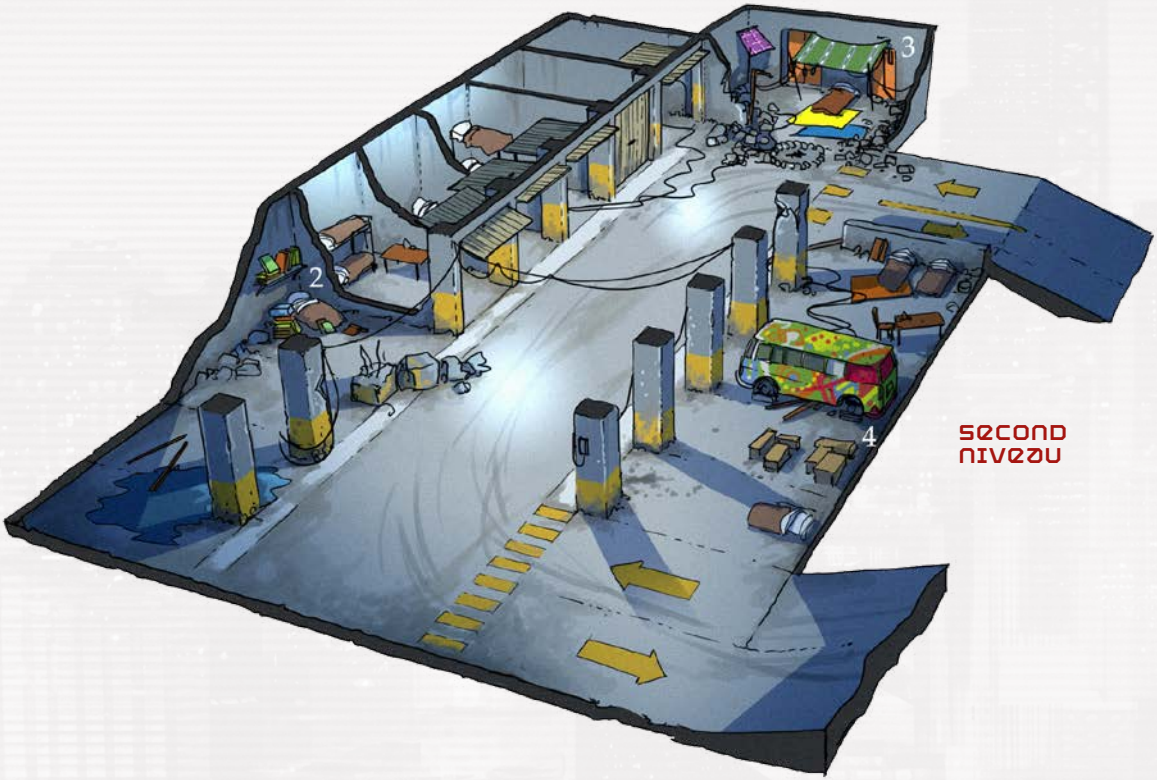
De manière improbable, dans un recoin obscur du deuxième niveau, à coté d'une pile d'habits en lambeaux utilisée comme matelas, on trouve une douzaine de piles de livres, imprimés sur du papier, ce qui est plus que rare dans le monde de *Shadowrun*. Et au milieu de ces livres, on trouvera presque tout le temps **Corbitt**, en train de lire l'un d'entre eux.

Bien qu'il soit très âgé et, en fin de compte, assez peu utile à la bande, Corbitt est relativement respecté par les membres les plus anciens du groupe, ceux qui précèdent l'arrivée de Grumpy, comme Slasher et Reaver, mais un peu moins par les récentes additions, qui estiment, probablement à raison, qu'il ne fait rien pour mériter sa part de viande fraîche.

Corbitt, quant à lui, et sans surprise, s'en moque complètement. Il est très heureux de laisser Reaver se chamailler avec Grumpy, et ignore les remarques acerbes des membres les moins amicaux envers lui. Mais par contre, il se montre ouvertement très favorable à la sédentarisation imposée par Grumpy – au grand regret de Reaver qui aurait aimé que le vieil homme le soutienne sur ce point.

En effet, avec l'installation dans le garage, Corbitt a pu enfin récupérer le contenu des nombreuses caches de livres qu'il y avait un peu partout dans la région, et surtout augmenter sa collection de nouveaux ouvrages récupérés dans les installations pédagogiques de Education Hill.

Bien évidemment, il n'est pas impossible que certains ouvrages qu'il a récupérés soient des traités magiques, qui pourraient par exemple être l'objectif d'un « *run* » pour une organisation telle que la fondation Atlante ou encore les Illuminés de la Nouvelle Aube.



SECOND NIVEAU

un groupe de Shadowrunners bien armé, mais représente un danger mortel pour des gangs locaux ou d'autres visiteurs mal attentionnés envers les goules.

En termes de jeu, si des personnages se ruent tête la première dans le premier niveau, une séquence de combat (à la *« film de zombie »*), peut se révéler intéressante. À l'inverse, une simple traversée du niveau, avec les goules sous contrôle mais frénétiques, peut se révéler un intéressant et inquiétant moment pour les personnages. Quelques tests de Sang Froid seront du meilleur effet pour ne pas sursauter ou dégainer, quand une goule se jette subitement sur l'un d'eux, même si cette dernière sera immédiatement arrêtée par sa chaîne (ah, si seulement il y avait un système de Santé Mentale dans *Shadowrun…*).

Habitation

Le second niveau du petit garage contraste de beaucoup avec le premier – aussi bien au niveau de l'ambiance que de la décoration et des occupants. C'est dans ce niveau que les goules, à l'exception de « *Grumpy* » ont installé leur quartier. Chaque *« box »* de ce niveau (2) est en bien meilleur état qu'au-dessus, et chaque goule s'est donc installée du mieux que possible dans ces derniers.

Si le précédent niveau ne dispose d'aucun autre éclairage que la lumière qui entre par la rampe d'entrée, ce niveau dispose de légères lumières, sous la forme de néons bleus (auto-alimentés, car il n'y →

a pas de circuit électrique). En effet, certaines des goules ne disposent pas d'yeux cybernétiques et trouvent assez inconfortable de se reposer uniquement sur leur perception astrale pour se déplacer. En outre, l'absence de lumière ne permet pas de lire, ce qui pose problème à l'un des membres de la bande.

Les *« boxes »* de ce niveau sont en bien meilleur état que ceux du précédent, mais là non plus, aucun ne dispose d'une porte. Chacun des boxes a été réaménagé en petit quartier d'habitation, partagé par deux ou trois goules. Ces dernières ont commencé à bien s'installer, et un certain confort commence à apparaître. Elles ont en effet récupéré des lits superposés ainsi que quelques matelas dans les alentours, et *« Slasher »* a même mis à profit ses talents d'ancien tagueur pour peindre des fresques, abstraites mais très colorées, sur les murs. De nombreux commlinks, trouvés ici et là (ou dérobés à leurs victimes), traînent un peu partout. Le niveau de bruit est trop élevé ici pour leur permettre d'accéder à la matrice, mais les goules se relaxent simplement en utilisant des jeux, ne posant aucune question, ou en regardant les photos ou vidéos disponibles sur l'appareil.

Parmi les installations de ce niveau, deux sortent du lot. La première est la loge shamanique disposée au fond du niveau (3), près de la descente menant au dernier niveau. **Reaver** a construit sa loge hors de tout *« box »*, juste là où, quand le garage était encore en fonction, les voitures manœuvraient pour prendre la descente. C'est au sein de sa loge, à même le sol, que la shaman dort. Depuis son installation ici, de nombreuses chauves-souris utilisent les anciens conduits d'aération pour accéder au niveau. Ces derniers sont trop étroits pour n'importe quel méta-humain, mais assez larges pour laisser passer les chauves-souris ou un drone de même taille. Ainsi, si l'on suit l'une des créatures depuis l'extérieur, on peut parvenir directement au second niveau. Les chauves-souris se contentent de dormir, suspendues par les pieds, au-dessus du cercle magique, et sortent la nuit pour chasser.

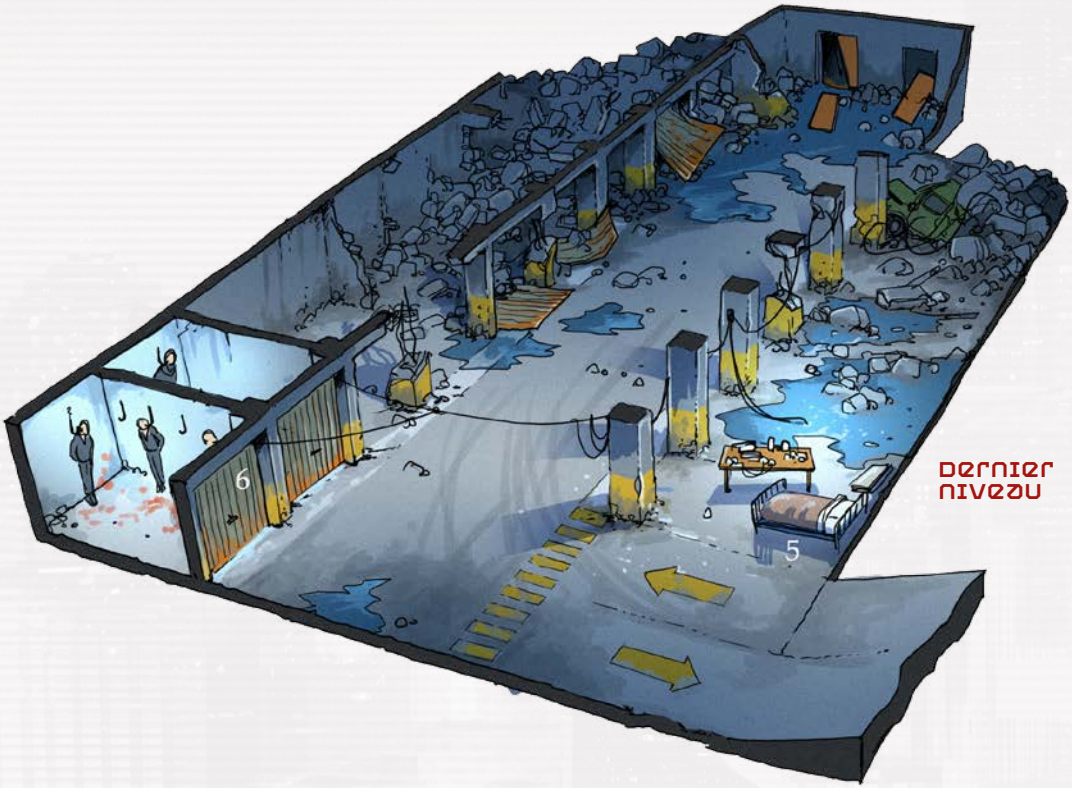
Note : ces dernières ne sont pas affectées, pour une raison évidente : la barrière astrale créée par le shaman.

Reaver étant d'origine amérindienne, sa loge suit les traditions shamaniques de son peuple. On y trouve des pierres, de l'encens, quelques peaux de bêtes et au centre un cercle de pierres destiné à confiner un feu de camp, que le shaman ne peut malheureusement jamais allumer. À la place, une pierre rougeoie au centre du cercle : la rune sur laquelle est ancrée la barrière astrale.

En face des boxes (4), mais avant la loge de Reaver, la carcasse d'un van d'une autre époque, un van Volkswagen Type 2 (rendu si célèbre, entre autre, par le gang de Scoobi-doo), sert d'habitation à un autre membre important du gang : ***« Slasher »***. Le van en lui-même n'a plus de roue, et la plupart des pièces du moteur ont disparu. Néanmoins, ***« Slasher »*** a pu là aussi utiliser ses talents artistiques pour décorer le véhicule aux couleurs de son ancien gang, les *« Cutters »*, soit un mélange étrangement réussi d'or et de vert (un simple test de Logique + Gang Identification permet d'associer ces couleurs au gang).

L'antre du rongeur d'os

Le dernier niveau du garage est donc l'antre personnel du chef de la bande, *« Grumpy »*, mais aussi l'emplacement des sordides *« réfrigérateurs »*. En effet, sous la direction du nain, les goules ont transformé les



deux derniers « boxes » (6) encore en état à ce niveau (les autres n'existent plus, les murs les délimitant n'ayant pas survécu au passage du temps et à l'humidité beaucoup plus élevée dans ce niveau) en *« garde-mangers »*. Du fait de la mauvaise isolation, on peut voir, dès qu'on arrive, une faible lumière émise par le système de réfrigération *« maison »* bricolé par le nain, et surtout une fine couche de gel se formant sous les massives portes en bois fabriquées et accrochées par les goules.

À l'intérieur, suspendue aux plafonds par des crochets de boucher, se trouve une demi-douzaine de personnes, répartie sur les deux enclos. À noter que les victimes des goules, à la seule demande de ***« Grumpy »,*** sont généralement placées en vie dans le réfrigérateur. Maintenues à une température proche de zéro, perforées de part en part par un gigantesque crochet, les victimes ne survivent guère plus que quelques jours, mais certaines sont toujours capables d'émettre de lugubres gémissements.

Cette volonté cruelle de *« Grumpy »* est avant tout un signe de pouvoir – qui cherche autant à effrayer les rares interlocuteurs *« commerciaux »* admis dans son antre (comme par exemple, un groupe de Shadowrunners) que ses propres comparses. Si *« Grumpy »* ne l'a pas encore fait, il ne fait en effet aucun doute aux membres de la bande que tout éventuel dissident pourrait très bien finir lui-même empalé sur l'un de ces crochets.

En outre, conserver les victimes en vie quelques temps s'est aussi →

TAMANOUS

Dans l'univers de *Shadowrun*, Tamanous est une puissante et secrète organisation de trafique d'organes, qui emploie (ou est peut-être même dirigée par) – sans surprise – des goules. Si le repaire décrit ici n'a aucune connexion avec l'organisation, c'est un intéressant axe scénaristique.

Par exemple, « Grumpy » pourrait peut-être, peu de temps après avoir rencontré vos personnages joueurs pour la première fois, décider de se mettre un peu au trafic d'organes, avec des docs des rues locaux, et s'attirer sans s'en rendre compte les foudres de **Tamanous**. Encore plus intéressant, l'organisation pourrait chercher à recruter les goules « de force », et « Grumpy » pourrait alors décider de contacter des shadowrunners pour lui trouver une porte de sortie. C'est-à-dire ne pas rejoindre l'organisation, tout en ne se faisant pas réduire en bouillie par cette dernière, voire même négocier un arrangement à leur place…

révélé être, depuis leur installation, un bon investissement. En effet, un groupe de Shadowrunners a déjà été envoyé pour négocier la restitution d'une *« belle pièce »*, comme le dit le rongeur d'os. Évidemment, ce dernier a su trouver un arrangement et obtenir un échange très favorable pour sa communauté. Malheureusement, la victime, elle, une fois remise en liberté, a dû investir quelque peu pour remplacer ses membres que les goules avaient déjà consommés.

Là encore, le sens des affaires de « Grumpy » le pousse à ne jamais commencer un corps par les *« pièces maîtresses »*. Pour ajouter à ce détail sordide, l'une des techniques d'intimidation préférées de « Grumpy » lors de négociations consiste à ouvrir l'un des frigos pour *« picorer »* sur l'une des personnes à l'intérieur, tout en discutant avec ses interlocuteurs comme si de rien n'était. Ceci met souvent mal à l'aise même le plus endurant des runners…

Derrière ces deux boxes réaménagés en zones réfrigérées, toutes les deux situées juste en bas de la descente, le reste du niveau est un vaste champ de gravats. Les murs des autres boxes ont cédé depuis longtemps, mais aussi une partie des parois du niveau, laissant entrer un mélange de terre, de boue et de roche. L'ensemble est assez nauséabond, mais ceci ne semble pas déranger le nain infecté, qui a non seulement installé un lit très confortable pour lui et loin du regard des visiteurs (5), mais aussi un véritable petit atelier électronique, où il bricole constamment les différents commlinks et autres appareils qu'il a pu récupérer.

