

DES TONNES D'AIDES DE JEU | NEUTREVIL



casus

HS#0

Avril 2014

Pathfinder | Shadowrun & tous les JdR BBE

Interview exclusive : CROC

BBE

HORS-SÉRIE

Le magazine de référence des jeux de rôle



BBE CONTRE LES DROWS

1 univers de jeu complet et 2 aventures pour
Chroniques Oubliées, dans le monde de...



SCÉNARIOS : Pathfinder, Shadowrun, PN, Polaris, Deadlands, Midnight, Savage Worlds, Earthdawn & CO

BBE Con 2014

La grande fête des 10 ans de BBE !



L'édition collector imprimée à 200 exemplaires de ce Hors-série Casus "BBE"lli n°0 spécial « 10 ans de Black Book Éditions » a été offert à chacun des participants à la BBE Con 2014, cet évènement organisé le samedi 19 avril 2014 par BBE pour faire la fête avec ses équipes, la rédaction de *Casus Belli*, ses partenaires français et américains et tous les fans (que l'on remercie au passage !) et amis ayant fait le déplacement jusqu'au château de Lupé (*en photos ci-contre*).

Cet espace leur est donc spécialement réservé, afin de recueillir dédicaces, messages et/ou souvenirs de l'évènement.



**ENCORE PLUS
DE NOUVEAUX
RETARDS !**



BLACK BOOK ÉDITIONS
PRÉSENTE

**LA REVANCHE DE LA MALÉDICTION DU
RETOUR DES DROWS**



avec

**CASUS BELLI
PATHFINDER
SHADOWRUN
POLARIS
PAVILLON NOIR
SAVAGE WORLDS**

...

Produced by nos crowdfundings **Screenplay by** Lolith **Original soundtrack by** DJ Spoiler **Set by** Roger Harth **Outfit by** Donald Cardwell
Director Simon The Bush **Special thanks** Joe Casus, Annabella Belli, nos clients préférés, le banquier et surtout... les trolls de forum



ÉDITO

Putain dix ans !

→ **D**amien, l'un de nos nombreux infographistes du huitième étage de nos bureaux de Dubaï, vient à l'instant de me montrer les pages 8 et 9 des couvertures de tous les trucs sortis par BBE depuis 2004. Pas mal de chemin parcouru (et on a tenu la distance) depuis qu'on a hissé fièrement le *Pavillon Noir*, un jour de septembre 2004 dans un des halls de la porte de Versailles. Dix ans avec quelques hauts et pas mal de bas, des rencontres, des amitiés, des Némésis, des attaques de drows (des retards !) et surtout, au final, plein de JdR.

Et il fallait bien un numéro de *Casus* entier pour contenter nos egos démesurés et célébrer avec vous cet événement quasiment hors du commun. Donc au programme de ce numéro, aides de jeux, scénarios qui couvrent presque la totalité de nos gammes et un univers complet pour *Chroniques Oubliées*.

Comme on n'a pas tous les jours 10 ans, des petits remerciements s'imposent :

Merci à tous nos clients, mêmes les râleurs. Merci à tous ceux qui ont bossé avec nous, ils sont trop nombreux pour que je les cite mais promis, je n'en ai oublié aucun. Merci à la rédac de *Casus*, à Didier et Steph. Merci à Renaud et Philippe et à ceux qui ont participé à nos deux grandes créations. Merci à Raph, Cyrielle, Alex et Seb, ils savent pourquoi.

Merci à Damien et Tom, qui m'ont aidé à garder le cap dans la tempête pour éviter que BBE ne chavire.

Et merci à Elo, la muse de BBE, sans qui tout ça n'existerait pas.

Joyeux anniv !



David Burckle,
Gérant de Black Book Éditions
Crapous Didier Guiserix
Co-créditeur de *Casus Belli*



SOMMAIRE

En direct - Édito	3	Aide de jeu - Dans le sillage de Pénitence (Polaris)	72
En direct - Sommaire	4	Aide de jeu - Diamond Bowl (Eclipse Phase)	74
En direct - Joyeux anniversaire	6	Chroniques Oubliées - Banzai ! Un univers complet	76
En direct - Toutes les couvertures BBE	8	Chroniques Oubliées - La Soupe miso (aventure)	118
En direct - Portfolio	10	Chroniques Oubliées - En tongs dans les... (aventure)	128
Autour de BBE - Le Cimetière BBE	22	Scénario : La Rivière sans retour (Pathfinder)	138
Autour de BBE - Interview : Croc	30	Scénario : Doses radio-actives (Shadowrun)	148
Autour de BBE - Lettre ouverte : Philippe Tessier	36	Scénario : La Guerre des os (Deadlands)	160
Autour de BBE - Avant-première : <i>Numenéra</i>	38	Scénario : Homonculus Rift (Eclipse Phase)	188
Inside BBE - Interview : David Burckle	42	Scénario : Crise humanitaire (Savage Worlds)	202
Inside BBE - Playdoyer : Défendre le JdR	50	Scénario : Briser ses chaînes (Polaris)	210
Aide de jeu - Les adeptes de la grandeur (Pathfinder)	54	Scénario : Complainte familiale (Earthdawn)	218
Aide de jeu - La magie des gemmes (Pathfinder)	56	Scénario : Cordes et chaînes (Pavillon Noir)	230
Aide de jeu - Le jeu en vaut-il... (Pathfinder)	58	Aide de jeu - Bâtisses & Artifices : Le BBE Building	240
Aide de jeu - Les Alliances du tourment (med-fan)	60	Aide de jeu - Oblis : Terre promise	248
Aide de jeu - Les hommes-vautour (Deadlands)	62	Aide de jeu - MJ Only : Le PNJ "running gag"	252
Aide de jeu - Prof. McMillan's (Deadlands)	64	Casus Belli - Hors-série n°1...	254
Aide de jeu - La lance d'or (Pavillon Noir)	66	Casus Belli - Neutrevil, épisode 4	256
Aide de jeu - Laissez-moi vous... (Pavillon Noir)	68	Abonnements	257
Aide de jeu - Le dernier voyage de l'Iteron (Polaris)	70		

Casus Belli est édité par Black Book Éditions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, www.black-book-editions.fr. Hors-série N°0, avril 2014. **Directeur de la publication** David Burckle **Chef de projet** Tête Brûlée **Maquette** Damien Coltice.

Ont participé à ce numéro Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Yann Barraud, Laurent « Kegron » Bernasconi, Julien Blondel, Raphaël Bombayl, Michaël Bony, David Burckle, Thibaut Caldini, Cerbère, Nicolas Chaudron, Damien Coltice, Valentin Debret, Denis DePlaen, Julien Dutel, Arnaud Emilien, Cally Favorite, Loïc Feitz, Franck Florentin, Romano Garnier, Didier Guiserix, Franck Goudard, Yannick LeGuédard, Vincent Henry, François Maurel, Franck Mercier, Loïs Emmanuel Meyer, François Niaux, Géraud « Myvyrrian » G., Stéphane Nicoulaud, Franck Peugeot, Philippe Rat, Marc Sautriot, Nicolas Schott et Tête Brûlée.

Image de couverture Simon Labrousse. Tous droits réservés Black Book Éditions. 2014.

Illustrateurs, cartographes et photographes Fabrice Anette, Pierre Balandier, Olivier Bédue, Laurent Bernasconi, Yoann Boissonnet, Jérémy Bouzerna, Brom, David Chapoulet, Damien Coltice, James Denton, Franck Drevon, Laurent Emonet, Max Favier, Julien Gallot, Anthony Geoffroy, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Christophe Hénin, Michael Komarck, Toumy Misaysongkham, Jean-Baptiste Reynaud, Remton, Wayne Reynolds, Anne Rouvin, Mike Schley, Christophe Swal, Frances M. Vasquez.