À l'insu du reste de la bande, « Grumpy » a aussi trouvé dans ce niveau une petite galerie, probablement creusée pour des rats du diable, qui relie le niveau du garage à une série d'égouts de Redmond. La petite galerie, longue d'une dizaine de mètres, est juste assez large pour permettre à un nain de passer. *« Grumpy »* a donc une *« exit strategy »* au cas où les choses tournent mal pour sa bande…

RELATIONS EXTÉRIEURES

Si l'installation des goules dans ce refuge devenu permanent ne remonte qu'à quelques mois, le malicieux *« Grumpy »* a déjà trouvé le moyen d'établir quelques alliances stratégiques. La première est certainement l'une des plus importantes, car elle garantit le secret de la position du repaire, tout en assurant néanmoins un moyen fiable de *« livraison »*. Cette alliance n'est pas pour autant une coopération mutuelle bénéfique, car elle repose essentiellement sur la peur et la menace.

En effet, *« Grumpy »* a rencontré un autre nain, un interfacé du nom de « ***Borg*** » (personnage emprunté au podcast *« Arcology »*, en anglais). Ce dernier dispose de nombreux véhicules – dont plusieurs vans et camions – et offre, dans les ombres, un service discret de transport. Il n'est jamais présent à bord et contrôle toujours les véhicules depuis son antre. Le rongeur d'os a donc passé avec lui le marché suivant : c'est *« Borg »* qui livre le repaire, quand par exemple un doc des rues ou un groupe de Shadowrunners souhaite se débarrasser d'un cadavre (ou reste de cadavre) gênant. Ainsi, seul l'interfacé connaît réellement l'adresse exacte de la planque de la bande de goules.

Cette alliance n'est pas formée de bon cœur car, en fait, *« Grumpy »* est un ex de la sœur de l'interfacé, une jeune naine qui travaille pour Renraku à Downtown et qui le croit

mort depuis des années. À l'inverse de son frère, **Lydia Lane** n'a ni perdu son SIN, ni quitté le « *droit chemin* » pour rejoindre les ombres. Elle est donc la cible parfaite de « *Grumpy* », qui peut faire chanter « *Borg* », en menaçant simplement de tuer ou, pire, d'infecter sa sœur si celui-ci les trahit.

Bien évidemment, l'arrangement déplaît profondément à l'interfacé, mais ce dernier s'y tient pour le moment, car il ne peut ni forcer sa sœur à disparaître, ni prendre le risque de s'en prendre aux goules sans être sûr qu'elle soit hors de danger.

En plus de « *Borg* », « *Grumpy* » est donc en contact avec un ou deux docs des rues et au moins un groupe de Shadowrunners, qui se servent des goules pour faire disparaître leurs victimes…

LES PERSONNAGES-CLÉS

Définir les caractéristiques de PNJ en détail prend beaucoup de place, et n'a souvent que peu d'intérêt en jeu. Ainsi, les éléments techniques fournis ici se limitent à quelques informations-clés, jouant souvent un rôle immédiat dans les rencontres, et non une fiche complète pour le personnage.

Slasher

Après Grumpy et Reaver, la goule d'apparence très jeune nommée Slasher est très certainement le personnage le plus important de la bande. Ancien membre du gang des Cutters, dont il arbore encore les couleurs, Slasher a été infecté très jeune ; il devait avoir à peine 17 ans quand le gang était encore sous le joug de Vladimir, dans les années 2060. Slasher était d'ailleurs l'un des favoris du maître du gang, et devoir quitter le gang à cause de son infection a été un choc profond pour lui. L'assassinat de Vladimir par les Vory, et la prise de contrôle du gang par **Ivan**, ont été perçus comme une trahison, et il voit désormais tout membre des Cutters comme un judas. Il rêve régulièrement de monter une opération contre le gang, dans le seul but de venger Vladimir en tuant Ivan (peut-être un moyen pour des Shadowrunners de gagner ses bonnes grâces ?).

Au sein de la bande de goules, Slasher joue clairement le rôle d'éclaireur et de chef de « *chasse* ». Moins cruel et féroce que Grumpy, il préfère néanmoins chasser des cibles « *humaines* » : soit des adultes, généralement des hommes capables de se défendre, soit des gangers de bas niveaux qu'il surprendrait en plein méfait. Sinon, il se rabat sur le squatteur isolé. À l'inverse du chef de la bande, qui apprécie leurs os « *onctueux* », Slasher n'aime pas s'emparer d'enfants, ni même attaquer des familles. Malheureusement, quand Grumpy accompagne son escouade pour chasser, l'ancien Cutter n'a guère le choix.

Slasher est clairement le membre du gang le plus opposé à Grumpy, même s'il n'est pas très loquace à ce sujet, et que Grumpy ne s'en rend pas compte. En fait, le nain pense que son réel opposant est Reaver, et il n'a pas tort sur ce point, mais le shaman sait qu'il n'est pas assez puissant pour pouvoir s'opposer à Grumpy – surtout que ses désirs de migration ne sont pas populaires parmi les goules.

Physiquement, Slasher ressemble à un jeune ganger, arborant les couleurs du gang, mais cachant sa tête désormais chauve avec la capuche de son « *hoody* ». Il est relativement petit et frêle pour un humain, mais aussi très agile et habile.

Notes techniques :

Agilité 6, Discrétion 6, Armes Tranchantes (Couteaux) 6(8)

Reaver

Le shaman était un amérindien dans sa quarantaine quand il a été infecté par le VVHMH. Le visage à la peau épaisse et foncée, des yeux étroits et des cheveux légèrement gris qui ont maintenant complètement disparu, le Salish arbore beaucoup des caractéristiques physiques des membres de sa tribu, les Nootka. Si, dans sa jeunesse, il a servi l'armée du Conseil Salish Shide, qui lui a donné la maîtrise de sa magie, il a ensuite tourné casaque et à rejoint les nombreux réseaux de contrebandiers opérant autour de Seattle, à la frontière du Conseil Salish Shide.

Il y a quelques années, son groupe de contrebandiers, caché dans Redmond, s'est fait attaquer par des goules. Seul survivant, infecté, le shaman, une fois le choc initial passé, s'attribua un nouveau nom de rue, **Reaver**, et rejoint une bande de goules locale, laissant son ancienne identité pour morte et refaisant sa (non)-vie. Peut-être que quelqu'un de son passé pourrait d'ailleurs mettre des Shadowrunners entreprenants sur sa piste ?.

Notes techniques :

- Reaver est un magicien complet (Magie 6, Sorcellerie 6, Sorcellerie Rituel 6, Invocation 6, Bannissement 6, Observation Astrale 6)
- Il lit systématiquement les auras des personnes qu'il rencontre (même si c'est désagréable et malpoli)
- Il a toujours à disposition 3 esprits de l'Homme (Puissance 6), liés, qui prennent l'apparence, effrayante, de « Hommes Chauve-souris », ressemblant au légendaire « Diable du Jersey ».
- En plus du rituel de Rune, Reaver connaît les rituels de Cercle de Protection (*Livre de Base* de *Shadowrun*, p. 300) qu'il utilisera s'il sait qu'une menace – par exemple un groupe de Shadowrunners – approche (et qu'il a le temps), ainsi que Détection à Distance (aussi p.300).
- **Groupes de dés-clés :**
  - Charisme, Volonté, Intuition 5, Logique 4
  - Sang Froid 10, Jauger les Intentions 10,
  - Négociation 3, Leadership 2, Intimidation 3

Grumpy

Le rongeur d'os « *Grumpy* » est un personnage essentiel de cette bande. À mi-chemin entre le leader charismatique et le despote, il mène le groupe avec un savant mélange d'astuce, de diplomatie, mais aussi d'intimidation. La bande a clairement bénéficié de son « *leadership* », mais elle le suit aussi par crainte. L'infecté est plus fort physiquement que la plupart d'entre eux, et aussi très vicieux. C'est un habile « *politicien* » ou manipulateur, qui sait aussi bien exploiter les intérêts que les faiblesses des gens qui l'entourent. Et n'a aucun remord à utiliser la peur.

En termes de jeu, il est important de bien interpréter ce dernier pour son coté machiavélique. Un groupe de Shadowrunners l'affrontant seul, de manière frontale, n'aura probablement aucun mal à se débarrasser de l'abject nain, mais ce dernier devrait toujours disposer d'un atout en main (par exemple, la possession de quelque chose que les PJ désirent) en guise de levier de négociation, pour s'assurer que les choses ne tournent

PROTÉGER (MIEUX) LE REPAIRE CONTRE LES HACKERS EN TOUS GENRES

Si « Grumpy » est quelque peu technophile, son commlink modifié et les quelques autres engins qu'il utilise ne forment pas un réel danger pour un decker ou technomancien. Dans ce contexte, on peut souhaiter améliorer quelque peu ses capacités.

Le plus simple est de remplacer le commlink par un cyberdeck de capacité similaire à celui de son opposant – et de lui rajouter des compétences en Cybercombat, Logiciels, etc. On peut aussi aller plus loin, en considérant que « Grumpy » a pris le temps d'effectuer des plongées dans les fondations de la matrice (voir « Data Trails », à paraître) et donc construit un serveur matriciel pour défendre son repaire (H4, A5, C7, D6, F8).

pas en sa défaveur. En clair, si le personnage est bien utilisé, les PJ devraient être forcés de faire affaire avec lui, tout en étant révulsés par le personnage, cherchant par tous les moyens à le doubler à un moment ou à un autre. Coller une balle dans sa tête formant donc l'ultime geste de satisfaction, obtenu après une longue série de *« jeux d'échecs »*...

Physiquement, Grumpy ressemble à un nain de taille moyenne, avec des petits yeux enfoncés qui lui donnent un regard vicieux. Sur la partie droite de son front, on peut encore distinguer un nano-tatouage – un requin décoloré dans le style Salish, si courant dans la région, et qui disparaît désormais sur l'épaisse peau du Rongeur d'Os. Sur l'autre tempe, on peut aussi voir un datajack. Enfin, il porte aussi une barbe, courte et bien taillée.

Comme tous les nains transformés en rongeurs d'os, Grumpy, immobile, ressemble plus à une statue qu'autre chose, et sa peau est non seulement plus épaisse et résistante, mais aussi grisâtre.

- **Groupes de dés-clés :**
  - Charisme 5, Volonté, Intuition à 8, Logique 6 (Qualité : Attribut Exceptionnel)
  - Sang Froid 13, Jauger les Intentions 13,
  - Négociation, Leadership, Intimidation, Con 6
  - Pouvoirs notables : Toucher Paralysant et Souffle Nocif
  - Commlink Fairlight Caliban (DR7) avec module « hot sim » et une extension de Corruption à 7 (soit A-/S7/D7/F7). Ce commlink est le maître du PAN gérant la plupart des appareils du repaire.

Romain Pélisse
Illustrations et plans
Guillaume Tavernier

JOURNAL D'EXPLORATEURS

LA TOMBE DU ROI-PRÊTRE TUPAC YAWAR

Le temps des Pleurs

« Peut-être croiserez-vous un jour la route de Coahoma, la panthère rouge, et d'Iparcos, le cartographe aveugle. Femme sans peurs et homme de savoir, ils explorent le monde et en cartographient les lieux étranges. Certaines cartes servent alors à des explorateurs curieux, d'autres de mises en garde. »

Les mémoires de Coahoma et d'Iparcos

C'est au fond d'une vieille malle que les liches de *Casus Belli* ont trouvé un vieux journal gribouillé et des dizaines de plans et de cartes réalisés par une certaine Coahoma et son cher compagnon de voyage et cartographe, Iparcos. D'abord étonnées, les liches ont de suite compris le potentiel de ces découvertes pour des aventuriers en mal de sensations fortes. Ou plutôt pour la personne en charge de leur faire vivre leurs aventures. Nous avons évidemment enlevé les passages trop personnels de la vie de Coahoma et d'Iparcos, ou ceux parlant de trésors que ces va-nu-pieds d'aventuriers ne méritent pas, mais nous avons laissé l'essentiel pour permettre aux MJ de bâtir l'histoire de leur choix à partir des plans et des notes.

Je me rappelle…

C'est dans les archives du monastère des Six Brises que j'ai découvert l'existence de la civilisation Waqar et leur culture des Pleurs. Quelques siècles auparavant, cette civilisation brillante autant que cruelle aurait dominé les plateaux septentrionaux, asservissant les peuples indigènes des vallées et des jungles alentour, ritualisant le sacrifice et la souffrance. Les archives mentionnent que les vestiges de plusieurs cités se dissimulent sous la végétation luxuriante de la zone, mais malgré des années de recherche et les nombreux guides locaux sollicités, je n'ai mis à jour qu'une stèle érodée dont les gravures n'étaient plus que des ombres.

Puis, en relisant mes notes, que j'avais pourtant lues autant de fois qu'il y a de poux sur la tête d'un ogre, j'ai compris que les dessins retranscrits sur les parchemins du monastère n'étaient pas des illustrations de la vie waqar, mais le chemin pour accéder à leur divinité. Grâce à cette révélation, j'ai pu rejoindre la tombe du dernier Roi-Prêtre waqar, répondant au nom charmant de Tupac Yawar, « Celui qui rencontre le sang ». J'ai aussi réalisé que si la souffrance était institutionnalisée chez les Waqars, c'est qu'il s'agissait pour eux du seul moyen de rejoindre leur dieu protecteur. Il fallait de la souffrance et des morts pour s'élever. Tupac avait donc été enseveli vivant, peut-être mutilé pour qu'il meure dans une lente et douloureuse agonie. Enfin, c'est ce que je pensais.

Je ne vous décris pas mon voyage au cœur de la jungle, ni les terribles épreuves que notre expédition a surmontées, les moustiques sanguinaires, les tribus hostiles auxquelles nous avons offert plus que de l'or, les créatures sauvages, la soif, la faim, la fatigue, la maladie. Car après tout, ce périple n'a été qu'une promenade de santé en comparaison de notre passage dans la tombe. Nous sommes arrivés tôt à l'aube, ce qui a provoqué un fou rire puisque nous avions campé toute la nuit à seulement une trentaine de mètres de la falaise dans laquelle est creusée la tombe. Est-ce que les croyances indigènes avaient tenu à l'écart les tribus de la région ? Est-ce que parce que la tombe était au fond d'une cuvette presque impossible d'accès ? Quoi qu'il en soit, la tombe était là, inviolée comme au premier jour. Nous y avons pénétré. La moitié de notre expédition a disparu le matin même.

ÉTRANGETÉS

Temple. *Traces de sacrifices. Du sang au sol et sur une stèle au pied d'une idole au visage couvert de peaux tannées. Son regard est vivant ! Crânes pas tous humains. J'en emporte un.*

Source. *Eau froide ici, chaude dehors. Réchauffée par l'âme des morts ? Étolüan en a bu. Il a vomi. Source sous la pile de squelettes concrétionnés. Impossible d'accès. Goût métallique dans la bouche.*

Embaumement. *Impression de mort. Horrible. Des gravures décrivent les procédés d'embaumement. Corps vidés vivants ! Urnes avec restes de nourritures, mélangés à des organes séchés. Quelle nausée…*

Momies. *NE JAMAIS REVENIR ! Ils sont là !*

Pierre lumière. *Fresque avec la cosmogonie Waqar. Pierre flotte dans l'air au-dessus d'un autel. Personne ne l'a touchée. Je n'arrive pas à la regarder. Les visages gravés au mur me parlent.*

Sarcophage pendu. *Sarcophage doré en l'air. Trop haut. Bruit dedans. Mécanisme pour le descendre ? Qui est à l'intérieur ? Ou quoi ?*

Roue du temps. *On vieillit à vue d'œil ici. Quatre sarcophages. Deux ouverts seulement, griffures à l'intérieur du couvercle, prêtres enfermés vivants. Pas eu le courage d'ouvrir les autres. Talisman autour du cou. Protection ?*

Veilleurs. *Rangées de guerriers. Leur peau semble en cuir. Yeux cousus, mais nous regardent ! Effroi, jambes tremblantes. Risto a fui et déclenché des pieux. Kaya est morte aussi.*

Tombe roi. *Squelettes enchaînés, mutilés. Un a les deux pieds tranchés ! Dalle funéraire abrite le sarcophage du roi. Vide si j'en crois les symboles formant l'épitaphe. Leurre ?*

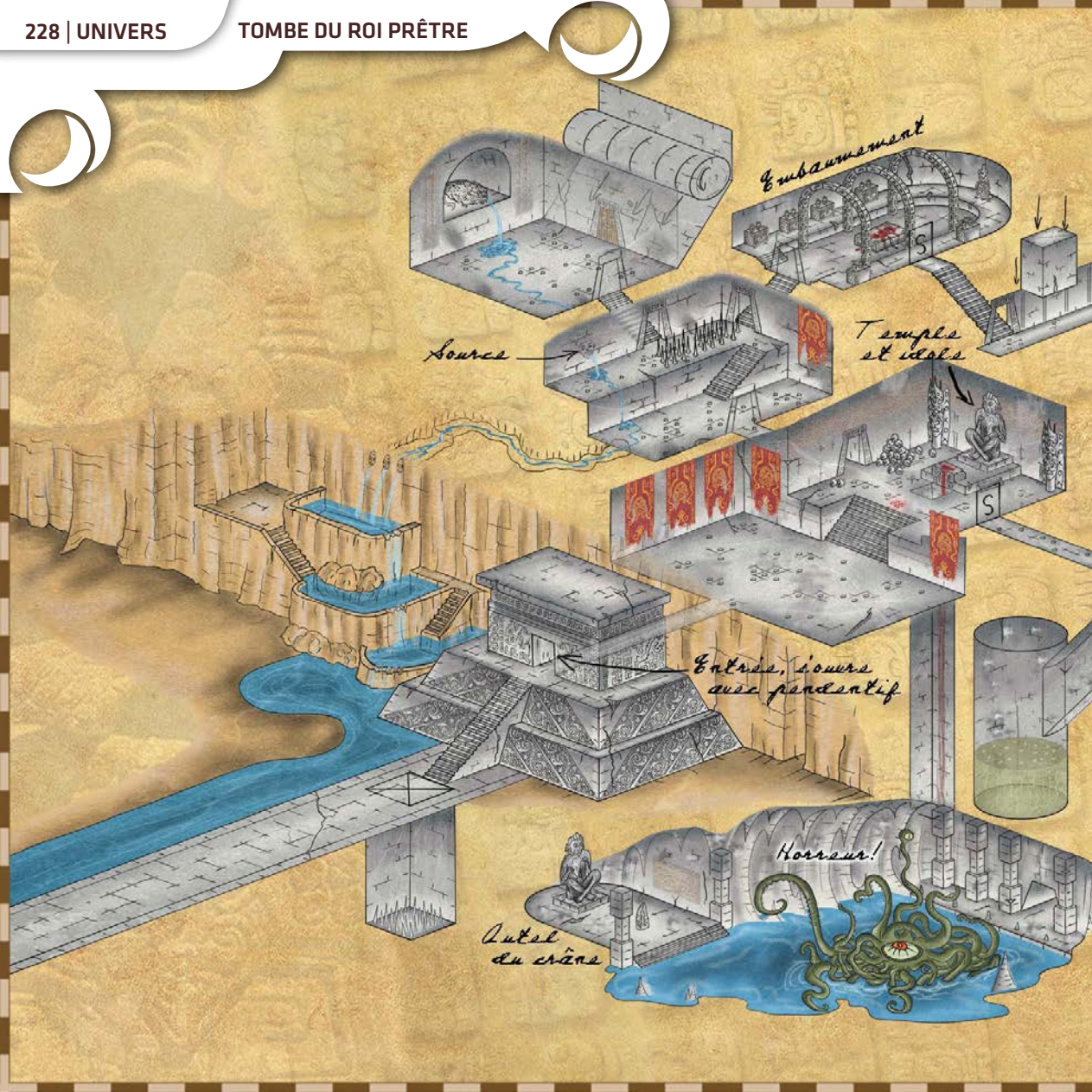
Horreur ! *Bête immortelle. Ses tentacules repoussent ! Les cordes ne tiendront pas.*

Autel du crâne. *Même idole. Autel sonne creux. Impossible de l'ouvrir. Fresque mentionne un crâne de « verre » et un monde du dessous.*

Les corps du roi

À ce moment-là, nous avons compris que ce n'était pas le roi qui avait souffert pour aider son âme à rejoindre sa divinité. Un jour, il faudra que je prenne du recul pour essayer de comprendre comment une civilisation peut être aussi abominable. Aujourd'hui, je ne vois que folie. La tombe est conçue comme un gigantesque piège, mais ce piège n'interdit pas l'accès au sarcophage du roi, puisque le corps du monarque a été incinéré et ses cendres dispersées dans tout le tombeau. Il n'y a pas non plus de trésor à protéger, ou du moins nous ne l'avons pas trouvé avant de fuir les lieux.

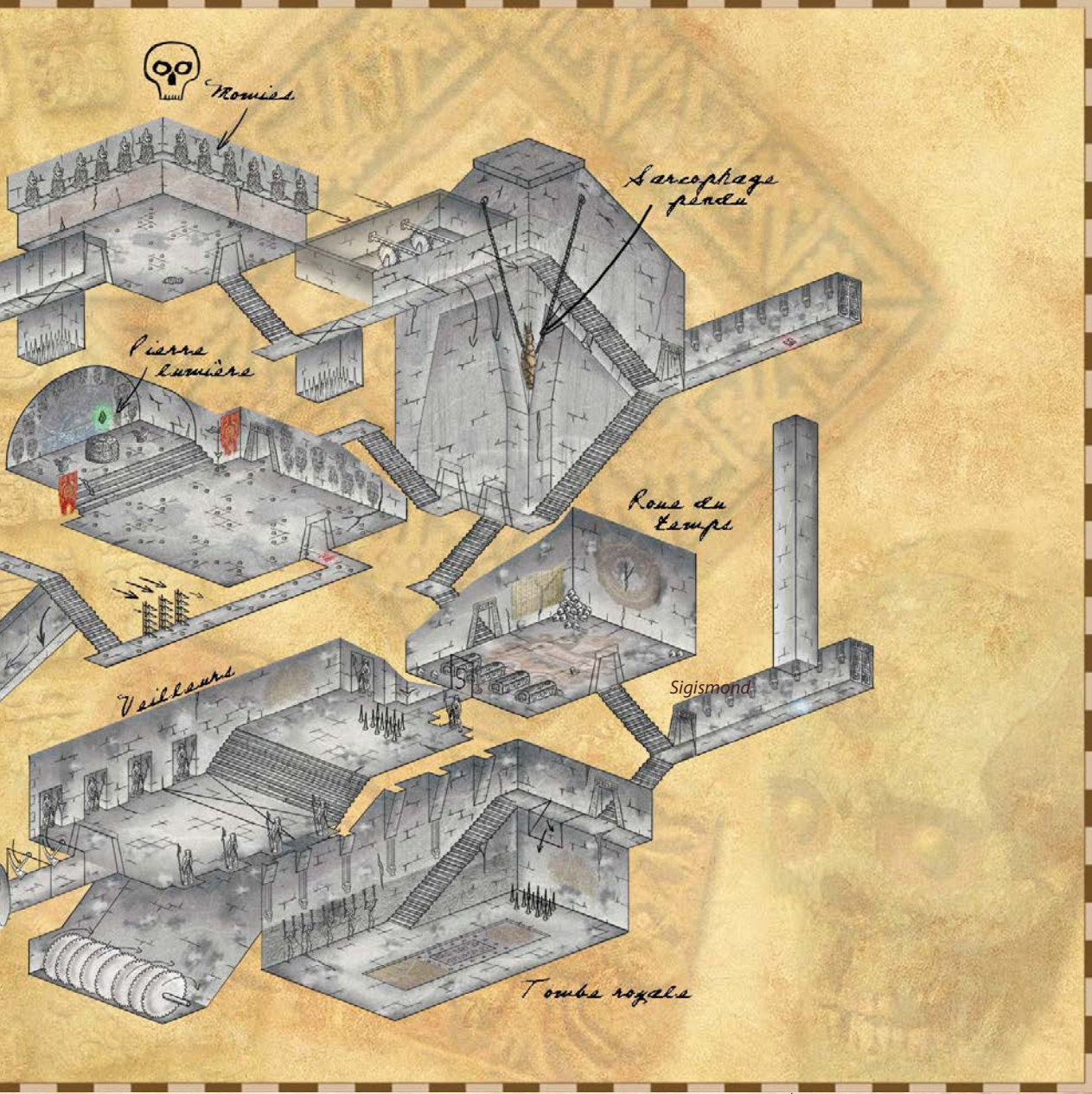
Pour que l'âme du roi rejoigne sa divinité, il fallait que la souffrance et la mort durent des semaines au cœur même du tombeau. La tombe-piège était destinée à tuer et à faire souffrir les serviteurs du roi, enfermés en même temps que lui. Nous avons trouvé des restes de nourriture cachés en divers points du tombeau, ce qui nous a fait réaliser que les serviteurs cloîtrés, tiraillés par la faim, ont dû parcourir les salles à la recherche de nourriture, tombant un à un dans les pièges conçus pour que leur mort ne soit pas immédiate. Ça et là, des squelettes témoignent de l'horreur qui s'est tramée ici. Je pense que l'esprit de quelques-uns est piégé dans les murs… Et plusieurs membres →



de mon expédition ont maintenant rejoint les rangs des sacrifiés.

Le cœur du roi

Presque tous les couloirs et les salles sont piégés, des pièges brisant les os, perforant les organes, brûlant lentement les chairs, tuant à petit feu. Parfois, heureusement, la mort est immédiate. Quelques salles présentent un intérêt archéologique cependant. Notre état de santé nous a empêchés de les examiner dans le détail, mais si vous avez la chance, ou le malheur, d'y accéder, vous serez surpris.



Je vous confie la carte qui m'a conduit à la tombe de « Celui qui rencontre le sang ». Au dos, mon fidèle ami a dressé le plan de ce lieu de mort d'après nos souvenirs et les quelques notes rapportées. Si vous avez la folie de vous y rendre, puissent-elles vous aider dans votre réussite autant qu'elles nous ont aidés dans notre fuite.

Reproduction des plans d'Iparcos
Patrick Janniaud
Organisation des notes de Coahoma
Géraud G.



JOUER AVEC LE MÉTA

L'enquête des deux investigateurs détachés de Scotland Yard les a menés sur la piste d'une secte de cultistes londoniens. Le MJ a mis le paquet sur l'ambiance, les joueurs sont passionnés par l'aventure, tout le monde s'investit à fond. Tellement à fond que lorsqu'un enquêteur s'embarque dans des fausses pistes, ment à ses supérieurs ou ne comprend rien à rien malgré des indices de plus en plus gros, toute la table se demande ce que bricole sa joueuse…

Le méta (aussi appelé « méta-jeu »), ou le fait de sortir de son personnage, est souvent mal vu à une table de JdR, un peu comme un symptôme de non-immersion des joueurs, de casse-roleplay ou d'anti-jeu. Mais bien utilisé, c'est un outil indispensable pour éclaircir des situations confuses et régler la longueur d'onde entre les participants sans interrompre le jeu.

Brief théorique

Une fois n'est pas coutume, on commence par un brief théorique, le temps que tu te mettes en tenue. *Elle déroule le tableau blanc et allume le projecteur.* Pour une définition à la truelle, disons que le méta dont on va parler aujourd'hui, c'est tout ce qui dépasse de l'aventure créée ensemble à la table. Et comme ça dépend un peu de chacun pour placer la limite, disons que c'est à chaque fois qu'une joueuse (au hasard) prend la parole en tant que joueuse pour autre chose que décrire les actions de son personnage *(« J'avance dans le couloir »)* ou pour parler par sa voix à lui *(« Avançons braves compagnons ! »)*. Pour la subtilité, voir *Pour aller plus loin*, en marge ci contre.

Changement de diapo. À l'Académie du JdR Bien Comme Il Faut, ils t'ont probablement enseigné que ce qui se passe à la table et ce qui se passe dans l'aventure sont deux univers différents et que pour bien jouer, il te faut éteindre la table quand on allume la fiction, ou vice versa, ne pas encombrer la mise au point d'un plan, les discussions stratégiques ou les calculs de bonus avec ton *roleplay* envahissant. J'ai raison ?

Changement de diapo. Oublie l'Académie, champion.ne, ici au Gymnase on ne joue pas la fiction pure, plongés dans le silence d'une salle obscure comme au cinéma, ni le méta tout seul comme devant un jeu de plateau. Ici, on pratique le jeu de rôle, le sport bâtard par excellence.

Changement de diapo. Il y a effectivement le risque qu'en se laissant aller à des interventions méta (des blagues, des références ou des commentaires) une joueuse empêche ses camarades de s'immerger totalement dans l'aventure. Ou le risque qu'elle utilise en jeu des connaissances que son personnage n'a pas, comme par exemple ce qu'il sait de l'univers, des codes du genre, du scénario, des mécaniques de jeu, des réactions habituelles de ses camarades, etc. Par exemple,

MJ : « *Vous pouvez vous rendre sur la scène de crime, ou alors… (sourit) passer à votre bureau.* »

Pour aller plus loin

Pour une définition plus fine et des réflexions plus complètes sur le méta, il y a le blog *Contes et histoires* à vivre de Vivien Féasson, qui y consacre quatre articles courts, clairs et passionnants (malgré des titres ronflants) :

- *Le rire méta, élément vital du JDR ;*
- *Le jeu de rôle, art métafictionnel par excellence ;*
- *Poltergeist ou l'horreur métafictionnelle ;*
- *Métafiction : le sous-titrage métafictionnel.*

Et Le jeu de rôle, loisir du méta, la conférence qu'il a donnée à Orc'Idée en février dernier, à retrouver en audio sur le site des Voix d'Altaride **www.cendrones.fr**



Joueuse : « *Au bureau, il y a forcément une embrouille qui nous attend, regarde comme il sourit !* »

Ou les classiques « *De toute façon, c'est toujours le premier PNJ nouveau qu'on rencontre qui est le coupable* » ou « *Ah il a un nom, il doit être important* »… Ce qui peut parfois être qualifié d'anti-jeu par d'autres joueurs ou des MJ tatillons sur la cohérence.

Changement de diapo. Comme souvent avec nos maladresses de joueurs, réelles ou supposées, la solution adoptée par certains MJ est de bannir totalement les interventions méta. Nous sommes priés de nous faire tout petits derrière nos personnages et de ne pas moufter pendant les descriptions, on ne veut rien voir qui dépasse. Problème réglé. *Enroulement du tableau, extinction du projecteur et rallumage des néons.*

Autant te dire qu'ici au Gymnase, ça n'est pas tellement l'ambiance. On ne va pas se priver d'utiliser le méta sous prétexte que c'est délicat et que ça demande un peu de responsabilité. N'est-ce pas champion.ne ? J'ai rien entendu ! N'est-ce pas champion.ne ? De toute façon, on a déjà commencé… (voir la marge ci-contre).

Choisir entre méta et roleplay

D'abord, prendre conscience de ce qui est possible en termes de *roleplay* : à chaque fois que tu poses une question de joueur ou joueuse au MJ, tu peux te demander si ton PJ ne pourrait pas l'adresser lui-même à un PNJ qui traîne par là. La plupart du temps, il peut.