Toutes les illustrations sont (c) leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

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

BBE remercie Paizo Publishing, Catalyst Lab, Pinnacle Entertainment, Posthuman Studios, Lisa Stevens, Shane L. Hensley, les gars de Ravage, la communauté du site Pathfinder-FR, Gary Gygax, Erik Mona, les participants à l'appel à texte, qu'ils aient été publiés dans ces pages ou non, Rob Boyle, Jaqui, Timothy Brown, Jeff Alvarez, Loren Coleman ainsi que Philippe Tessier, Cyrielle Biancale, Alexandra Berjoan, Guillaume Baron, Aurélie Pesseas, Mog Pesseas, Eric Bernard, Coralie David, Fred Lipari, Olivier Hézèques et Renaud Maroy.

Impression Loireoffset Titoulet. **Diffusion** boutiques Millennium.

Commande directe individuelle :
www.black-book-editions.fr

Abonnements : voir page 257 de ce numéro. Imprimé en France. **ISBN** 978-2-36328-130-2. **Dépôt légal :** avril 2014.

Retrouvez-nous sur www.black-book-edition.fr/casus et sur Facebook.

Bienvenue à Crimson Bay, homme !



Une campagne de création française pour DEADLANDS RELOADED
PROCHAINEMENT



black-book-editions.fr/deadlands



peginc.com

JOYEUX 10^e ANNIVERSAIRE !

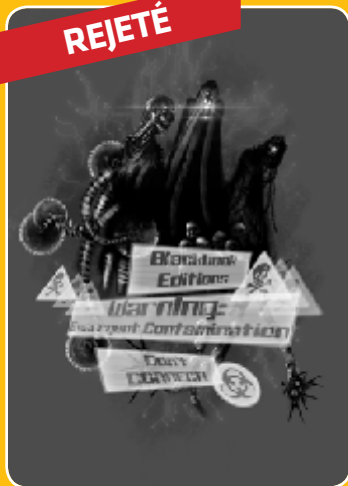
Anne Rouvin a apporté le gâteau d'anniversaire, Franck Drevon a sorti les banderoles, Christophe Swal a invité la team de modérateurs du forum et les hommes en noir sont passés prendre Jean-Baptiste Reynaud à son domicile. La fête peut commencer !



REJETÉ



REJETÉ



Les logos BBE auxquels vous avez échappé !

C'est Franc Drevon, l'illustrateur de Banzaï ! qui a créé le logo Black Book Éditions (le vrai) où apparaissent trois mystérieux hommes en noir et les deux logos auxquels vous avez échappé ci-contre !



YOU CAN FEED THE TROLL...



...BUT WE'LL KILL IT!!!



PORTFOLIO

SHADOWRUN 5



Tous droits réservés © 2014. Black Book Éditions et Catalyst Lab.
Illustration par Michael Komarck.



PORTFOLIO

PATHFINDER

Bestiaire 4





PORTFOLIO

POLARIS

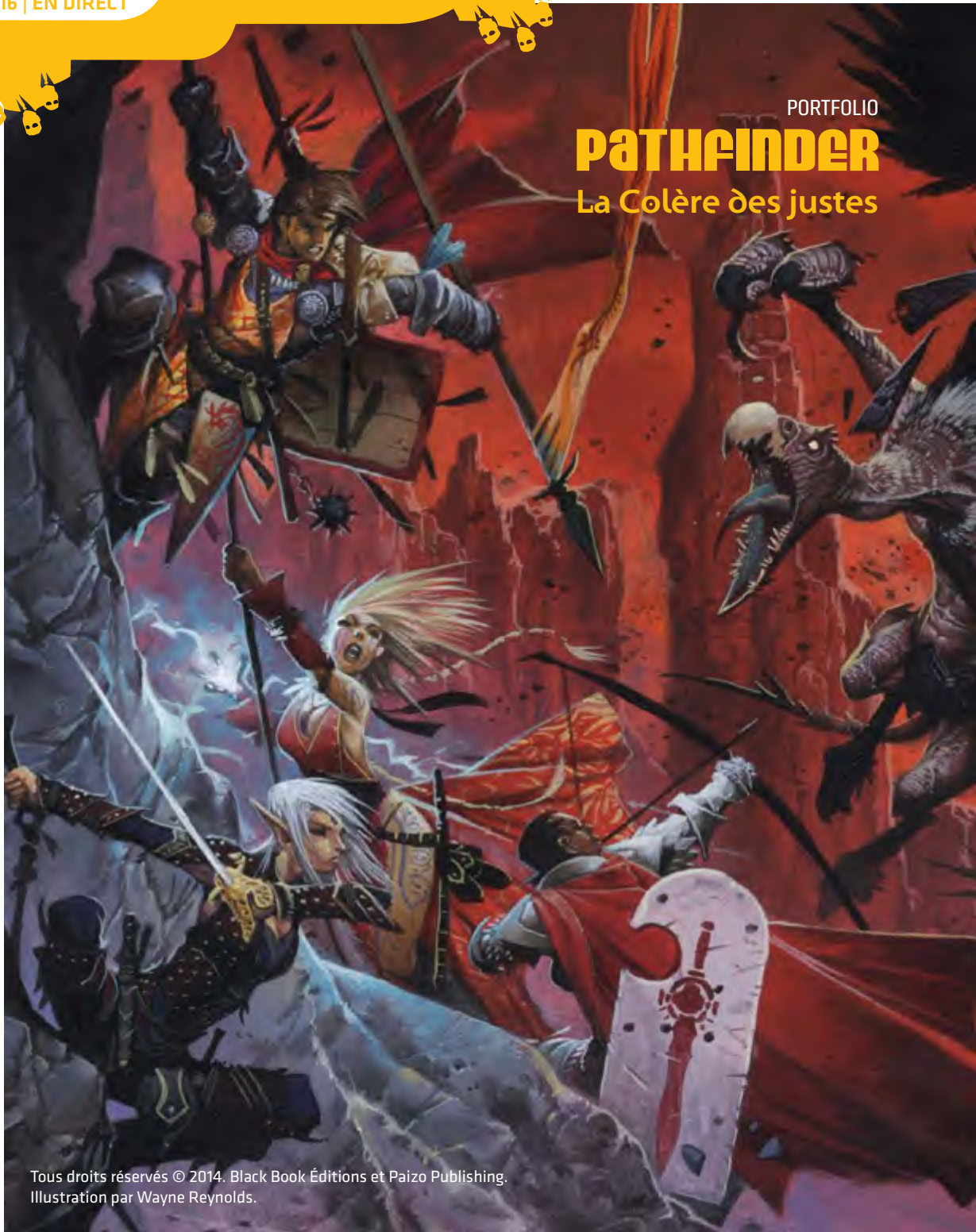
Recueil de scénarios



PORTFOLIO

PATHFINDER

La Colère des justes



Tous droits réservés © 2014. Black Book Éditions et Paizo Publishing.
Illustration par Wayne Reynolds.



PORTFOLIO
numenéra





PORTFOLIO

DRAGON KINGS



PORTFOLIO

BEASTS'N BARBARIANS



Tous droits réservés © 2014. Black Book Editions et Grael.



LE CIMETIÈRE BBE

La vie d'une maison d'édition, ce sont les livres qui sortent. Mais il y aussi ceux qui ne sortent pas. Au fond d'une crypte malodorante, au quatrième sous-sol, au milieu des goules et des monstres rouilleux, se trouve le cimetière BBE. Visite des projets morts-nés.

JEU DE RÔLE

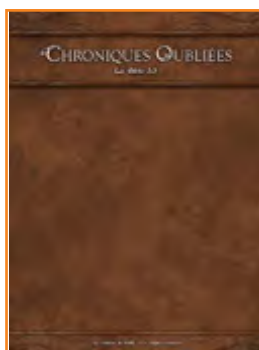
→ La bible 3.5

C'était quoi ?

Au départ, la Bible 3.5 était censée être une compilation d'aides de jeux, de règles maison en système d20. BBE voulait lancer son système d20 avec des idées alternatives sur la progression de personnage et le système de « voies » qui a finalement servi dans la boîte d'initiation de *Chroniques Oubliées*. L'ensemble prévoyait aussi un autre système de magie, à base de points de magie entre autres choses. Au départ, la gamme *Chroniques Oubliées* (CO) était censée se décliner entre des boîtes tournées vers l'initiation et un gros livre de règles pour une version « avancée » du jeu. Et oui, un peu comme la distinction entre les boîtes D&D et *Advanced D&D* fin des années 1970 début 1980.