Par exemple, si les enquêteurs de Scotland Yard arrivent sur une scène de crime, une joueuse peut avoir envie de demander *« On sait de quoi il est mort ? », « Est-ce qu'il a des marques de coups ? », « Il y a des témoins à interroger ? », « On sait si la victime avait des ennemis ? »*, etc. Son investiga- →

Dans les épisodes précédents

Nous avons déjà abordé des utilisations du méta en jeu, qui peuvent aider au bon déroulement de l'aventure au lieu de la parasiter :

• Les questions sur le personnage d'un autre joueur (voir *« Mon PJ comme un sandbox », Casus Belli #20) : « Au fait, ton bonhomme, il n'était pas un peu hypocondriaque déjà ? Ça va aller, l'enquête dans les égouts ? »*

• Les commentaires pour aider *(voir « Jouer… sans son PJ », Casus Belli #21) : « Les égouts, ça n'est pas obligé, tu peux aussi t'occuper de la piste d la statuette si tu veux. »*

Le mot d'ordre est toujours le même, et il est vital : écoutilles ouvertes et rétropédalage immédiat au moindre signe de désapprobation. Tout est question de dosage en fonction des tables, des jeux, des ambiances. Et le dosage, c'est notre responsabilité de joueurs et joueuses.

teur peut tout à fait les poser à un PNJ, par exemple l'agent qui les accueille sur place et qui leur fait le brief. Il suffit de préciser *« Je me tourne vers l'agent le plus proche, celui qui nous a apporté un café »*, et on enchaîne sans passer par le méta.

Même chose si une joueuse (toujours elle) voudrait des éclaircissements sur ce que son camarade de table manigance. Plutôt que demander directement *« À quoi ça te sert, tous ces jets de manipulation, pourquoi il fait ça ? »*, elle peut faire en sorte que son investigateur se tourne vers son partenaire pour aborder le sujet : *« C'est quoi ces magouilles en sous-main dans le service ? Je ne comprends pas à quoi tu joues depuis qu'on a récupéré le dossier… »*.

En revanche, il y a des situations qui se prêtent moins bien au dialogue entre personnages (PJ ou PNJ). Sur la scène de crime, il est facile de trouver un interlocuteur, mais parfois, il n'y a personne (ou personne de *fiable*) à qui s'adresser. Ou encore l'investigateur est un taiseux, ou il a un score très bas en intelligence ou c'est un menteur invétéré. Dans ces cas-là, c'est délicat de le jouer de façon cohérente et de le pousser en même temps à poser des questions, ou des questions pertinentes, ou de ne pas raconter n'importe quoi à son interlocuteur… Ce qui risque d'amener une louche de confusion dans le scénario.

À toi de voir, en fonction de la table, de la situation ou de ton PJ, ce que tu préfères jouer : l'efficacité des questions en méta, ou l'élégance de la mise en scène. Il n'y a pas de recette ni de principe, c'est à nous de choisir, d'essayer puis de corriger si on sent que ça ne passe pas aussi bien qu'on le voudrait.

Sous-titrer en méta

Il y a aussi la possibilité de ne pas choisir entre méta et roleplay. Dans des situations un peu complexes ou avec des personnages pas très expressifs, nous pouvons aussi hybrider les deux techniques, en jouant notre personnage tout en reprécisant les choses en méta. Le *sous-titre*, c'est ce moment où une joueuse (encore la même) s'autorise à sortir un instant de son rôle pour s'adresser directement aux autres joueurs ou au MJ et expliquer rapidement où son personnage veut en venir, ou ce qu'elle a derrière la tête, ou ce que son alter ego pense vraiment, etc. Ce qui permet de jouer des situations déroutantes ou trompeuses (le silence, le déni, l'obsession, le mensonge) sans que toute la table se demande si la joueuse ne serait pas en train de saboter le scénario.

Par exemple, pendant l'interrogatoire d'un cultiste dans les bureaux de Scotland Yard, il y a des tas de raisons pour lesquelles l'enquêteur pourrait ne pas saisir l'allusion subtile de ce fou qui parle par métaphores hallucinées. La joueuse peut alors signaler d'une phrase en méta qu'elle a bien vu l'indice mais qu'elle privilégie l'incarnation de son personnage pour le moment :

- Si son enquêteur est obsédé par une fausse piste, elle peut préciser au MJ *« T'inquiète, il n'a pas encore percuté, mais moi j'ai compris »* ;
- Si l'enquêteur a des capacités limitées, elle peut rappeler *« Mais oui, mais j'y peux rien, il a 2 en intelligence ! »* ;
- Si l'enquêteur sabote l'entretien ou dépasse les bornes par énervement ou déni *« Là c'est roleplay, hein, je ne me permettrai pas, sinon »*.

Ces sous-titres n'ont pas besoin d'être très longs ou très détaillés, une petite phrase suffit pour clarifier les tenants et les aboutissants, montrer que la joueuse prend juste le temps de s'amuser avec son personnage, mais qu'elle a bien conscience de l'enquête ou du



scénario et va revenir dans la course à la première occasion.

Quelques exemples en bonus :

Roleplay : *« Je lui jette un regard glacial »* (en méta : *« Ces histoires de Grands Anciens, ça saoule mon perso, il pense qu'il ne va rien en tirer. »*)

Roleplay : *« Bien sûr, je vous fais confiance »* (en méta : *« Clairement, mon PJ ment et ça se voit. »*)

Roleplay : *« ... »* (en méta : *« Là ne il sait pas quoi répondre, il commence à se dire que le mec a raison et que cette histoire nous dépasse complètement... »*)

Ramener le méta dans la fiction

Une fois qu'on est à l'aise pour sauter souplement de la voix du personnage à celle de la joueuse pour clarifier les choses, on peut aussi se lancer dans le mouvement *inverse.*

À la base, cette technique est issue des menaces de MJ pour calmer les troupes quand ça part en vrille à la table. Prendre au pied de la lettre une réflexion gratuite ou prendre une réplique de joueur comme si c'était celle du personnage (*« Où est l'artefact des Anciens ? », « Huhu, dans ton... », « Il a une pince coupante à la main, tu lui réponds vraiment ça ? »*), c'est une façon d'appeler à baisser le volume du méta. Sinon, il y a un PJ qui va morfler, attaché à un siège de dentiste.



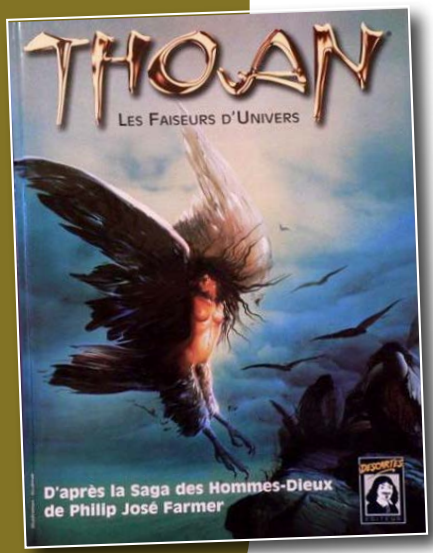
Mais une fois qu'on sait faire des allers-retours entre le méta et la fiction sans que l'un parasite l'autre, nous joueurs pouvons nous amuser avec. Le mouvement est très simple : répondre avec la voix de son personnage à tout ce qui passe à portée en méta, et laisser aux autres le loisir d'embrayer s'ils en ont envie.

Par exemple, si un autre joueur se permet un commentaire moqueur sur cet investigateur un peu brutal, la joueuse peut s'autoriser à répondre avec la voix de l'enquêteur : *« T'as dit quoi là ? Tu veux faire un rapport peut-être ? »*. Si ça amuse le joueur de se lancer dans une scène de conflit entre les deux partenaires de Scotland Yard, il embrayera en roleplay et on fera comme si le commentaire méta avait été une vraie réplique de personnage. Si ça ne l'intéresse pas, il démentira et fera machine arrière *« Non, non, ça c'est moi, mon enquêteur lui il ne moufte pas »*.

Si on est en forme et en confiance, l'exercice peut même ressembler à du refilage de patate chaude. Mettons qu'on ait explicitement établi que Henry le PNJ reste au bureau pendant que les enquêteurs descendent dans les égouts à la recherche des cultistes. Un joueur étourdi a oublié cette donnée et à un moment il lâche : *« Moi je me tourne vers Henry en secouant la tête. »*. Tout le monde sait que c'est une erreur de joueur, mais une autre joueuse peut se jeter sur la balle avant que le MJ ne la sorte du terrain, en s'exclamant avec la voix de son personnage : *« Mais ? Vous êtes là Henry ? Je croyais que vous ne vouliez pas venir ! Vous avez changé d'avis ? »* et laisser le MJ se débrouiller pour trouver une réponse en catastrophe...

Après tout, à chacun son tour de challenger les autres, n'est-ce pas ?

Eugénie
Crapous *Didier Guiserix*



ARCHÉO-RÔLISME

Thoan les faiseurs d'univers

Aventures dans le monde à étages

« La série des Hommes-dieux était à l'évidence une anticipation des jeux de « Donjons et Dragons », si populaires chez les jeunes. Les portes, les pièges tendus par les Seigneurs dans les portes, l'ingéniosité qu'il fallait déployer pour les traverser, et les mondes dangereux dans lesquels une mauvaise décision pouvait sceller le sort d'un personnage, tout cela préfigurait les jeux de Donjons et Dragons*. Jim était étonné qu'on n'ait pas adapté la série à ce genre de jeux. »*

– La Rage d'Orc le Rouge 1991, *sixième tome de* La Saga des Hommes dieux *de Philipp José Farmer.*

Tout commence en 1965 avec la publication du roman *Le Faiseur d'univers* de Phillip José Farmer. C'est le premier tome de *La Saga des hommes dieux* qui comptera 7 volumes et sera terminée en 1993. Cette série de science-fiction nous raconte les aventures débridées de héros voyageant entre les univers de poches créés par une race surévoluée technologiquement : les hommes-dieux, aussi appelés Thoans. Cette saga restera non seulement culte pour de nombreux amateurs de science-fiction, mais elle inspirera également à Roger Zelazny la saga des *Princes d'Ambre* que les rôlistes connaissent bien.



Un rêve devenu réalité

C'est dans les années 90 que Léonidas Vesperini, déjà traducteur de quelques textes pour la deuxième édition de *Shadowrun* chez *Jeux Descartes*, lance le projet fou d'adapter en jeu de rôle ce classique un peu oublié de la science-fiction avec l'aide de son frère Orso. Les deux frères avaient fait leurs armes en publiant *Quest*, un fanzine spécialisé sur *Runequest*. Léonidas écrit *Thoan* en rentrant chez lui le soir après de longues journées de travail. Ayant fait ses études aux États-Unis, il a pu se renseigner auprès de *Presse Pocket* qui détenait les droits des romans de Farmer en France et les a directement récupérés auprès de l'éditeur américain. Il rencontre même Farmer à cette époque. Le jeu voit le jour chez *Jeux Descartes* en 1995.

Des univers de poche

L'univers de Thoan est d'abord un multivers. Les « *hommes dieux* » ont construit, grâce à leur science très avancée, des mondes basés sur leurs fantasmes pour en être les tyrans, se faisant passer pour des dieux auprès des populations locales. Privés de leur univers d'origine suite à une catastrophe, les représentants de cette race moribonde s'affrontent maintenant

pour le contrôle de ces univers de poche. Notre monde, la Terre, est également l'un de ces univers artificiels. C'est l'univers d'Orc le rouge, qui s'est amusé à laisser les humains fonder seuls leurs propres civilisations. Par bien des aspects, l'univers de *Thoan* évoque plutôt la *fantasy* que la science-fiction, mais ces univers très baroques ont bel et bien été créés par une technologie très avancée, et celle-ci explique tous les éléments « *surnaturels* » du jeu. Ainsi, les personnages auront souvent recours à des artefacts thoans en lieu et place de la magie.

S'il est donc théoriquement possible d'incarner des héros qui se déplacent d'univers en univers peuplés d'êtres exotiques et de civilisations diverses, le jeu de rôle a surtout développé l'univers le plus emblématique des romans, qui se suffit à lui-même pour vous garantir des dizaines et des dizaines d'heures de jeu : le monde à étages.

Le monde à étages

Ce monde de la taille de la Terre a la forme d'une pièce montée flottant dans l'espace. À sa base se trouve Okéanos, un océan ceinturé d'une plage où vivent des créatures issues de la mythologie grecque tels que des faunes, des dryades, des centaures ou des créatures plus originales comme les zébrilles (des gorilles zébrés ayant tendance à philosopher) ou les silènes (de grands hommes aux longues jambes, à l'allure étrange et capables de boire plus que de raison). C'est le paradis du monde à étages. Les êtres qui y vivent ont été créés par le Seigneur pour être charismatiques, faire la fête, boire et copuler sans se soucier de rien. En traversant l'océan qui se trouve à l'intérieur de cet étage, le voyageur arrive rapidement au bas d'un immense monolithe abrupt. C'est le mont Thayaphayawoed (croyez-moi, ce nom vous hantera longtemps en tant que MJ), une énorme falaise au sommet de laquelle se trouve le second étage : Amérindia. Cet étage ressemble beaucoup à un fantasme de l'Amérique précolombienne. On y trouve : de nombreuses tribus indiennes aux particularités diverses (souvent liées à un animal totem) ; les Tishquetmoacs, un peuple rappelant les Incas et vivant dans une immense pyramide de jade ; les Barbes Rouges, des vikings qui pillent en remontant les fleuves ; mais aussi des peuples plus exotiques comme des hommes-chevaux féroces et cannibales, ainsi que toute une faune très hostile (belettes géantes, tigres à dents de sabres…). Comme à chaque étage, un monolithe donne sur le niveau suivant : ici le Dracheland. S'il s'agit dans sa périphérie d'un pays de jungles hostiles habité par un peuple étrange, les Kamshems, il est en revanche en son centre un royaume verdoyant peuplé de dragons et de chevaliers. Le quatrième étage, l'Atlantide, est un endroit sans cesse baigné par les pluies et où la jungle recouvre les ruines de la civilisation atlante, un peuple avancé qui a voulu défier le Seigneur par son orgueil et dont il reste peu de survivants. Ils doivent partager leur étage avec des peuples de la jungle dignes d'un roman pulp : anthropoïdes (hommes-singes), amazones et négroïdes (noirs cannibales). Au centre de cet étage se trouve le plus petit des monolithes. En son sommet ne s'élève pas un pays, mais seulement l'immense palais du Seigneur, extrêmement bien gardé par tout un arsenal technologique et de nombreux pièges.

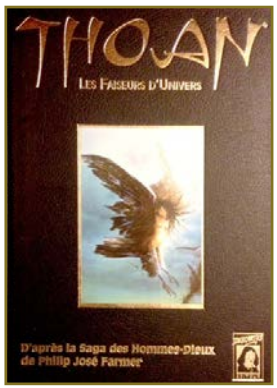
Un système héroïque

Au niveau du système de jeu, *Thoan* est véritablement une merveille d'originalité. Les personnages disposent de caractéristiques et de compétences notées sur une échelle de 1 à 6. L'échelle 1 est celle des micro-organismes et la 6 est l'échelle cosmique. Au milieu de ça, l'échelle humaine est de 3. Ces échelles sont elles même numérotés de →



Retour vers le futur
Quand *Casus* parlait de *Thoan*…

Les Faiseurs d'univers
Cette association de fans à qui le monde rôliste doit le supplément *La Chute d'Arwoor* avait aussi produit des t-shirts à l'effigie de la belle dryade Chryseis et un fanzine fournissant des aides de jeu sur *Thoan* intitulé *Comme un lion,* qui dura le temps de cinq numéros.



Le coin de l'antiquaire

Thoan n'est pas des plus rares, mais il n'est pas aisé de le dénicher pour autant. La version de base est étonnamment plus dure à débusquer que la collector. Comptez une cinquantaine d'euros pour la version classique comme la collector. L'écran est plus courant (15 € en moyenne), de même que *Arwoor* (15-20 €). Mais il faut être à l'affût ! Quant à *La Chute d'Arwoor*, bonne chance… Il est introuvable !

1 à 6 ainsi une caractéristique va de 1.1 à 6.6. Cela signifie qu'un humain faible sera à 3.1, alors qu'un expert reconnu ou un athlète seront à 3.6 dans leurs domaines. C'est dans cette échelle que se situent la majorité des personnages. Néanmoins, *Thoan* est un monde où beaucoup de choses sont possibles et certains personnages pourront atteindre l'échelle 4 comme les zébrilles (qui ont une force de 4.1). Passer d'une échelle à l'autre n'est pas anodin et est même impossible pour le commun des mortels. Une force de 4.1 signifie par exemple que le personnage peut porter une tonne. Au niveau du système, pour effectuer n'importe quelle action, le joueur lance tout simplement autant de dés que le deuxième chiffre de son attribut et le maître du jeu donne une difficulté sur 6. Chaque dé égal ou supérieur à la difficulté est une réussite. Les 6 sont relancés et les 1 sont toujours des échecs. La plupart du temps, il faudra faire plusieurs réussites pour réussir une action. Les personnages disposent de points d'héroïsme avec lesquels ils peuvent acheter des réussites ou relancer des échecs, par exemple. Cela leur donne un avantage sur leurs adversaires qui n'en possèdent pas. À ce système très simple s'ajoute un certain nombre de règles bien pensées sur les courses, la torture ou les chutes, par exemple. Il est aussi possible pour un personnage d'avoir un attribut surhumain en restant dans son échelle si celui-ci est amélioré, il a alors une valeur de 3.6*. Techniquement, cela permettra de relancer tous les dés ayant fait un échec une fois par jet de dés. Les combats sont également un peu tactiques, mais très amusants. Le tout permet donc de jouer dans un univers où des échelles très différentes se côtoient (les technologies thoanes sont dans l'échelle 6) et de donner un aspect très héroïques aux parties, qui ressemblent bien aux romans de Farmer où l'aventure s'écrit avec un grand A.

La gamme

Malheureusement, la gamme du jeu ne fut pas très étendue, puisqu'il sera le dernier jeu de création française publié par *Jeux Descartes*. Celui-ci abandonnera le suivi du jeu après deux suppléments seulement. Cela est dû à une perte de vitesse des jeux de rôle à la même période et à un épuisement des auteurs une fois le livre de base terminé.

Livre de base. C'est donc en 1995 que sort *Thoan, les faiseurs d'univers*, un gros livre de 430 pages bien remplies. Évidemment, s'y trouvent les règles du jeu, la description de l'univers de manière générale et du monde à étages en détails, beaucoup de conseils de jeu, un bestiaire très complet et trois très bons scénarios. Il y a même, au début du livre, une petite aventure dont vous êtes les héros très réussie pour vous familiariser avec les règles et l'univers. Une préface touchante de Farmer lui-même débute l'ouvrage.

À noter qu'une édition limitée du livre de base est sortie en même temps, avec une couverture en simili-cuir et le titre du jeu écrit en lettres dorées. Le contenu est toutefois le même. Le collectionneur se demandera cependant s'il s'agit réellement d'édition « *limitée* », puisqu'elle fut tirée… à 1000 exemplaires !

L'écran de jeu. Il sort simultanément au livre de base, et est magnifiquement illustré par Wojtek Siudmak, l'illustrateur des mythiques couvertures des romans chez *Pocket*. L'écran à trois volets est très bien conçu et contient tout ce qu'il faut côté meneur, le jeu étant assez peu technique. Il est accompagné d'un livret comprenant le scénario *Le Pèlerinage des muses*, un excellent scénario se déroulant en Amérindia. Les personnages vont y faire la connaissance des deux uniques muses du monde à étages, parties en pèlerinage pour trouver un éventuel mâle de leur espèce. Comme souvent, elles se retrouveront bernées par le Seigneur, tout comme les PJ. Le petit bo-



nus, ici, ce sont les fiches des personnages emblématiques des romans. Si jamais les joueurs ont envie de se frotter à eux, voilà qui devrait calmer leurs ardeurs.

Arwoor. Un an et demi plus tard sort l'ultime supplément du jeu édité par *Jeux Descartes*. C'est la première moitié d'une superbe campagne qui propose aux joueurs de monter les étages les uns après les autres sur les traces de Wolf et Kickaha, les héros des romans, pour aller combattre Arwoor, un Thoan fourbe qui a pris la place de Jadawin à la tête du monde à étages. Le problème de ce supplément est qu'il ne nous donne que les scénarios pour les deux premiers étages : Okéanos (trois scénarios) et Amérindia (quatre scénarios). Le livre contient tout de même en bonus de nouveaux archétypes de PJ, des tribus amérindiennes diverses, les atlantes et les négroïdes.

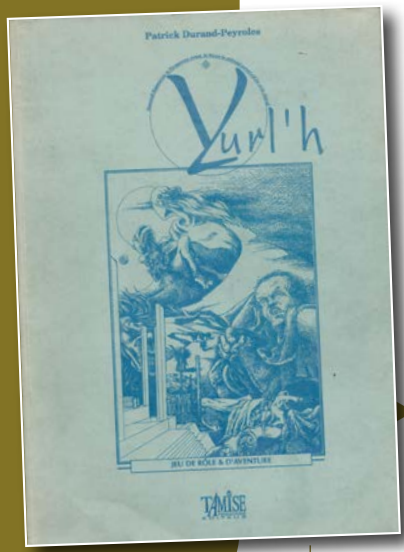
La chute d'Arwoor. Dernier supplément ? Ce serait sans compter sur les fans. La suite de la campagne était déjà écrite par l'équipe du jeu et sort en auto-édition en 1999 sous l'impulsion de fans (David Girarday, Cyril Pasteau et Michaël Croitoriu). Il s'agit donc de la suite de la campagne d'*Arwoor,* qu'il est enfin possible de terminer. Le supplément inclut quatre scénarios se déroulant au Dracheland, un sur la lune du monde à étages, quatre en Atlantide et un dernier dans lequel les PJ et leurs alliés prennent d'assaut le palais du Seigneur. En bonus, ce supplément nous propose une interview de Phillip José Farmer. Le livre sera à nouveau édité en 2003 avec une autre couverture en couleur par Alexis Santucci qui a illustré toute la gamme hormis les couvertures de Siudmak, créant une unité graphique sur l'ensemble. Cette campagne, qui fait parcourir le monde à étages, est véritablement dépaysante et les aventures y sont très variées. C'est une grande campagne épique, bien qu'un peu linéaire, dont le principal défaut est que les personnages joueurs suivent les traces des héros du roman en ramassant parfois un peu les miettes de ce que leur laissent Kickaha et Wolf.

Un jeu qui aurait mérité plus

Thoan est donc un jeu qui mérite d'être joué. Un peu oublié aujourd'hui, il a pourtant de nombreuses qualités, un système de jeu très héroïque et facile à prendre en main et un univers très riche, fort des sept romans qui l'ont inspiré et en plus fortement enrichi par les auteurs. En outre, de nombreuses zones blanches sont laissées pour être remplies. Un maître du jeu pourrait facilement créer des univers entiers, chacun aussi dense que le monde à étages. D'ailleurs, les frères Vespérini avaient pour projet de faire des suppléments sur d'autres mondes et même un système de création de son propre univers de poche.

Laurent « soulclone » Fidelle





ARCHÉO-CURIOSITÉ

YURL'H

Homo Hibernatus

Quoi ?! Vous n'en avez jamais entendu parler ? Bien, je vous pardonne, il est vrai qu'avec seulement 100 exemplaires, il est facile de passer à côté de cet OVNI. C'est parti pour une leçon de rattrapage.

Alors qu'est-ce qui se cache derrière ce nom étrange ? *Yurl'h* est un jeu de Patrick Durand-Peyrolles, un auteur qui a connu ses heures de gloire rôliste dans les années 80 avec *Empires et Dynasties* et *Laelith* (voir l'interview ci-après). Le jeu ne fut publié que sous la forme de prépublication, un livre dos carré collé de 140 pages, aisément reconnaissable à sa couverture bleu pastel. Il n'a malheureusement connu aucun suivi, ce qui l'a envoyé directement au rang des curiosités introuvables (ce qui nous permet tout de même, 23 ans plus tard, de faire un article archéo-curiosité rôliste).

En quelques mots

Yurl'h est une planète aux dimensions similaires à la Terre, avec une atmosphère respirable qui a permis l'émergence de la vie sous toutes ses formes. Ainsi, humains et non-humains pourraient y vivre comme dans n'importe quel univers médiéval, fomentant des complots sur dix générations, éradiquant de l'orc à tout va, amassant des trésors sans fin… Mais malheureusement, un terrible événement vient régulièrement tout remettre en cause : l'hiver de Yurl'h. Un hiver si long, si froid, si dur, que la vie pourrait s'interrompre à jamais. Comment, ça vous rappelle un truc ? Oui, moi aussi je suspecte G.R.R. Martin d'avoir piqué ses idées à *Yurl'h !*

Faisons un peu d'astronomie pour expliquer tout cela. Tout d'abord, c'est l'histoire de deux soleils autour desquels gravite le monde de *Yurl'h*. Cette disposition donne un cycle saisonnier double. Les saisons existent comme sur la Terre, mais en moins marquées, avec une saison faible et une saison forte. Mais à ce cycle saisonnier fait écho un autre cycle dû à la rotation de Yurl'h autour du deuxième soleil en 120 ans, avec une saison hivernale de 96 ans !

Durant cette saison hivernale, les températures rendent la vie impossible. Toutes les espèces, humains compris, sont alors obligées de rentrer en hibernation en attendant le réchauffement. À l'inverse, durant le cycle printemps/été/automne de 24 ans, les cités humaines récoltent, manigancent, se développent, mais aussi guerroient et explorent des terres méconnues. C'est cet aspect frénétique, entretenu par une vie courte, qui donne sa spécificité première au monde de *Yurl'h*.

L'autre spécificité est le manque de technologie, qui donne des civilisations très proches de la nature. La nature est dure ici, et à chaque recommencement, c'est une lutte acharnée que mènent les habitants pour leur survie. Le chamanisme et la croyance dans les dieux sont donc importants. La magie est également présente partout, en chaque être, au travers des énergies magiques, les yir'ls, que n'importe quel personnage est capable de maîtriser.

Civilisations perdues

La technologie n'est donc pas bien avancée en *Yurl'h*. Forcément, en 24 années, on ne bâtit pas grand-chose. D'autant que le froid mordant de l'hiver a tôt fait de mettre à ras toutes les constructions érigées dans les quelques années de vie (le cycle). Toutefois, les habitants survivent à plusieurs cycles et arrivent à construire des groupements durables.

Mais bien que certaines cités, les plus anciennes, perdurent dans le temps et prospèrent entre les hivers, d'autres sont en perpétuelle évolution. Des dizaines se créent à chaque réchauffement, pour disparaître aussi vite lors des premiers raids Xwans, des créatures primitives et sauvages du froid, ennemis jurés des Yu'maïns (les humains). Il n'y a donc pas de grand royaume ni de pouvoir central en *Yurl'l* et chaque cité impose ses propres lois.

Avec cette succession de saisons, il est possible d'imaginer que des centaines de civilisations éphémères se sont succédé et que les sous-sols du continent, ainsi que ses terres inexplorées, regorgent d'innombrables vestiges qui ne demandent qu'à être explorés. Certaines cités, comme Sietchtriin, ont exploité ces ruines pour bâtir leur propre ville en s'étalant sous terre.

Mais le monde ne s'organise pas qu'en cités-états. À côté d'elles, des grandes tribus-caravanes parcourent les terres et permettent le commerce. Ces tribus peuvent compter jusqu'à 3 000 membres et, comme les cités, se reforment à chaque réveil après la longue hibernation. Les joueurs ont donc l'occasion d'incarner un personnage issu d'une de ces cités ou de ces caravanes.

D100 rules !

Le système de jeu est simple, basé sur le D100 et les D6. Ceux qui aiment le *Old School* y trouveront des éléments simulationnistes, comme une localisation (complexe) des coups.

Même si les Yu'maïns sont la race recommandée pour jouer, d'autres races humanoïdes sont jouables : les Nurak'z, des humains vivant d'agriculture dans des plaines isolées, ou les Xwans, les ennemis jurés des Yu'maïns, des être velus, idiots et sauvages mais terriblement puissants. Évidemment, cette dernière race ne vaut que pour simuler des pillages bas du front.

Le personnage est défini par 10 caractéristiques divisées en deux catégories, mentale (intelligence, culture, volonté, communication et psychisme) et physique (force, endurance, réflexe, dextérité et perception), notées de 1 à 20. S'ajoutent des caractéristiques secondaires, telles que la santé physique, la santé mentale, l'apparence et le charisme. Rien de révolutionnaire au niveau des caractéristiques.

Le personnage est aussi caractérisé par son origine géographique (urbaine, rurale, nomade ou maritime), son histoire, sa profession et ses compétences. Bien que les professions soient assez classiques, quelques-unes sont plus spécifiques du monde, tel que courrier (transport de missive) ou cocher. En effet, dans un monde d'isolation, la communication et les déplacements sont primordiaux. Enfin, petit plus original, le PJ possède un nombre sacré, une sorte de signe de zodiaque qui peut servir pour les relations entre personnages et pour la magie.

Vous l'aurez compris, ce n'est pas le système qui fait l'intérêt de ce jeu, mais bien son univers. Avec des règles modernes et un développement du *background*, *Yurl'h* pourrait être franchement intéressant. Mais malheureusement, aucun scénario n'est disponible. Alors si un MJ est motivé, go !

Le coin de l'antiquaire

Le livre est forcément très dur à trouver. Il n'est pas introuvable non plus. L'avantage est que la demande n'est pas trop forte et le livre ne dépasse que rarement les 40 €. De plus, il est disponible en pdf sur le site de l'auteur (***http://www.empires-et-dynasties.com/***) et sur le site *Rêves d'Ailleurs*.

Interview : Patrick Durand-Peyroles

***Casus Belli :* Bonjour Patrick. Les rôlistes des premiers jours te connaissent bien, notamment pour ton magnifique travail de cartographie, mais pourrais-tu te présenter pour nos plus jeunes lecteurs ?**

Patrick Durand-Peyroles : Je fus *« connu »* dans le monde du JdR francophone grâce à *Empires et Dynasties* et… *Laelith*. Tous les deux sont nés à la même époque, même si les racines de *Ea-D* plongent plus loin dans le temps. Les cartes, entièrement réalisées à la main, sur papier, sont devenues des *« classiques »* en ce qui concerne celles de *Laelith* et des Provinces, parues dans *Casus Belli*. Je pourrais caractériser tout mon travail par la recherche d'une grande cohérence dans la constitution d'un univers. Que rien ne peut être expliqué sans un solide background qui peut relier plusieurs univers entre eux, sans lien apparent. Saviez-vous que lorsque vous arpentez les ruelles de Laelith vous longez parfois des vestiges datant de l'ancien empire galactique à l'origine de mes univers ? Le *« mélange des genres »* ne me fait pas peur, bien au contraire. Lorsque le lecteur de *CB* lira ces lignes, ces fondations imaginaires auront près de cinquante ans. Très jeune en effet, j'ai commencé à me *« bâtir mon monde »*, sans esprit JdR, qui est venu bien plus tard.