Pourquoi ça ne s'est pas fait ?

Finalement, avec l'opportunité d'éditer *Casus Belli*, BBE a décidé de recycler CO dans le magazine pour toucher plus de monde, adapter des scénarios et donner à *Casus v4* son *Simulacres* (le système générique de Pierre Rosenthal publié comme Hors-série n°1 de *Casus Belli* première formule) et développer d'autres univers. La fameuse Bible 3.5 est donc devenue une version étendue de CO. Il faut également préciser que l'arrivée de *Pathfinder* le jeu de rôle a pris la place pressentie au départ pour ce livre dans le catalogue de l'éditeur. Deux systèmes d20, au même moment, dans la même maison, aurait été peu pertinent. Donc l'objet initialement pensé a été jeté aux oubliettes... après avoir été dépouillé de ses meilleurs morceaux !



MONGHOL & GOTH A par Olivier Bédue





JEUX DE SOCIÉTÉ

➔ Trésor, Quel cirque ! & Barjonimaux

C'était quoi ?

Une série de petits jeux de société sur lesquels le développement avait été bien avancé mais qui n'ont jamais vu le jour. Trésor était une course au trésor de pirates sur une île. Un jeu de plateau de récupération de points. Quel cirque ! était un jeu familial, à l'image de Banzaï ! ou Paf ! Le singe, sorti un peu plus tôt chez BBE. Un projet totalement abouti mais avorté. Barjonimaux était le projet de l'auteur Alexandre Droit avec un joli potentiel.

Pourquoi ça ne s'est pas fait ?

Ces abandons, alors qu'encore une fois, les choses étaient bien avancées, s'expliquent comme pour Imperium par les soucis financiers qu'a connus BBE dans ses premières années. L'éditeur était dans l'incapacité de financer les impressions de ces jeux qui étaient pourtant prêts à passer sous presse pour deux d'entre eux.



Quel cirque !



Trésor



Barjonimaux



JEU DE RÔLE

Imperium

C'était quoi ?

C'était un jeu de rôle de Raphaël Bombayl sur lequel beaucoup de travail avait été engagé chez BBE. Un jeu antique-fantastique, une sorte d'uchronie romaine avec des éléments de *fantasy* dedans. Du med-fan antique, un positionnement pas classique, mais qui avait généré beaucoup d'excitation chez les hommes en noir.



MONGHOL & GOTH par Olivier Bédoué





Pourquoi ça ne s'est pas fait ?

Il s'agit de la période où BBE n'était pas dans une très bonne santé financière, se débattait pour survivre et avait misé sur d'autres licences pour éviter de sombrer à ce moment-là. Le jeu demandait trop de développement à tous les niveaux, donc trop d'investissement, pour être mené à terme. Dommage car le pitch était prometteur, les premières illustrations magnifiques (une partie a trouvé sa place dans la version *Casus de Chroniques Oubliées Fantasy*) et des éléments graphiques de belle qualité pour l'époque.



MONGHOL & GOTH par Olivier Bédoué

JEU DE RÔLE

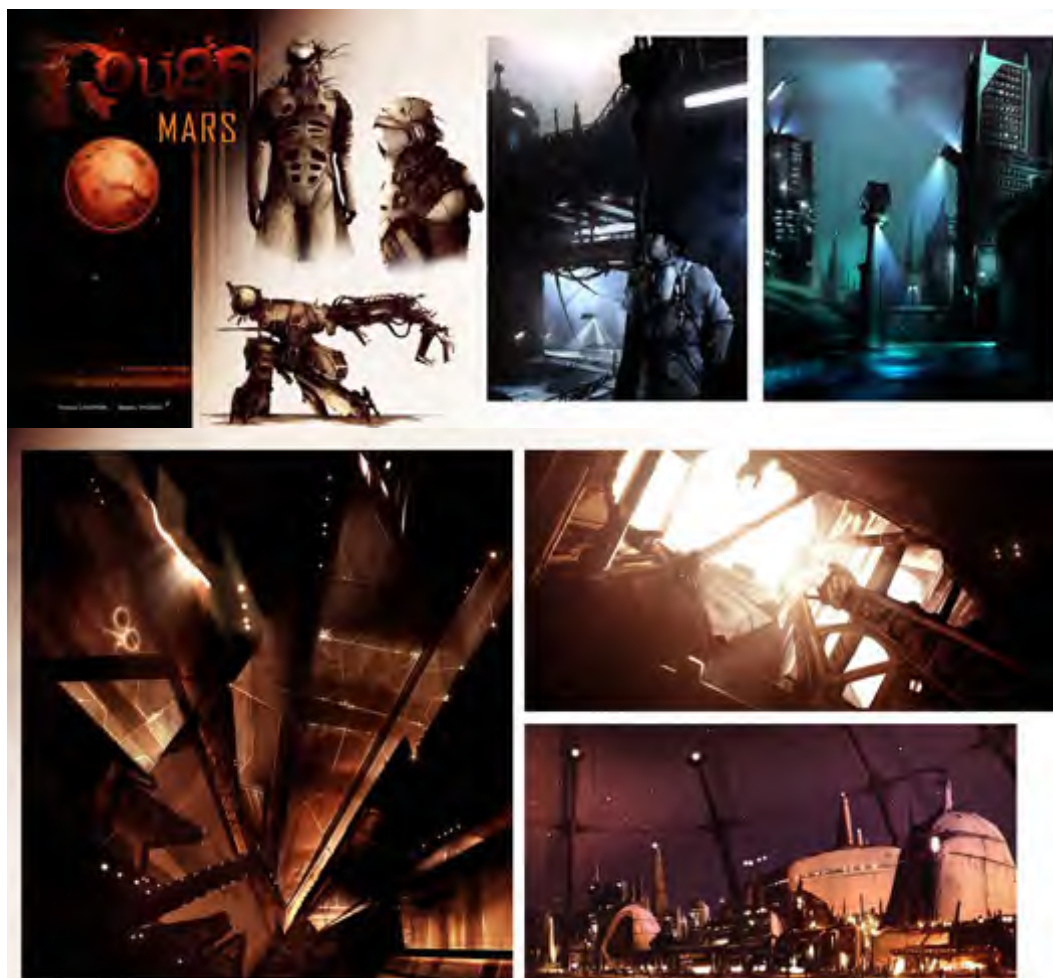
Rouge Mars**C'était quoi ?**

Le projet de deux rôlistes qui ont proposé à BBE d'éditer un jeu clé en main. Les auteurs s'occupaient de tout, de A à Z : textes, système de règles, campagne, illustrations et graphisme. Comme le nom l'indique, ça se passait sur la planète Mars, ambiance Total Recall. Les premiers briefs et les premières lectures avaient été hyper enthousiasmants, BBE était hyper partant.

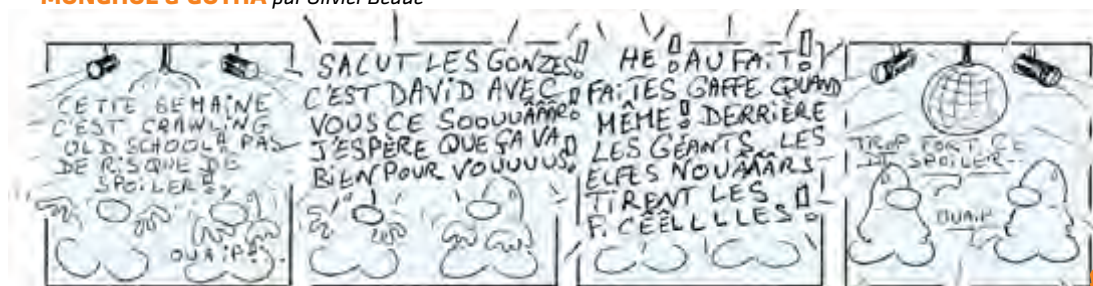
Pourquoi ça ne s'est pas fait ?

Après les premières approches, les auteurs ont travaillé pendant plus de deux ans, puis n'ont plus donné de nouvelles du tout. BBE a plusieurs fois tenté de relancer la machine, en vain. Le jeu n'est jamais sorti ailleurs, et n'a jamais plus fait parler de lui. Le gros mystère. Probablement un coup du lobby martien qui n'a pas tellement goûté la divulgation de dossier top secrets.





MONGHOL & GOTHAM par Olivier Bédoué



JEU DE RÔLE

Black Box 4

C'était quoi ?

Le quatrième numéro du magazine de jeu de rôle *Black Box*. La maquette était prête à 100%, textes et illustrations rendues. Bref, il était bon pour partir à l'impression.

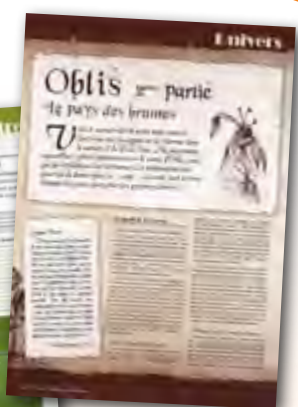
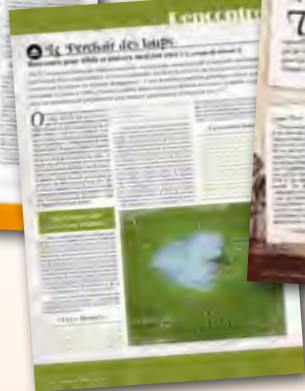
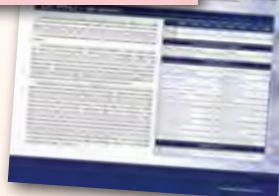
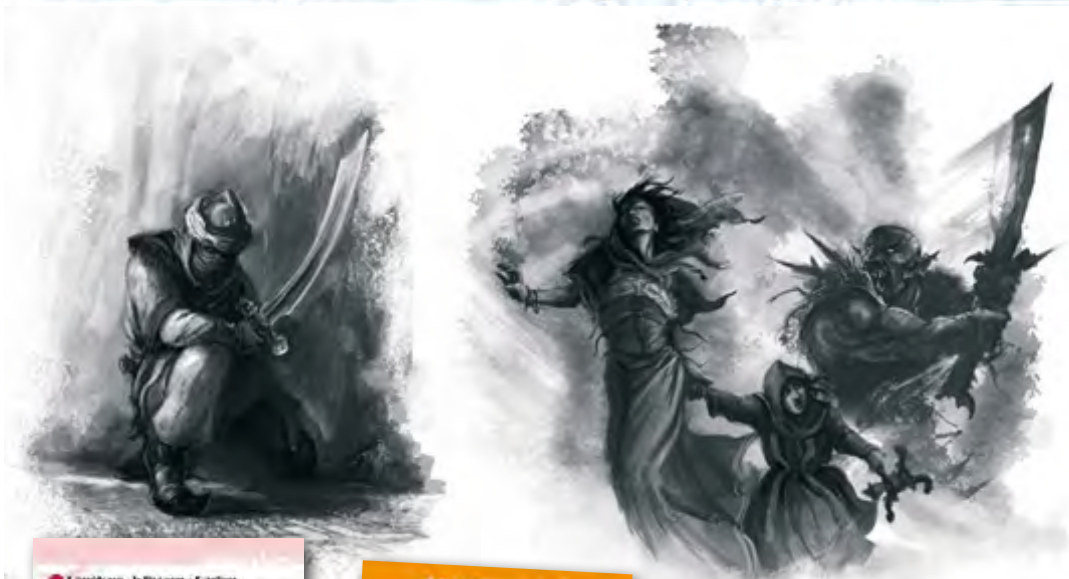
Pourquoi ça ne s'est pas fait ?

Black Box était distribué en kiosques et malgré un bon accueil pour un magazine de JdR (4000 ventes moyenne sur les trois premiers numéros), ce mode de distribution demandait un trop grand nombre d'impressions (12000 magazines imprimés) et la rentabilité était impossible à trouver. La mort dans l'âme, le projet a été abandonné, mais certains visuels, articles, aides de jeu et scénarios ont finalement pu être publiés dans les colonnes du nouveau *Casus*, à commencer par Oblis.



MONGHOL & GOTHA par Olivier Bédue





« Kingmaker m'a redonné envie de jouer »

Il est une légende du JdR français, l'auteur de classiques tels que Bloodlust, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Scales, Bitume et de plein d'autres jeux cultes.

Il a été rédac' chef de Backstab, a collaboré à des licences prestigieuses. Mais curieusement, il avait totalement arrêté le JdR jusqu'à une récente rechute. Au festival des Jeux de Cannes, sur la croisette, Croc a pris le temps de nous expliquer comment Pathfinder lui a remis le pied à l'étrier. Au fil de la discussion, c'est toute son histoire de rôliste, son rapport à Donjons & Dragons depuis trente ans, que le grand Croc nous raconte. Passionnant.

Casus Belli : Tu avais complètement arrêté le jeu de rôle et tu es de retour. Que s'est-il passé ?

Croc : C'est très simple, j'étais à la Gen Con et j'ai vu un *Adventure Path* de *Pathfinder*, le premier volume de *Kingmaker*. C'était un peu au bol parce que je n'avais pas lu ce que c'était avant mais j'avais besoin d'un truc à bouquiner dans l'avion du retour. Je l'ai certainement pris à cause de la couv' qui m'a bien branchée, le dessin du Staglord par Vincent Dutrait. Je l'ai lu et ça m'a donné envie de jouer. C'est vraiment la campagne qui m'a donné envie. Parce que j'avais déjà vu avant des mecs avec le bouquin de base de *Pathfinder* et je m'étais dit : c'est monstrueux un truc de cette taille-là ! Je m'étais dit que c'était supra-débile. Sauf que je ne savais pas que, trois mois après, j'allais y jouer et finir par connaître ce bouquin par cœur ! La taille fait quand même un peu peur. Sans les sorts, ça ferait déjà moitié moins. Mais les Américains aiment bien les gros trucs. Grosses bagnoles, gros hamburgers, gros bouquins.

Casus Belli : Tu t'étais intéressé au bouquin de base de Pathfinder avant ?

Croc : Non, je l'avais vu deux jours plus tôt sur les tables des mecs qui étaient en train de jouer. Après, je ne savais pas trop ce que c'était. Je pensais que c'était un *spin-off* de *Donjons*, je pensais qu'ils avaient tout changé, alors qu'en fait, c'est du *Donjons* vraiment amélioré mais pas trahi. Alors attention, sur le truc de trahi ou pas... Moi, j'avais arrêté de jouer à *D&D* en 1983 ! Je n'ai joué que deux ou trois ans, de 1980 à 1982-83, avant de passer à *Traveller*, *Runequest*, *Gamma World*, *Star Wars*, *L'Appel de Cthulhu*...

En fait, à un moment, j'ai eu une vraie détestation de *Donjons*. Aujourd'hui, je pense qu'on était trop jeunes et qu'on jouait comme des merdes ! Et puis aussi, déjà à l'époque, le fait que les règles ne soient pas claires, que des trucs se contredisent, ça me gonflait. Voyant des choses plus rigoureuses à côté, genre *Traveller*, très chiant mais très rigoureux, ça me parlait un peu plus. Il y avait aussi que l'heroic fantasy devenait *the place to be*. J'avais envie de visiter d'autres univers et *Donjons* le faisait mal. Après, je suis allé vers des trucs plus sombres, plus noirs, plus cyniques. Jamais le *World Of Darkness*, mais *Cyberpunk*, *Shadowrun*, *In Nomine*. Quand je me suis remis au JdR avec *Pathfinder*,



La VF de Kingmaker.



“ J’ai longtemps cru que je détestais *Donjon* à cause de son système. En fait, non. C’était l’indigence des scénarios. ”

il y a quatre ou cinq ans, je cherchais un truc un peu plus positif, avec des héros.

Casus Belli : Pourquoi ?