***CB :* Tu parles de *Empires et Dynasties*, quel est son lien avec *Yurl'h* ?**

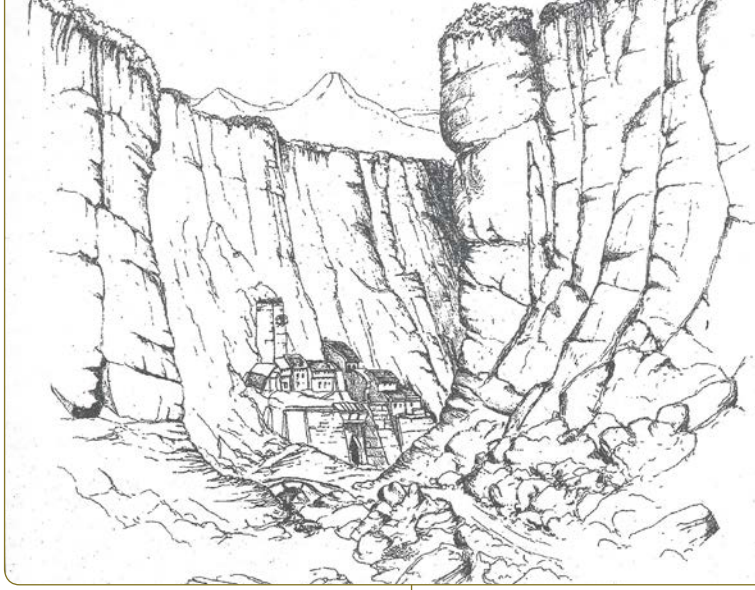
PDP : *Yurl'h* faisait partie du projet *Empires & Dynasties*, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le monde de *Yurl'h*, bien que distinct de Reah (la planète qui sert de cadre à *Ea-D*), est rattaché à l'univers de MuShin, l'empire galactique qui sert de *background* à ces jeux. Mais les références sont lointaines, *Yurl'h* peut s'utiliser sans le matériel de *Ea-D*. Ensuite, le système de jeu, basé sur celui de *Ea-D*, apporte de grandes améliorations avec des particularités propres à *Yurl'h*. Ce système, sur le D100, était conçu pour être *« générique »* (déjà à l'époque !) et devant servir à divers jeux ou univers que je préparais. Enfin, le jeu, dans sa présentation, comportait pas mal de défauts : on est encore à l'époque où les maquettes sont austères, la couleur étant hors de portée des petits éditeurs d'alors, le texte n'était pas au point, les illustrations pas top, etc. En plus, l'éditeur *Tamise Productions* connaissait des difficultés et le projet de *Yurl'h* resta à l'état de pré-série, d'où les 100 exemplaires imprimés sur un duplicopieur…

***CB :* Et quelles sont les particularités propres à *Yurl'h* au niveau de son système ?**

PDP : Le système des Cycles découpe la vie d'un personnage en grandes périodes entrecoupées par la rupture hivernale, qui conduit à la quête d'une certaine éternité, plutôt survie, au-delà du temps qui passe inexorablement. L'aspect *« magie »* est aussi plus important que dans *Ea-D*, avec l'exploitation des Yir'ls, éléments qui composent les sorts.

***CB :* Tu parlais d'autres jeux que tu préparais, ces projets sont enterrés ?**

PDP : Il y avait un jeu SF basé sur l'empire galactique qui est à la base de *Ea-D*. Des idées pour le système de jeu également, dont la création de PJ à l'aide de cartes de Tarot pour définir les traits de caractère et une destinée. Mais soyons franc… je ne pense pas pouvoir les mettre à l'œuvre maintenant. Je préfère consacrer du temps sur les projets de *Ea-D / Yurl'h* (et *Laelith, of course*) et la conception d'univers : planètes, villes, etc. qui pourraient être utilisables avec les jeux actuels.



***CB :* Dans ce cas, revenons à *Yurl'h*. Quelle serait son originalité à tes yeux ?**

PDP : Les Cycles dont je parlais. L'idée était de mettre en scène une planète orbitant autour de deux soleils, provoquant un double cycle d'années, une courte et une plus grande, ce qui provoque un long hiver où les habitants yumanii (humains) doivent hiberner pour échapper à cet hiver invivable. Un système binaire avec un soleil et ses planètes qui orbitent autour d'un autre astre est également évoqué dans *Empire & Dynasties* (le système Ma-Da étant similaire) avec des périodes Grandes Années plus longues (cycle d'environ 7000 ans). Sur *Yurl'h*, le cycle de la vie se déroule donc en fonction de ce système double : les humains ont une espérance de vie d'environ cinq cycles (périodes entre les grands hivers), mais il existe des races qui ne vivent que sur un cycle seulement, les Éphémères…

***CB :* Et d'où t'est venue l'idée de *Yurl'h* ?**

PDP : Il faut savoir que cela remonte à très loin… dans les années 70. C'est très progressivement que ces univers de fictions ont vu le jour sous forme de JdR. *Yurl'h* est né au cours de parties menées avec mon groupe de joueurs à Toulon. C'est ainsi que fut testé le système de jeu qui fut adopté pour devenir celui qui pourrait motoriser *Empires & Dynasties* par la suite. *Yurl'h* était une sorte d'entrée de gamme, autonome, mais pouvant ouvrir la voie à l'usage de *Ea-D*. De nos jours, on pourrait le qualifier de « *spin off* ». De par la disparition de l'éditeur et le fait de mon peu de disponibilité pour le JdR, le projet ne fut pas poursuivi sur un plan éditorial.

***CB : Yurl'h* pèche surtout par le manque de scénario et de supplément de *background*. As-tu des éléments qui n'ont pas été édités du coup de l'arrêt de l'éditeur ?**

PDP : Pas vraiment… rien, en tous cas, exploitable directement. Comme pour la préparation de mes futurs jeux.

***CB :* Alors en cette période de *revival* des anciens jeux, peut-on lui imaginer un avenir ?**

PDP : Le projet de relancer *Ea-D* (et donc *Yurh'l*) est toujours d'actualité, mais c'est un très gros chantier : pas question de reprendre le matériel édité alors, trop daté avec les critères actuels. Il faudrait une équipe pour donner tout le potentiel à cet univers très complet, ce qui a manqué à l'époque. *Yurl'h* a l'avantage (sur *Ea-D*) d'être plus simple et autonome. Peut-être plus facile à éditer ?… L'accent avec *Yurl'h* (et *Ea-D*) porte sur l'univers. L'idée serait donc de relancer *Ea-D* comme univers (à la manière de *Laelith* – pour moi c'est une excellente démarche) en laissant le choix du système aux MJ : les génériques ou en licence libre, avec la possibilité d'ajouter les règles propres (système de dynasties ou des écoles par exemple, ou du déroulement des cycles de *Yurl'h*), et les tables de conversions utiles. Je suis de cette vieille école où l'univers est plus important que le système *(yes, I'm old school !)*.

***CB :* Merci Patrick !**

Article et propos recueillis par Géraud G.

> « Yurl'h est né au cours de parties menées avec mon groupe de joueurs à Toulon. »

CULTURE JDR



Les belles histoires de

PAPY DONJON

Ce plastique qui dessina nos monstres

J'ai vu l'ours-hibou, l'oxyδeur, et la bulette…

Dites donc les jeunes ! Papy Donjon a vu lors du dernier Casus, *le numéro 21, que vous avez osé parler des* « stars de Donj » *en nous racontant l'histoire des dragons, des géants et des vampires ? Qu'est-ce que c'est que ces fadaises ? Heureusement que je suis là pour rétablir la vérité ! Allez, poussez-vous, place aux vieux, filez moi votre machine à écrire électronique, là ! Laissez faire les professionnels !*

Écoute-moi bien, cher lecteur, je ne le répéterai pas ! Les créatures qui vous ont été présentées dans *CB#21* ne sont pas les stars de Donj' ! Ce n'est qu'un ramassis de vieux classiques du fantastique que l'on traîne depuis des lustres, dans les récits, le cinéma, le folklore ou la mythologie, et pour certain depuis même l'antiquité ! Non, les p'tit gars, c'est du vu et du revu, ça ! Les vraies stars de Donj' sont intrinsèquement liées au jeu ! Ce sont des monstres qui ont une origine certes moins ancienne que les classiques dont vous avez parlé, mais qui remonte aux origines de *D&D*. Beaucoup de ces créatures ont d'ailleurs eu par la suite une grande influence sur la sphère ludique au sens large, de nombreux jeux et jouets s'étant inspirés de leur apparence si particulière.

Vois-tu de quelles créatures je veux parler, ami lecteur ? Non ? Et si je dis tyrannœil, flagelleur mental, cube gélatineux ou ours-hibou ? Ah ! Ca y est ! Sans doute que l'un de tes personnages a croisé un jour au moins l'une de ces monstruosités dans les sombres donjons de *D&D*. Je ne vais pas te raconter aujourd'hui l'histoire de toutes les créatures du *Manuel des Monstres*, mais seulement la genèse et l'évolution de celles dont l'origine commune est pour le moins inattendue. Alors arrête de tripoter ta tablette, assied toi et ouvre bien grands tes oreilles !

Les chinosaures

Au début des années 70, Gary Gygax (co-créateur de *D&D* au cas où tu l'ignorerais) et ses amis jouent régulièrement à leur jeu de figurines *Chainmail*, l'ancêtre de *D&D*. Le jeu comporte un bestiaire assez restreint dont les créatures sont principalement issues du *Seigneur des Anneaux* et des mythologies grecques et nordiques. À l'époque, même si les premières versions de l'*Original D&D Set (ODD)* ont déjà fait leur apparition (début 1974), on ne trouve pas encore de figurines de créatures fantastiques dans le commerce. Aussi Gary était-il toujours en quête de jouets qui pourraient faire l'affaire et représenter de nouvelles créatures pour son univers de *Greyhawk* pour l'*ODD* (sorti printemps 1975), mais également pour remplir le bestiaire de la boîte *Basic Set* et le futur *Monster Manual d'AD&D* déjà

en préparation à cette époque et qui sortiront tout deux en 1977.

C'est dans cette quête improbable qu'un jour il entre dans un prisunic local, sorte de bazar dans lequel on trouve toute sorte de babioles de piètre qualité à 1 dollar, dont quelques jouets *made in Hong-Kong*. Là, accroché à un présentoir, il aperçoit un lot de figurines en plastique dur, dont le carton du sachet affiche fièrement la mention suivante : *« Animaux préhistoriques – 14 unités »*.



Le fameux sachet de joueurs en plastique avec lequel tout a commencé.

Le copain Gary lâche son bifton de 1 dollar et rentre rapidement chez lui avec les créatures en poche, tel un enfant pressé de déballer sa trouvaille. En ouvrant le sachet, nul besoin d'être paléontologue pour se rendre compte que les figurines n'ont pas grand-chose à voir avec des dinosaures ayant pu exister. Les créatures aux couleurs chatoyantes ont même une apparence assez ridicule, mais elles possèdent toutefois un je-ne-sais-quoi d'attachant. Il faut croire que les fabricants de ces jouets Hongkongais étaient plus imprégnés par la culture *kaiju* (monstre géants) d'*Ultraman* que par une vision universitaire de la préhistoire (voir en marge) !



Ami lecteur, si tu as l'œil du connaisseur, tu remarqueras sans doute sur cette photo de famille trois créatures bien connues de D&D.

Quoi qu'il en soit, ces figurines font bien l'affaire de Gary, et il se décide à écrire les stats de chacune de celles qu'il utilisera pour son univers *D&D*, *Greyhawk*.

Un grizzli à tête de chouette…

Bien qu'en voyant cette figurine je lui trouve une certaine ressemblance avec le monstre kappa du folklore japonais, Gary Gygax quant à lui y a décelé un croisement entre un ours et un hibou… Foi de Papy Donjon, ces gars-là ne devaient pas fumer que des cigares dans les années 70 !



La figurine qui a inspiré le fameux ours-hibou et son illustration.



l'original, le tout premier ours-hibou, avant la figurine

Comme le montre la photo, l'illustrateur David C. Sutherland III reprendra l'apparence exacte de la figurine plastique dans le *Monster Manual d'AD&D*, même si pourtant, deux ans auparavant, la première illustration de l'ours-hibou faite par Greg Bell dans le livret *Greyhawk* pour l'*OD&D* sera clairement celle d'un ours avec une tête de hibou et... une queue de lézard !

Gygax décrit sa créature dans le livret comme un monstre dont le corps est couvert d'une fourrure qui tend à devenir plumage vers la région crânienne. Elle a un tempérament horrible et délivre une étreinte comme un ours-garou en occasionnant des dégâts avec son bec, ses griffes et... ses dents !? Cette dernière particularité, que pourraient envier certaines poules, disparaît toutefois dès le *Basic Set*.

La créature devient vite un classique qu'on retrouvera dans toutes les éditions de *D&D* et la plupart des univers du jeu, même dans *Dark Sun*. L'origine de l'ours-hibou dans le jeu n'a jamais vraiment été clairement exposée, mais on apprend toutefois dans la 2de édition d'*AD&D*, que l'hybridation du monstre *« a probablement été effectuée par un magicien dément »*. Il faudra attendre la récente 5e édition pour qu'on nous révèle que *« les elfes les plus vénérables racontent croiser ces créatures depuis des millénaires et certaines fées insistent sur le fait que les ours-hiboux ont toujours existé dans Féérie »*. Dès la seconde moitié des années 90, les magazines *Dragon* et *Dungeon* étudieront son écologie et proposeront quelques variantes comme les ours-hiboux arctiques, ailés, supérieurs ou encore anciens. De nombreuses autres variantes verront le jour au fil des années. La 3e édition offrira une version squelettique de l'ours-hibou dans les pages du *Monster Manual* puis la 4e édition proposera même un ours-hibou-des-neiges capable de libérer une décharge glaciale. Dans cette édition, on apprend également avec surprise que *« certains humanoïdes charment ou domestiquent des ours-hiboux pour en faire des animaux de garde »*. La 5e édition continue dans cette voie et explique qu'il existe même des courses d'ours-hiboux, même si le dresseur a de fortes chances de se faire dévorer avant la fin de la course. Notre créature est également parfois utilisée comme gardien naturel pour défendre les habitations elfiques, comme bête de guerre par les hobgobelins et comme animaux domestiques par les géants.

Avec l'apparition de l'*OGL (Open Game License)*, l'ours-hibou faisant parti du *SRD (System Référence Document)* de *D&D*, on le retrouvera de ce fait dans de nombreux jeux, notamment *Pathfinder*, qui va en décliner pas moins d'une dizaine de variantes, mais aussi *Hackmaster, Warcraft RPG*, le récent *Héros & Dragons* ainsi que toute la sphère *Old School Renaissance*. On retrouve ainsi notre Ours-hibou (parfois nommé Hibours) dans la quasi-totalité des rétro- ou néo-clones (*OSRIC, Labyrinth Lords, Dungeon Crawl Classics, Castles & Crusades*, etc.). *D&D* ayant influencé grandement le monde du jeu vidéo, l'ours-hibou fera également quelques apparitions dans un nombre important de jeux vidéo sur console tels qu'*Everquest, World of Warcraft, Dragon Quest V, Final fantasy XII* et j'en passe. Plus surprenant et amusant, notre monstre hybride fait même son apparition dans la mini-série BD *My Little Pony* chez *IDW Publishing !*

Bref ! La liste complète serait trop longue, mais comme tu l'as compris jeune lecteur, l'ours-hibou est bien une star incontestée de *D&D* !

...et une langouste à hélice ?

Mais revenons à notre vieux sac de jouets en plastique. En examinant les autres figurines, Gary se demande bien ce qu'il va pouvoir faire d'un monstre res-

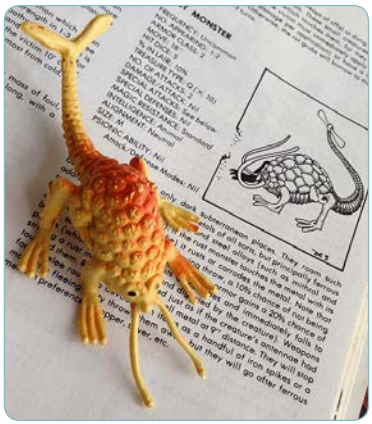
semblant à une langouste avec une hélice au bout de la queue… Avec une telle apparence, il n'imagine pas une créature avec des pouvoirs trop effrayants. Il lui vient alors l'idée d'en faire un monstre qui ne s'en prendrait pas directement à la vie des personnages, mais plutôt à leurs possessions. C'est sur cette idée de base que subitement son inspiration lui dicte comme une évidence : ce sera un *« rust monster »* !