Croc : Parce que je trouve que le monde tel qu’il est – bonjour à nos amis Ukrainiens qui vont bientôt avoir une vilaine surprise – le monde est devenu vraiment trop sombre. Du coup, des héros à l’armure étincelante m’allaient bien. Et puis c’est le feeling *Seigneur des Anneaux* aussi. Au moment de la sortie des films de Jackson, tu te dis : ouais, putain, c’est quand même bien !

Casus Belli : Ça t’a donné envie d’heroic fantasy positive ?

Croc : Ouais. Et quand je joue avec ma famille, les histoires de tueurs en série, les monstres innommables, ça me gonfle. Il y en a assez à la télé et partout ailleurs.

Casus Belli : Du coup, tu as quand même commencé le jeu de rôle avec *Donjons* ?

Croc : Ah oui ! C’était la boîte pas rouge du tout, la **boîte basique**, épaisse, avec le dragon tout moche.

Casus Belli : La *Holmes* ! En anglais donc, tu étais tout jeune !

Croc : Oui et j’avais tout traduit, du début à la fin. Et j’avais fait n’im- ➔



La version Holmes de D&D.



“ Il faut un peu
une tête de con
pour faire ça, et
personne ne le
fait mieux que
moi ! ”

porte quoi ! N'importe quoi ! Je n'avais pas bien compris les dés de vie ; donc les trolls qui étaient à 8DV+4 étaient à 12 points de vie ! Les combats étaient assez rapides (rires). Mais attends ! Le fait que le dé de vie des monstres était un d8, je vous mets au défi de le trouver dans les règles. Ça doit être indiqué à un moment, caché au milieu d'un paragraphe et j'ai dû passer complètement à côté. Mais le principe y était. Après, dans *AD&D*, les règles étaient un peu plus précises et j'ai compris que c'était pour les gros parce que le troll, il avait 8d8+4 points de vie ! Ce n'est pas comme dans le Basic Set !

Ensuite, justement, j'ai beaucoup joué aux *Basic Sets*, avec les différentes boîtes, le module *The Isle of Dread, Keep on the Border Lands...* Je trouvais que, par rapport au module *B1 - In search of the Unknown*, qui était dans ma toute première boîte dont je parlais tout à l'heure, le *B2 - The Keep of The Border Lands*, c'était *Kingmaker* à côté. Il y avait des monstres qui se parlaient entre eux, c'était le délire. Tu avais le choix entre huit cavernes pour entrer dans le complexe, c'était *fully interactive* !

Casus Belli : Avant de commencer à jouer, tu avais vu des gens le faire ou tu as été un pur autodidacte ?

Croc : C'est simple. C'est à cause des frères Bogdanov ! Si si ! Parce que dans *Temps X*, leur émission, ils avaient parlé d'un vieux wargame et j'avais trop kiffé ! Je m'étais dit : il faut que j'aie ça. Mais j'étais minot, je n'allais pas à Paris et je ne pouvais pas le trouver. Un jour, Jeux Descartes a tenu un stand à Vélizy 2, là où j'allais avec mes parents pour faire les courses. Ils avaient trois-quatre trucs qui se battaient en duel, quelques wargames et j'avais acheté *Napoléon à Austerlitz*. J'y ai joué pendant des mois. Et comme il y avait l'adresse de Jeux Descartes au dos, mes parents m'ont emmené un jour au magasin. C'est là que j'ai vu la boîte de *D&D*. Je croyais que c'était un wargame, et comme j'ai vu un dragon, et que ça me branchait plus que les dragons de Napoléon, je l'ai acheté. Ensuite je n'ai rien compris. Et la boîte a un peu dormi.

Casus Belli : Tu parlais anglais ?

Croc : Pas trop. Je regardais les images, et les images du *Basic Set*, il y a de quoi ruiner une enfance ! J'avais donc plutôt rien compris. Et après, il y a eu *Jeux et Stratégies* n°4 et ils ont expliqué ce qu'était vraiment le jeu de rôle. Je me suis remis à ma boîte et là c'était fini ! Ou plutôt, ça commençait.

Pourquoi une interview de Croc dans ce numéro spécial BBE ?

Certains ont dû se poser la question en effet. Il nous a paru assez significatif que Croc, l'auteur de *JdR* le plus connu et qui a connu le plus de succès en France, autrefois grand détracteur de *Donjons & Dragons* (relisez ses anciennes interviewes, ça pique !), se soit tout simplement remis à jouer au *JdR* (!) grâce à *Pathfinder*.

Au cours de ces six dernières années, la plupart des anciens rôlistes que l'équipe de BBE a croisés et qui ont eu l'opportunité de lire une *Campagne Pathfinder* se sont tout simplement remis à jouer et c'est donc à la fois pour comprendre ce phénomène tout de même étonnant et rendre hommage à la gamme *Pathfinder* que nous avons rencontré Croc au Festival International des Jeux de Cannes.

Comme ce fut aussi l'occasion de déborder du sujet et qu'il était dommage de couper cette interview, nous vous livrons cette dernière en intégralité, pour le plaisir.

Casus Belli : Qu'est-ce qui fait que tu t'y remets lorsque tu lis *Kingmaker* et *Pathfinder* ? Qu'est-ce qui t'a donné envie de rejouer ?

Croc : J'ai longtemps cru que je détestais *Donjons* à cause de son système. En fait, non. C'était l'indigence des scénarios. À l'époque, quand j'entendais les gens parler de leurs scénarios, quand je voyais ce qui paraissait dans *Casus Belli - La gorge de Fafnir*, tout ça - ça me gonflait, ça n'avait aucun intérêt ! Pour moi, c'était du wargame, sauf que le wargame le faisait mieux. En découvrant *Pathfinder*, je me suis dit : putain, ils se sont enfin mis à écrire comme des Européens. Enfin, pas toujours, parce que tu as encore souvent un gros donjon qui craint au milieu du truc, mais en tout cas, moi, ai-je trouve dedans une matière suffisante pour construire ce que je veux. Et surtout, ce n'est pas chiant à lire. Ils te racontent des petites histoires, il y a du background à lire. Le format de ces campagnes est vraiment très bien. Il y a un vrai plaisir de lecture, même avant de jouer. C'est important parce qu'avant, il y avait plein de scénarios où on se faisait vraiment chier à la lecture.

Casus Belli : L'envie de se remettre au JdR n'était pas déjà là avant de tomber sur *Kingmaker* à cette GenCon ?

Croc : Non. C'était le hasard.

Casus Belli : Pourquoi tu avais arrêté le JdR ?

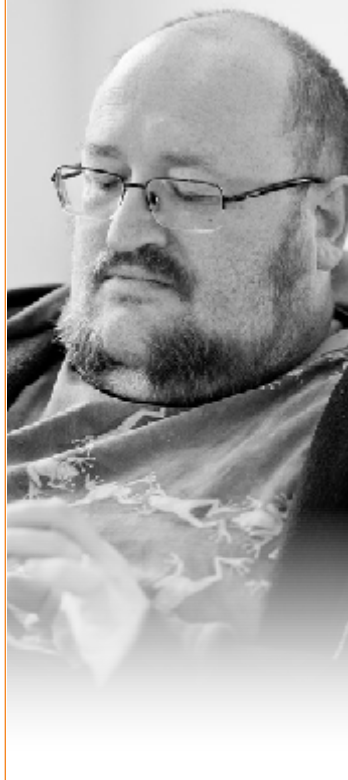
Croc : Je n'avais plus l'envie de jouer. J'avais déjà un peu arrêté avant la fin d'*In Nomine*. C'est pour ça que j'ai arrêté, parce que ça me semblait un peu malhonnête de vendre du JdR sans y jouer. Les scénarios étaient testés par des équipes extérieures, donc je savais si ça tournait ou non mais je ne trouvais pas ça très bien... Un éditeur de jeu (et j'en rencontre) qui me dit : «oh moi, j'ai plus le temps de jouer», c'est un escroc. Moi, je n'avais plus envie. Est-ce que c'est à cause de la peinture de figurines *Warhammer Battle*,

de *World of Warcraft* ? Ou d'autre chose, de mes serpents par exemple ? Je ne sais pas. J'étais passé à autre chose. Un loisir, ça doit rester un loisir.

Casus Belli : Le milieu du JdR est aussi resté un peu sinistré pendant une longue période...

Croc : Oui, en français, il n'y avait plus rien qui me branchait, rien du tout. Et toujours pas d'ailleurs. En américain, c'était le début des trucs undergrounds, donc *cheap*. Et moi j'aime bien les trucs jolis. En y réfléchissant bien, avant de tomber sur *Kingmaker*, j'avais fait jouer une ou deux parties à mon fils, et c'était avec la boîte de base de *Dragon Age*. Il avait joué au jeu vidéo *Dragon Age* et je voulais lui faire découvrir le truc. Ça l'avait branché sans plus. Parce que c'était trop limité en fait. Les gamins de 13-14 ans, quand ils jouent à *WoW*, les perso de *Dragon Age* avec deux ou trois capacités, ce n'est pas possible. Après, quand ils prennent *Pathfinder* dans la gueule, c'est différent, ça les calme ! (rires) Et puis j'ai recommencé en faisant jouer mon fils et ses potes mais t'as plus l'impression d'être insatisfait que maître de jeu - «taisez vous dans les rangs ou je mets zéro à tout le monde !» Au final, c'est aussi parce que les gamins n'étaient pas trop motivés.

Aujourd'hui, mon fils fait jouer les gens chez Asmodée (l'éditeur). Il veut des joueurs sérieux et les gars de son âge, en tout cas ses potes, ne l'étaient pas. Pour jouer au JdR, il faut vraiment une motivation de dingue et un mec qui fouette, qui dit : «c'est dans quinze jours, annulez tout !» Il faut un peu une tête de con pour faire ça, et personne ne le fait mieux que moi ! Pour tenir une campagne sur un an, c'est dur ! C'est comme dans les cours d'école, après les deux mois de vacances, c'est chaud. En septembre, qui reprend ? C'est dur ! D'ailleurs, s'ils nous entendent, si les Américains pouvaient faire un truc un peu plus court... ➔



Ci-dessus : Photo de Fabrice Annette.





Croc posant pour le dernier supplément INS/MV de la 4^e édition.

Casus Belli : Entre 1982 et *Pathfinder*, rien ne t'a branché dans la galaxie D&D, ni AD&D2, D&D3, les univers *Planescape*, *Dark Sun*, tout ça ?

Croc : Rien du tout. Je pense que j'ai fait un rejet à la con. Le système ne me branchait plus trop mais j'avais tort. Par exemple, à un moment, je ne jurais plus que par *Shadowrun* mais jamais je ne rejouerais à *Shadowrun*, c'est impossible ! L'univers est extraordinaire, mais ça veut dire pas de decker, pas de rigger parce que ça ralentit tout ! Pourtant, j'y ai beaucoup joué, mais alors beaucoup ! Le système de *Do-D* est un peu basique mais il est hyper intuitif, ça marche bien. C'est vrai que je préférerais que la magie soit gérée avec des points de magie mais bon...

Casus Belli : Tu n'as pas non plus essayé la 3.5 de D&D ? C'était quand même édité chez vous à Asmodee ?

Croc : J'ai bien regardé à ce moment-là mais je n'ai pas testé. J'ai admiré le boulot. Voir un jeu de rôle traité enfin comme il se devait, c'est-à-dire comme une extension de *Magic*, enfin tu vois ce que je veux dire ?

Casus Belli : C'est un compliment ?

Croc : Oui, c'est un compliment ! Les mots-clés précis, la rationalisation, les trucs qui ont toujours les mêmes noms et les mêmes effets ! Après, il n'y avait pas de scénario donc je ne voyais pas quoi en faire. J'ai lu des trucs qu'on a traduits, j'ai dit : ok, c'est de la merde ! J'ai écrit *Le pic de Malmart*, un scénario qui n'a pas eu de suite parce qu'il ne s'est pas assez bien vendu. Ah si ! À l'époque, j'ai fait jouer une campagne entre midi et deux à Asmodee, j'ai fait jouer *Freeport*. On s'est super bien marré, tous les joueurs sont morts, ils se sont trouvés trop nuls et on a arrêté. Le groupe n'allait pas. Donc j'ai joué un mois et demi, six sessions. Je l'avais oublié. On savait très bien pourquoi notre groupe n'allait pas, mais dans un

contexte de taf, tu ne peux pas dire : notre groupe ne marche pas, c'est toi le problème donc tu t'en vas. Sinon, c'est mauvaise ambiance.

Casus Belli : Ta vision sur l'ensemble de l'histoire de D&D, c'est quoi ?

Croc : Je jouais tellement à donf' avant... En quatrième au collège, enfin, lors de ma deuxième quatrième – merci le jeu de rôle – je ne lisais que *Donjons & Dragons*. Uniquement. Je ne lisais aucun autre livre, je ne travaillais plus en cours, je ne faisais que ça. J'étais complètement accro. En cours, j'écrivais mes scénars, avec le livre des monstres sur les genoux. Je ne faisais plus rien d'autre. Zéro. J'ai tout arrêté immédiatement. Le truc de ma vie m'était tombé dessus. La suite a confirmé que c'était vraiment ça. Après, je m'en suis désintéressé. Je n'avais pas de mépris. Sur la troisième édition, j'ai pris dans la gueule le boulot effectué mais ça ne m'a pas donné assez envie pour m'y remettre. Pas de scénar, pas de jeu. Et je n'avais plus l'envie d'en écrire. Il y a des exceptions après, des jeux où tu peux écrire ton scénario en cinq minutes sur un coin de table. C'est le cas d'*In Nomine*, de *Toon*, *Paranoïa*. On peut aussi improviser. Avec *Donjons*, pour improviser, c'est chaud. Aujourd'hui, je suis capable de le faire, mais après trente ans d'expérience.

Casus Belli : Qu'as-tu pensé de la quatrième édition ?

Croc : Le jour où c'est sorti, j'ai acheté les trois bouquins. Le travail n'est pas mauvais mais il y a des trucs pas possibles... L'obligation de jouer avec des cases où sinon tu enlèves la moitié des pouvoirs. Le fait que les pouvoirs utilisables une fois par jour ou une fois par rencontre soient dépendants d'un jet de dé. On peut pas jouer comme ça. Non seulement il n'y a qu'un moment où tu vas briller dans ta journée, mais en plus tu risques de faire 1 sur le dé et de rater

EXCLUSIF

Pourquoi Croc s'appelle Croc !

« C'était ma première quatrième. Je voulais aller voir le film de Tobe Hooper *Le Crocodile de la mort*. Film que je n'ai jamais vu. Je ne voulais pas aller le voir tout seul. Et comme un dingo – parce qu'il fallait me voir à l'époque, un petit gros à lunette avec un cartable plus large que lui – je suis allé demander à tout le monde dans le collège : tu ne veux pas aller voir *Le Crocodile de la mort* avec moi ? Personne n'a voulu. Je suis allé voir autre chose. Ce que je ne savais pas, c'est qu'un groupe de potes, dont un mec qui était anglais, m'avait surnommé Croc, pour Crocodile de la mort.

Le jour où j'ai cherché des joueurs de *Donjons & Dragons*, eux (dont l'Anglais) avaient entendu parler de ça parce que c'était dans l'inconscient collectif des anglais avec le *Seigneur des Anneaux* et tout ça, alors qu'en France, c'était plutôt le niveau 0. Bref, ils ont accepté de venir jouer avec moi, on est devenus potes.