Sa première apparition, là aussi dans le supplément *Greyhawk* pour l'*OD&D*, le dépeint comme une créature inoffensive, très rapide, qui corrode et désagrège instantanément les métaux ferreux avec ses antennes pour en dévorer ensuite les morceaux de rouille. Haha, je le vois venir le Gary ! Encore une belle excuse et une invention pour montrer des guerrières en bikini !

À l'instar de l'ours-hibou, notre *rust monster* se retrouvera dans le *Basic Set* et le *Monster Manual,* reprenant là encore trait pour trait la figurine plastique (voir photo ci-contre).

Le monstre affecte désormais tous les types de métaux, y compris le mithril et l'adamantium. Une *« explication »* de ce terrifiant pouvoir est donnée dans le magazine *Dragon* N°88 d'août 1984 comme étant dû à une bactérie présente dans son estomac et son sang. Toutefois, cette théorie paraît saugrenue au vu de l'instantanéité de l'effet.

C'est avec le *Monstrous Compendium Annual Volume 2* (1995) de la 2de édition que la créature subit ses principales transformations. En effet, le dessinateur Tony Diterlizzi prend quelques libertés avec l'illustration de notre *rust monster* qui marquera définitivement les futures représentations du monstre dans les éditions suivantes. Il lui donne un semblant de forme de criquet avec des pattes d'insecte sauteur, le dote de longues antennes plumeuses comme certains papillons et le munit d'un curieux appendice caudale rappelant une double-pelle.



L'illustration du rust monster dans le premier Monster Manual *et la fameuse figurine.*

Comme si la pauvre bête n'avait pas assez souffert comme ça, et alors que Gary Gygax avait souhaité en faire une créature inoffensive, la 3e édition gratifie le rust monster de la capacité de mordre ses adversaires, heureusement sans trop de danger. Mais l'idée sera reprise en 4e édition pour en faire son attaque principale beaucoup plus redoutable et son unique moyen de faire rouiller le métal. Eh oui, ses antennes ne lui sont maintenant plus d'aucune utilité. C'est avec l'arrivée de la 5e édition que ces dernières retrouvent leur pouvoir oxydant, mais la bête conserve toujours sa vilaine morsure.

La popularité de l'oxydeur sera moindre que celle de l'ours-hibou pour ce qui est de sa présence dans d'autres média, mais on notera quand même une brève apparition dans un épisode du dessin animé *Futurama* en tant qu'animal domestique d'un robot chez un vétérinaire du 31e siècle.

Un sachet pour les créer tous !

Tim J. Kask (premier employé de *TSR*, playtesteur de *D&D* et rédacteur du magazine *Dragon*) avance que →



Le rust monster, *par Jeff Easley*



Le *rust monster* dans *Futurama*



La transformation physique du rust monster.

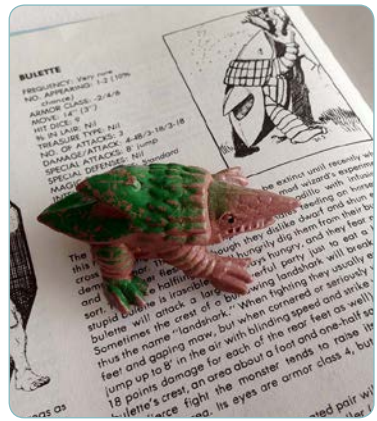
Gygax aurait créé sur le même principe que les deux créatures précédentes, l'*Umber Hulk* (ombre-roche), le *Carrion crawler* (ver charognard) et le *Purple worm* (ver pourpre) en utilisant les figurines de ce fameux sachet. Pourtant les figurines ayant pu servir de support pour ces créatures sont difficilement identifiables... On associe souvent celle de la photo suivante à l'*Umber Hulk* en raison de ses mandibules, mais Gygax affirmait que cette créature était un pur produit de son imagination. Toutefois, Tim a ajouté par la suite que certaines des figurines ont parfois été torturées et modifiées à coup de scalpel ou de pâte à papier et chewing gum pour mieux correspondre à l'idée qu'ils se faisaient de la créature.



L'inspiration pour le Umber Hulk ?

Bulette time !

Cher lecteur, si tu as bien examiné les figurines en plastique sur les photos précédentes, et si tu es familier des vieilles éditions de *D&D*, tu auras remarqué que l'une d'elle représente la créature appelée Bulette.



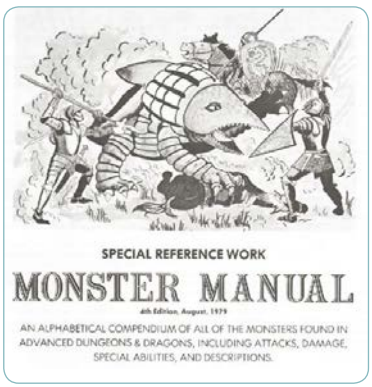
Le fameux bulette, la figurine et l'illustration originale.

Bien qu'issu également du même sachet de figurines, ce monstre est le mal aimé du trio. Il sera créé plus tard et restera de ce fait absent du bestiaire d'*OD&D*. Gary lui donne rapidement le surnom de *« bulette »* en raison de sa forme allongée (*« bullet »* signifiant *« balle »* d'une arme à feu). Ce n'est toutefois pas lui qui va créer la créature, mais Tim J. Kask. À cette période Tim, est en charge du lancement de *Dragon* magazine (juin 1976) et aimerait créer une rubrique dans laquelle serait présenté un nouveau monstre à chaque numéro. Même si l'idée générale de notre bulette est déjà à peu près définie, Gary dit alors à Tim : *« Prends la figurine chez toi et laisse libre cours à ton imagination. »*

Le jour même, à la veille de l'envoi de la maquette du premier numéro de *Dragon* chez l'imprimeur, un annonceur se désiste, laissant une page vide au beau milieu du magazine. Problématique certes, mais c'est aussi l'opportunité pour Tim de remplir la page avec la créature. Cela ne lui laisse que très peu de temps et il n'a que la soirée pour

créer le profil du monstre, aussi ce soir là va-t-il travailler très tard. Il apportera deux modifications notables à l'idée de départ du monstre : sa taille, qu'il augmente de façon notable et… son nom… qu'il francise en *« boulet »* ! Et oui ! Notre *« bulette »* doit en fait être prononcé *« boo-lay »* ! Il lui ajoute également le surnom de *« landshark »* non seulement pour sa tête rappelant celle d'un requin, mais aussi en référence à un personnage du show télévisé *Saturday Night Live* qui fit le buzz à l'époque en parodiant le film *Jaws* (*« Les dents de la mer »*) sorti peu de temps avant.

Tim affirme qu'il a en outre probablement été influencé par des documentaires sur la taupe et le tatou qu'il avait sans doute vu à cette période sur les chaînes publiques. Le lendemain matin de bonne heure, il va voir Dave C. Sutherland pour que ce dernier fasse le dessin de la créature en urgence pour le magazine. On retrouvera l'année suivante cette illustration en page de garde du *Monster Manual*. Le *« boulet »* est donc apparu un an après ses comparses et subira lui aussi quelques modifications au fil des éditions du plus vieux JdR.



Le bulette en page de garde du Monster Manual.

On raconte que ce monstre serait le fruit d'un croisement expérimental par un magicien fou entre une tortue happante et un tatou géant transfusés avec de l'ichor de démon. Nom de Zeus, peut être s'agit-il du même individu qui a conçu notre Ours-hibou ! Ces origines font que la créature est capable de se déplacer sous terre en creusant des tunnels avec ses griffes, bien qu'une théorie loufoque parue dans *Dragon #74* attribue cette aptitude à une sécrétion gluante recouvrant ses écailles qui dissoudrait la terre… À l'instar du *rust monster*, le bulette a subi plusieurs changements dans sa physionomie au fil des éditions, le faisant parfois ressembler à un ankylosaure, mais la créature restera globalement sensiblement la même, ne subissant que quelques variations sur sa taille, sa capacité à bondir et la puissance de sa morsure.

Plus de plastique

Voilà donc l'incroyable origine et évolution de ces trois monstres. S'il te venait à l'idée de partir en quête de ces jouets, sache ami lecteur que tout ce qui touche aux origines de *D&D* atteint souvent des prix indécents en raison de la rareté et de la demande de jeunes fans de ton genre. Ces figurines ont toutefois eu plusieurs rééditions de plus ou moins bonne qualité, et il arrive encore que l'une ou l'autre des figurines plastiques refasse surface dans un lot de véritables dinosaures.

À une époque où il n'y avait pas l'abondance de produits et jouets, l'imagination était un élément ludique important et le moindre jouet fantastique ouvrait la porte à la créativité. Certaines de ces figurines n'ont jamais été utilisées comme support pour des monstres, aussi, cher lecteur, si tu as l'âme d'un créateur, tu sais ce qu'il te reste à faire…

Papy Donjon
aka Pierre Balandier

L'inspiration de l'Ogre ?

Sans qu'il s'agisse d'une création directement issue d'une figurine plastique, l'illustration de l'ogre du *Monster Manual* a également été inspirée par une figurine plastique *« Fort Apache »* que Gygax utilisait régulièrement pour son jeu *Chainmail* dès la fin des années 60. Lorsque Dave C. Sutherland a demandé à Gary Gygax quelle apparence il voulait donner aux ogres, Gary lui a montré la figurine ci-dessous. Je n'aurai jamais imaginé un ogre avec la peau jaune !



ENTRETIEN

COMPOSITEUR DE B.O.

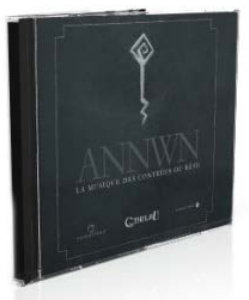
ERDENSTERN

Musique pour l'aventure dans l'esprit

À l'occasion du crowdfunding *pour* Les contrées du Rêve *Les éditions* Sans-Détour *ont proposé aux souscripteurs un CD intitulé* Annwn, la musique des contrées du Rêve, *composé par le groupe allemand Erdenstern.* Casus Belli *a voulu en savoir plus sur ces compositeurs de musique de JdR.*

Erdenstern's Digest

Originaire de Hambourg, Erdenstern est composé d'Andreas Petersen, Per Dittmann et Eva-Maria Irek. Le groupe sort son premier album de musique d'ambiance pour JdR, *Into the green*, en 2005. La série des couleurs comporte au final huit albums : *Into the White, Into the Red, Into the Light, Into the Grey, Into the Green, Into the Gold, Into the Dark,* et *Into the Blue*. Erdenstern a aussi produit des albums pour des JdR spécifiques : *Par-delà les Montagnes hallucinées (L'Appel de Cthulhu), The Urban files (The Dresden Files), The Grand temple of Jing (Pathfinder),* ou encore *Herokon online (L'Œil Noir).*



***Casus Belli :* Bonjour Erdenstern !**

Erdenstern : Salut !

***CB :* Pour commencer, pouvez-vous me dire ce qu'est Erdenstern (lit. L'étoile de la terre) ? Qui êtes-vous ?**

ER : Nous sommes trois musiciens et designers (Andreas Petersen, Per Dittmann et Eva-Maria Irek) de Hambourg, et nous créons des musiques de films ou de jeux. Eva-Maria s'occupe notamment du management, Per écrit les textes et s'occupe des chants, et Andreas compose et arrange la musique. Depuis maintenant plus de dix ans, nous développons de la musique d'ambiance pour des jeux vidéos et des jeux de rôle. Nos bandes-originales génériques sont dédiées à des thèmes spécifiques. Ainsi, il y en a pour les forêts profondes, les batailles ou encore l'horreur. Les *scores* sont prévus pour servir avec différents jeux. C'est ce que nous appelons sobrement *« la bibliothèque de la musique fantastique – musique pour l'aventure dans l'esprit ».*



***CB :* Vous avez donc composé de la musique pour jeux de rôle. Êtes-vous des rôlistes ?**

ER : Oh oui ! Nous avons commencé il y a longtemps de façon assez classique, avec *D&D et L'Œil Noir*. Depuis que nous nous sommes lancés dans *Erdenstern* et dans *Literaturmusik* (lit. Musique littéraire), un autre projet mettant l'accent sur la littérature, nous nous sommes beaucoup intéressés aux jeux de rôle les plus divers. Cependant, nous devons admettre que nous n'avons en réalité plus beaucoup de temps pour jouer ; c'est probablement le prix à payer lorsqu'on lie métier et loisir.

***CB :* Vous parliez de *« musique pour l'aventure dans l'esprit »*. Qu'entendez-vous par là ? Est-ce que votre musique est composée uniquement pour servir d'atmosphère**



aux jeux de rôle, ou bien est-ce aussi de la musique pour s'évader ?

ER : Effectivement, la musique est un puissant moyen d'immersion. Elle suscite certaines émotions et pensées aux gens qui y sont réceptifs. Ainsi, l'expérience de jeu peut être plus intense, la musique agissant comme amplificateur de sentiments. Mais elle aide aussi dans les situations créatives ou virtuelles. Notre musique s'adresse à tous ceux qui ont envie de s'extraire de la réalité et de s'embarquer par la pensée dans un voyage fantastique. Nombre de nos fans utilisent également notre musique pour écrire ou dessiner, et l'écoutent pendant de longs voyages.

Nous avons aussi des projets scolaires, notre musique étant utilisée pour des courts d'art. Ce qui nous réjouit par-dessus tout, c'est que certains écrivains, réalisateurs de film et auteurs de jeux de rôle l'utilisent pour donner une autre dimension à leurs idées.

CB : Lorsque vous composez de la musique pour un jeu de rôle, comment vous y prenez-vous ? Travaillez-vous comme pour une musique de film, en pensant à des scènes spécifiques ? Ou bien faites-vous appel à d'autres techniques ?

ER : Déjà, il y a une différence selon que l'on compose un album-concept générique ou une musique de film ou de jeu vidéo. Pour un film, il y a toujours un traitement*, un scénario ou même des scènes détaillées à partir desquels on peut composer. Pour une bande originale de jeu de rôle, c'est différent. Ainsi, nous commençons avec notre propre script et, souvent, c'est comme si nous préparions notre propre film. Où le héros rencontre-t-il son armée ? Où le monstre nous surprend-il dans les ténèbres ? Ou encore, qui meurt ? Ce concept nous aide à ne pas nous perdre et à définir un objectif clair sur la façon dont le *score* doit agir au final.

** terme technique désignant un document de travail préalable au scénario, une sorte de bible de référence.*

Puis nous enfermons Andreas, notre compositeur, dans le studio, et il n'a le droit d'en sortir que lorsque le matériau a pris forme [rires]. Bon, pas tout à fait, mais c'est à peu près ça !

Après une première phase de collecte, nous recherchons à trois la musique qui convient le mieux à chaque thème. Puis nous enfermons à nouveau Andreas pour qu'il compose la musique. C'est assez excitant, car nous partons à chaque fois nous-même en voyage. Ensuite, c'est au tour des arrangements. C'est une phase également très riche car presque tout le matériau est transposé pour un orchestre. Souvent, beaucoup d'idées apparaissent encore à ce stade, et Andreas les intègre dans la partition.



Du point de vue du style, les thèmes vont de la taverne irlandaise au club de jazz des années 30 en passant par des batailles spatiales. Du coup, si l'on passait devant le studio vers les quatre heures du matin, il ne serait pas impossible de voir trois *« fous »* se rouler au sol en gargouillant et en marmonnant, tandis que nous réalisons un chant de rituel pour Cthulhu. Mais c'est précisément ça qui est amusant dans ces bandes-originales : on peut tout essayer. Au bout du compte, ce qui est important, c'est l'émotion transmise par la musique.

***CB :* Est-ce que vous avez des conseils à donner sur la façon d'utiliser votre musique en jeu ?**

ER : Par le biais de nos adjectifs descriptifs**, nous fournissons déjà au MJ de bonnes indications pour déterminer la musique qui lui conviendra. Le truc est de voir la musique comme un soutien, comme dans les bons films. Par exemple, dans un scénario d'horreur, une porte à l'extrémité d'un couloir ne sera souvent transformée en domaine mystérieux et chargé d'angoisse que grâce à la musique.

On peut aussi souligner la tristesse lorsqu'un compagnon avec qui on a vécu tant d'aventures nous quitte ; ou ce sentiment noble lorsqu'on se tient, dans le brouillard du petit matin, devant un temple immense. Des hordes d'atrocités sont considérées comme un problème d'autant plus important lorsque la musique adéquate les dépeint.

Un maître de jeu habile peut ajouter beaucoup d'intensité à ses parties avec l'aide de la musique. Notre conseil donc : celui qui utilise délibérément la musique y trouvera de nombreux amplificateurs de situation.

***CB :* En France, les éditions *Sans-Détour* ont commercialisé votre CD *Par-delà les Montagnes hallucinées*, et ont récemment proposé *Annwn* dans le cadre de la campagne de financement participatif pour *Les Contrées du Rêve*. Mais on peut voir sur votre site internet que ce CD est une « *symphonie celtique* ». Est-ce que *Annwn* a été composé à la demande de *Sans Détour* ? Ou bien l'éditeur a-t-il choisi cette musique car elle correspondait à son projet ?**

ER : Exact, nous avons composé *Par-delà les Montagnes hallucinées* exprès pour *Sans Détour*. Un travail commun auquel nous avons pris un grand plaisir et dont nous avons trouvé que c'était un superbe projet. Pour *Annwn*, qui est basé sur la littérature galloise, l'éditeur a trouvé que l'ambiance du CD corres-

Annwn

Édité en France par *Sans Détour* avec pour sous-titre la musique des *Contrées du Rêve, Annwn, a celtic symphony,* composé en 2004, constitue un voyage à travers des mondes magiques, s'inspirant de la saga galloise des Quatre branches du Mabinogi. Jouée par un orchestre symphonique auquel se joignent des chœurs et parfois des instruments électriques, la musique évoque tour à tour des scènes épiques ou oniriques, qui soulèvent le souffle d'une grande épopée héroïque et poseront de belles ambiances dans vos parties medfan.
Pour autant, *Sans Détour* ne s'est pas trompé en faisant son choix pour une BO des *Contrées du Rêve* : comme Erdenstern l'indique dans le livret, on trouve dans *Annwn* aussi bien des ambiances enlevées et mystiques que des morceaux sombres et mélancholiques en passant par des titres puissants et rythmés, qui pourront souligner les aventures de vos PJ dans *les Contrées du Rêve*… ou ailleurs !

*** sur les livrets de ses CD, Erdenstern fournit pour chaque titre quelques adjectifs décrivant son ambiance.*



pondait parfaitement aux *Contrées du Rêve*. En complément, nous avons composé un *bonus track* ; c'est ainsi que parfois, les projets se complètent à la perfection !

CB : **Erdenstern a déjà réalisé de nombreux CD. Pouvez-vous nous dire en quoi consiste la série des *Into the...* ?**

ER : Ah oui, nos couleurs ! Lorsque nous avons réfléchi aux titres que nous pourrions mettre dans notre Bibliothèque de la musique fantastique, nous avons eu l'idée que les couleurs sont un vecteur puissant. Il est probable que cela est lié au fait que nous travaillons comme des *designers*. Les couleurs ont une certaine signification communément admise. Nombreux sont ceux qui associent le vert à la nature et aux forêts par exemple, et le rouge au feu, aux batailles ou au sang. En 2005, nous avons commencé avec *Into the green*. La série des couleurs *Into the...* laisse au joueur suffisamment d'espace pour son imagination. Au total, nous avions envisagé sept couleurs, dont nous ne pensions pas que nous les réaliserions effectivement toutes. Et pourtant, la grande réussite des projets d'Erdenstern nous a surpris.



Avec *Aqua*, nous avons commencé une nouvelle série avec laquelle nous allons mettre en scène de nouveaux éléments. C'est presque notre *spin-off roleplay* de la série *Into the...* ! [rire]. Nous avons également réalisé plusieurs commandes et travaux pour des éditeurs, tel que notre dernier album, *The Urban files*, une bande originale pour l'univers *The Dresden files* de Jim Butcher.

Pour la suite, nous travaillons actuellement sur un nouvel album, mais nous faisons aussi face à un défi particulier. Comme ça a été souhaité par de nombreux fans, nous allons organiser un concert. Fin 2017-début 2018, nous lancerons *un crowdfunding* pour pouvoir faire un super concert avec un magnifique orchestre dans un lieu particulier. Autant dire que nous sommes plus qu'excités ! [rires]. Donc pour ceux qui aiment la musique de JdR fantastique, guettez notre actualité !

Propos recueillis et traduits de l'allemand par Marc Sautriot

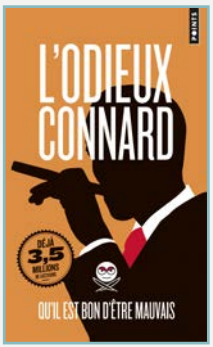
> « Un maître de jeu habile peut ajouter beaucoup d'intensité à ses parties avec l'aide de la musique. »

LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

Lapidons-les au dé 20 !

Le guide des gens et des choses qui vous donnent des envies de strangulation autour d'une table de JdR.

Troisième 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.

Le gars qui veut juste contourner les règles

Qui n'a jamais eu de vil petit optimisateur autour de sa table ? Vous savez bien, ce larron pour qui la création d'un personnage est avant tout une démonstration publique de minimaxage, ici poussée jusqu'à son terme. Son personnage n'a aucune saveur, aucune couleur, mais diable ! Il lance un dé de plus que son voisin sur les jets de baston, et ça, c'est bien l'essentiel.

Mais parfois, le soir, l'optimisateur regarde les étoiles et se dit *« Et s'il y avait quelque chose de plus profond dans le jeu de rôles que la fiche de statistiques ? »*

Et il décide alors que oui : il y a la gruge aux règles en bonne et due forme.

Combinaison d'objets absolument improbable, exploitation d'un trou noir dans les règles de combat ou emploi d'un sort pour faire à peu près tout sauf l'objet dudit sort, son seul et unique objectif est de montrer qu'il connaît chaque paragraphe de chaque page du livre de base par cœur, et que cela lui donne toute liberté de ravager la partie pour le simple plaisir de faire le malin. Ce qu'il est, Malin, au sens de Satan du terme.

Généralement, un moyen simple d'identifier ce genre de rabouin est la prononciation de la célèbre phrase : *« C'est pas précisé dans les règles »*. Utiliser un sort de niveau un qui permet de créer de l'eau potable en la faisant apparaître dans les poumons de ses ennemis parce que *« C'est pas marqué dans le livre de règles que je dois forcément la faire apparaître devant moi »* ? Aucun problème. Transporter un char Tigre dans chaque main parce que *« J'ai le droit à un objet dans chaque main et il n'est précisé nulle part qu'un char Tigre est une arme à deux mains »* ? Sans souci. Et ne parlons pas de son sort de contrôle des squelettes, où il n'est pas précisé que le squelette doit être en dehors du corps d'un humain vivant pour succomber à son contrôle. Hé !

Le plus souvent, ce commentaire est accompagné d'un sourire en coin, et d'une bouffée de fierté façon docteur en physique qui vient de réussir la démonstration scientifique devant le comité Nobel.

C'est donc à regret que ce fanfaron découvrira que sa maîtrise des règles ne lui permet pas d'optimiser dans la vraie vie lorsqu'il se fera copieusement péter la gueule par une table de rôlistes en colère.

Humilié, rejeté, le contourneur de règles erre de table en table à la recherche de joueurs qui voudraient encore de lui, et finit généralement par atteindre le stade ultime de sa métamorphose : devenir MJ. Un mauvais MJ, fallait-il le préciser.



Celui qui ne fera jouer des parties que pour fièrement présenter ses PNJs optimisés pour éclater les PJs en deux tours, avant d'expliquer à une tablée de joueurs fraîchement massacrés – et avec le sourire ! – comment il a été plus malin qu'eux, hihihi.

Les êtres de leur espèce finissent souvent par disparaître peu après, une fois que même le dernier joueur de la dernière table ne veut plus d'eux. On peut parfois entendre leurs voix éthérées murmurer les soirs de pleine lune *« Le JDR ? Mouais, bof… tu sais, j'ai arrêté. Par contre, je me suis mis au jeu de plateau ! L'autre jour, j'ai encore éclaté un joueur trop débile en convention : on avait pas le droit d'avoir des tanks… mais d'après les règles, mon véhicule était "un véhicule lourd blindé à chenilles et à tourelle armée", pas nommément un tank ! Du coup, je l'ai explosé ! Aaah, qu'est-ce que je suis intelligent ! »*

Généralement, ces gens font une grande carrière en politique.

Odieux Connard
Barbare déchaîné *Coucho*

PROCHAINEMENT

DANS CASUS BELLI N°23

Transmettre, encore et toujours !



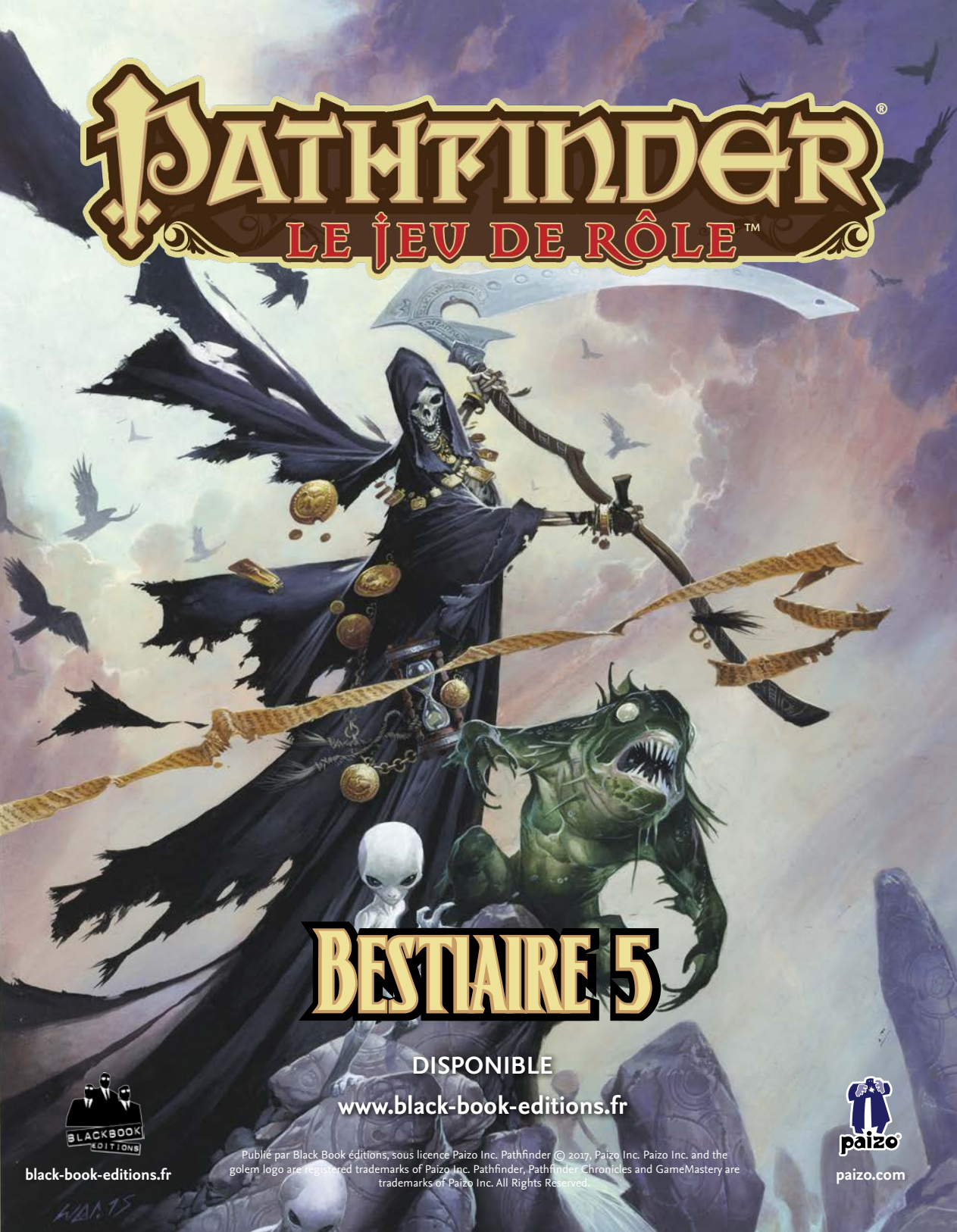
Peut-être que, pour la sortie du prochain numéro, le porte-étendard de la transmission de flamme du JdR, la boîte d'initiation de *Chroniques Oubliées Fantasy* - le jeu de la maison *Casus* - sera à nouveau disponible. En attendant, comme ce n'est pas aussi évident qu'on voudrait bien le croire de trouver des scénarios vraiment pensés pour les toutes premières parties de joueurs et meneurs de jeu débutant, *Casus* tente de faire sa part du boulot. Dans *CB#21*, vous aviez déjà *Prologue aux disparus*, une aventure pour *COF Initiation au jeu d'aventures*, à l'assaut de la caverne des gobelins. Et bien dans *CB#23*, vous serez ravis de découvrir La colonne d'An-Lumh, une aventure idéale supplémentaire pour commencer le jeu de rôle med-fan. Les PJ sont jetés dans le grand bain dans un lieu mystère avec épreuves, énigme et combats, à grand renfort de flash-back pour tenter petit à petit d'y voir plus clair. Une sorte de *old school* revisité qui fonctionne super bien. Testé par l'auteur en convention, succès garanti.

Ce n'est évidemment pas tout. Il y aura aussi la suite de la campagne *Cthulhu* avec changement d'époque, un scénario *Numenéra* qui se veut une portée d'entrée dans cet univers original. Perso, j'ai déjà une petite tendresse pour un *Bâtisses & Artifices* en préparation par notre équipe de choc et qui promet beaucoup : un camp d'esclaves. Sans doute parce qu'on dit souvent à tord que j'aime entendre le claquement de mon fouet sur le dos des rédacteurs... En tout cas, avec la profusion de JdR sur le thème des barbares, cet article arrive fort à propos.

Bref, vivement le prochain !

Tête Brûlée et toute l'équipe

Tous droits réservés Green Ronin, Bioware et Black Book Editions.2017.



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
Le Retour
LE CASUS
MAIS POUSSEZ-VOUS !!!
QU'EST-CE QUI SE PASSE, ICI ???
Y'EN A UN QUI S'EST ENFERMÉ À L'INTÉRIEUR !
IL VEUT LE GARDER POUR LUI TOUT SEUL !
DEPUIS LE TEMPS QU'ON L'ATTENDAIT ...
AVEC SES BONUS ET PLEIN DE NOUVEAU CONTENU...
C'EST TOUTE NOTRE ENFANCE ! LE PLUS MEILLEUR JEU ...
... DE TOUTE LA TERRE !
MAIS DE QUOI VOUS PARLEZ À LA FIN ?
DE DUNGEONS ET DRAGONS 5, ENFIN EN FRANÇAIS !!!
JE NE L'AURAIS RATÉ POUR RIEN AU MONDE, CELUI-LÀ !!!
D&D
AUGUSTIN 2017


Symbaroum
A.K.A
GAMES
www.aka-games.fr