Un moment, lors d'une partie, j'en ai entendu un qui disait à l'autre : « Ben demande à Croc ! ». Moi je ne comprends pas, et l'autre me dit : « Ben, c'est comme ça que tu t'appelles parce qu'on t'appelle comme ça depuis six mois, du jour où tu nous as péti les rouleaux pour aller voir *Le Crocodile de la mort* ! » Du coup, mon premier perso de *Donjons*, je l'ai appelé Croc. Et ce pote-là, que je n'avais pas vu depuis 25 ans, je l'ai recroisé il y a deux ans et il m'a dit : « Si ça avait été *L'Alligator de la mort*, tu t'appelleras Ali ! » (rires). »



ta chance. Normalement, un druide qui se transforme en ours, il va peut être se faire dessus après, mais sur le coup, il se transforme en ours ! Et ça a de la gueule. Pareil pour le châtiment du mal du paladin. Au-delà de tout, il y avait le problème des scénarios. Et tout ça sans parler de la présentation du bouquin ! Visuellement, ça ne ressemble pas à de l'heroic fantasy. Je ne trouve pas. Et puis pas de barbare ni de druide dans le bouquin de base. Il fallait acheter trois manuels des joueurs pour avoir toutes les classes que j'aimais bien, ce n'est pas possible. Après, le fait que ce soit vraiment jouable au niveau 20, c'est bien. Sauf que c'est aussi compliqué au niveau 20 qu'au niveau 1 ! Tout le monde me dit que les combats vont hyper vite. À chaque fois que j'ai testé, j'ai fait deux combats dans la soirée !

Casus Belli : Et pour *De-D Next*, tu avais l'air à fond au début ?

Croc : À fond ! Et puis après, j'attendais autre chose et il n'y a rien eu de plus. Là, je n'ai plus trop suivi mais ça m'avait l'air d'être du *Pathfinder* sim-

plifié. Pourquoi pas, je suis client. S'il y a 800 monstres et 15 classes de perso simplifiées, pourquoi pas. Mais à jouer, pour l'instant, ce que j'ai testé, c'est tristounet, il ne se passe pas grand-chose. À la sortie, ce sera peut être bien, mais filer en test les scénarios *Keep on the borderlands* et *The Isle of Dread*, voilà quoi. Même si c'est mon enfance, ce n'est plus possible !

Casus Belli : Ils ont sorti ensuite deux autres modules, basés sur *Baldur's Gate* et *Icwind Dale*, sans règles. Les scénarios sont intéressants, mais présentés sans les données techniques.

Croc : Je ne les ai pas lus, mais de ce que vous me dites, ils partent sur les univers des jeux vidéo et ça me repousse. Même si j'ai adoré *Baldur's Gate*, même si j'y ai joué, le jeu vidéo et le jeu de rôle ce sont deux choses différentes.

Propos recueillis par David Burckle et Damien Coltice au Festival International des jeux de Cannes

Photo Fabrice Annette pour les Space Cowboys et Croc pour son superbe "selfie"

“ Un éditeur de jeu (et j'en rencontre) qui me dit : « oh moi, j'ai plus le temps de jouer », c'est un escroc ! ”

PHILIPPE TESSIER

« La mobilisation sans faille d'une communauté »

« Les dix ans de Black Book vont marquer la remise à flots de Polaris qui approche lentement mais sûrement de ses vingt ans d'une carrière en dents-de-scie. »

“ Il y a un an, Polaris agonisait. Aujourd'hui, il est sorti du coma. ”

« Encore une fois, on doit le retour sur le devant de la scène de ce jeu à la mobilisation sans faille d'une communauté de joueurs qui a toujours soutenu Polaris et ne l'a jamais laissé sombrer. Aussi, toute l'équipe de BBE s'associe à François Menneteau et à moi pour remercier tous ceux qui ont contribué aussi bien au crowdfunding qu'aux différents sites où l'on traite de Polaris. Il est fort probable que, sans leur investissement, ce jeu aurait fini par sombrer dans les plus noirs abîmes. L'appel au financement des suppléments a déjà permis, au moment où j'écris ces lignes, de terminer les textes de quatre suppléments : le Guide Technique, qui ne devrait plus tarder à faire surface, le premier Recueil de scénarios qui devrait suivre le guide de près, la République du Corail, attendu depuis très longtemps, et l'Alliance Polaire. Quant à l'Union Méditerranéenne et Amazonia, ils sont en cours de rédaction. Alors, même si les délais n'ont pas vraiment été respectés, il est clair que le plus important est d'avoir permis que ces suppléments existent. De plus, cela a également ouvert la voie à une version anglaise en cours de réalisation.

Et après ? Il y a un an, Polaris agonisait. Aujourd'hui, il est sorti du coma et s'apprête à tenter de nouveau de se tailler une place dans le monde du jeu de rôles. Mais son avenir dépendra beaucoup de l'accueil qui sera réservé à ces nouveaux suppléments et à la version anglaise du jeu. C'est un univers vaste et propice

à de multiples développements, aussi ce ne sont pas les idées qui manquent pour étoffer la gamme. L'espace, les profondeurs de la terre, l'Enclave de fer, les multiples factions qui peuplent les océans (dont Cortex), d'autres périodes passées ou futures et de nouveaux recueils de scénarios ou guides techniques peuvent enrichir un monde déjà riche en possibilités. Mais encore faut-il pouvoir les financer. Cependant, une chose est certaine : sans le succès du crowdfunding, sans l'implication des joueurs, tout cela n'aurait pas eu l'ombre d'une chance d'exister. C'est donc bien grâce à vous que de nouveaux projets peuvent être envisagés et nous vous en remercions chaleureusement.

Si d'après le calendrier du crowdfunding, tous les livres auraient dû être terminés pour fin mai, il est évident que ce ne sera pas le cas. La conception des différents recueils a été beaucoup plus délicate que prévue et la rédaction des textes plus complexe qu'attendu. Sur ce point, nous ne pouvons que solliciter votre clémence mais ce délai supplémentaire n'a pour but que de vous fournir les meilleurs suppléments possible. Un peu comme pour un chasseur supercavitant, si le navire Polaris parvient à former la bulle, tout sera possible et même de franchir le mur du son sous l'eau. Et si cela se produit, c'est bien à vous qu'on le devra. Alors restez fidèles à Polaris et à bientôt sous les mers ! »



Le Chantak, par Simon Labrousse
(Recueil de scénarios)



AVANT-PREMIERE

NUMENÉRA

Quand Monte tambouille

Oubliez étripages et pillages ! Numenéra propose de vous enrichir de connaissances et d'évoluer en faisant des découvertes. Mais ne rangez pas la hache, elle pourrait s'avérer utile.



La gamme

Quatre suppléments sont déjà parus en VO : *The Devil Spine*, un recueil de quatre scénarios, *The Ninth World Bestiary* qui comme son nom l'indique nous fera découvrir de nouvelles créatures, *Sir Arthur's Guide to the Numenéra* listera lui de nouveaux appareils à ramasser, et le *Ninth World Guidebook* devrait aborder de nouveaux mystères de cet univers.

Un peu plus ? Monte Cook Games a eu l'excellente idée de nous faire patienter entre deux suppléments en proposant régulièrement des PDF de quelques pages pour accroître l'expérience (scénarios, objets, approches du jeu). **Toujours plus ?** Un deuxième jeu est en préparation – *The Strange* utilisera le système de *Numenéra* et autorisera les cross-over...

Dans le milieu du jeu de rôle, Monte Cook (*Planescape*, *Arcana Unhearted*, *Ptolus*) est une véritable institution. Et quand l'un des pères de *Donjons & Dragons 3* ouvre un projet Kickstarter pour financer son premier jeu, le succès est au rendez-vous : 4 658 souscripteurs signent pour un montant de plus de 500 000 \$ et débloquent une avalanche de bonus. Le jeu devient un copieux livre de 416 pages couleurs richement illustré, accompagné d'une carte A3 et la promesse d'une gamme alléchante.

Le monde d'après

Numenéra nous propulse dans des contrées futuristes, aux paysages oniriques et extravagants : le Neuvième Monde. La raison pour laquelle ces terres sont si impressionnantes, c'est parce que huit civilisations ont précédé et marqué durablement le monde de leurs empreintes. L'influence de ces êtres (qui n'étaient pas tous humains) imprègne chaque aspect de la vie sur la planète : qu'il s'agisse des cités de verre, des monolithes qui flottent dans le ciel mais également de l'air que l'on respire ou de la terre que l'on foule du pied. Tout ce qui nous entoure résulte, d'une façon ou d'une autre, de leurs technologies respectives.

Notre règne n'en est encore qu'à ses balbutiements : les *Steadfast* (la traduction étant en cours, les termes spécifiques au jeu sont laissés en vo), un ensemble de régions parmi les plus civilisées, vivent selon un mode de vie

proche d'une culture médiévale et sont dirigés par les *Nine Rival Kings* pendant que les paysans travaillent pour leurs seigneurs. Les croyances religieuses sont importantes mais, pour la plupart, très localisées – une seule fait exception et permet de maintenir une certaine paix au sein des *Steadfast* : *Order of Truth*, une organisation qui révère l'intelligence et la compréhension de cette fabuleuse technologie que sont les numenéra.

Car c'est bien de ça qu'il s'agit : un monde que la science a transformé, une technologie puissante, mystérieuse et fascinante, des vestiges d'autres âges (et d'autres dimensions) que les habitants du Neuvième Monde tentent de dompter. Les numenéra peuvent prendre bien des formes : des singulières *oddities* aux puissants *artifacts* en passant par les éphémères *cyphers*, les objets que vous trouverez tout au long de vos aventures sont destinés à être utilisés mais pas à être conservés car le cumul peut s'avérer dangereux. L'air que vous respirez est elle-même chargée de nanotechnologie, des microparticules qui peuvent être agitées pour créer une sorte de « magie ».

Système

Les règles de *Numenéra* reposent sur un système de résolution simple et rodé (vous lancez 1d20 et comparez à une difficulté) autour duquel gravitent de nombreux mécanismes et approches actuels : la lecture du résultat est di-



recte (le dé vous annonce la réussite ou l'échec sans calcul supplémentaire), il n'y a que les joueurs qui lancent les dés, les statistiques des monstres et PNJ peuvent se résumer à un simple chiffre, les compétences sont ouvertes, les dégâts sont fixes, les points d'expérience peuvent être utilisés comme points de destin... La liste est longue et forme un tout qui oscille entre la fluidité d'un système narratif et la technicité d'un bon vieux système à papa.

Trois rôles de personnage sont disponibles : le Glaive (un guerrier), le Nano (un mage) et le Jack (un voleur). L'échelle de puissance se divise en six niveaux, chacun amenant son lot de capacités. Un système de phrase-clé permet de définir les qualités du personnage, avec des focus parfois surprenants (Je suis un Nano vif qui hurle à la Lune). Les personnages possèdent trois stats : *Might*, *Speed* et *Intellect* qui vont fonctionner comme des réserves représentant à la fois leur état de santé et leurs capacités à faire des efforts pour parvenir à leurs fins. Dans *Numenéra*, réussir dépend autant de vos compétences que de ce que vous êtes prêts à sacrifier pour y arriver.

La principale tâche pour le maître de jeu va donc être de définir la difficulté d'une action. Qu'il s'agisse d'escalader une paroi, de négocier ou de frapper quelqu'un, la logique reste la même : la base de la difficulté (qui représente la nature même de l'action) va être modulée par les circonstances (les conditions climatiques, l'état

de santé, l'équipement utilisé) et les compétences du personnage. Plus le héros va cumuler les avantages, plus il fera baisser la difficulté et aura de chances de réussir. Cette approche peu commune des compétences se révèle en jeu d'une efficacité diabolique – déterminer une opposition se fait très facilement à la volée, et il ne reste plus qu'à tous de se concentrer sur le déroulement de l'histoire.

Conclusion

Numenéra fait partie de ces jeux qui possèdent un univers original, curieux et attirant. Ce parti-pris de proposer un monde complètement décalé est souligné, expliqué et développé à travers quatre scénarios à la complexité croissante et un chapitre entier de conseils de maîtrise où les auteurs dévoilent leurs astuces pour trouver le ton juste. Le bestiaire est rempli de monstruosité fascinantes, les régions du monde (et d'autres perspectives) sont détaillées et accompagnées de rumeurs et d'événements étranges qui s'y produisent. Quant au cœur même du jeu, les numenéra, une liste est fournie pour chaque type et met en avant les formes et les facultés surprenantes dont ils peuvent être dotés.

Au final, *Numenéra* est un jeu contemporain et merveilleux qui s'adresse à tous ceux qui aiment le dépaysement et qui privilégient dans leurs parties la découverte et la compréhension.

Valentin Debreit

La VF en marche !

Au moment d'écrire ces lignes, la traduction du livre de base est commencée du côté de Black Book Éditions et on attend donc de savoir vers quel modèle va s'orienter l'éditeur lyonnais. Financement participatif comme outre-Atlantique ou diffusion classique directement en boutiques. Réponse dans un futur numéro de *Casus Belli* !



ACTUELLEMENT !

La Colère des Justes



AIDEZ-NOUS À FINANCER LA NOUVELLE CAMPAGNE PATHFINDER

Et décidez quelle sera la prochaine campagne pathfinder
traduite après la colère des justes !

Nous avons décidé d'utiliser notre plateforme de crowdfunding pour nous aider à financer chaque nouvelle *Campagne Pathfinder*, à commencer par *La Colère des justes*. L'idée est de vous proposer chaque campagne **en un seul volume** sous couverture rigide (comme l'édition anniversaire de *L'Eveil des Seigneurs des runes*), accompagnée conjointement par un *Guide du joueur* et l'habituel ouvrage *Pathfinder Univers* lié à la campagne. Cela vous permettra d'acquérir les campagnes pour **un prix deux fois inférieur aux campagnes publiées en 6 volumes** !

Une fois le financement atteint (cela dépend de votre participation désormais), sachez que tous les participants au financement (et seulement eux) choisiront, via un sondage, quelle sera la prochaine *Campagne Pathfinder* publiée.

Vous l'avez compris, nous remettons le sort des campagnes entre vos mains et nous vous donnons rendez-vous sur la plateforme de crowdfunding sur notre site Internet !

www.black-book-editions.fr



Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Publishing, LLC. Pathfinder © 2013, Paizo Publishing, LLC. Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.





**JOUABLE AVEC
LES RÈGLES DU
SUPPLÉMENT
CAMPAGNES
MYTHIQUES !**



DAVID BURCKLE/BBE

« Shadowrun ? Un rêve de gosse »

David est le boss de Black Book Éditions. Pour la première fois, il raconte la genèse de la maison des hommes en noir, son parcours, ses envies, sa vision du JdR. Et la réalité du monde de l'édition aujourd'hui. En bonus, il livre également les chiffres clés de BBE au niveau JdR.

Casus Belli : Alors, comment on devient le patron d'une maison d'édition de jeux de rôles ?

David Burckle : Autour d'un barbecue, en été ! J'étais avec un pote, Olivier, qui est d'ailleurs devenu associé dans BBE, et on parlait de Pavillon Noir, le jeu de rôle qui était à l'époque un jeu amateur disponible sur le web. Olivier avait amené un pavé de pages imprimées et entre la côte de bœuf et les merguez, je me suis dis que le jeu méritait vraiment une édition professionnelle ! C'est vraiment parti comme ça.

CB : C'est PN qui a suscité l'envie alors ?

DB : En fait, pas vraiment. J'avais vraiment beaucoup de respect pour PN, j'adore l'univers de la piraterie mais l'envie de monter une boîte d'édition me trottait dans la tête depuis un petit moment. Je réfléchissais déjà à l'époque à récupérer des licences US pour les proposer au public français. J'avais en tête Midnight, un univers d20 que j'appréciais vraiment...

CB : Tout ça parce que dans Midnight, les orcs ont gagné ?

DB : Exactement ! Il fallait que les gens comprennent que le seul vrai peuple du med fan, ce sont les orcs !

CB : Plus sérieusement, on est en quelle année à la création de BBE ? Et toi, tu fais quoi à ce moment-là ?

DB : C'est donc l'été 2003, à l'époque, je suis gérant depuis deux ans de Camisole, une boutique de JdR à Lyon. J'avais travaillé à Camisole Rouen et le patron, qui est aujourd'hui le patron d'Asmodee US, avait décidé de monter un magasin à Lyon. La personne qui avait monté le magasin là-bas en avait marre de faire les allers et retours Rouen/Lyon, donc je me suis proposé.

CB : C'est une bonne école pour connaître la réalité du marché ?

DB : Oui, et puis c'était une époque où le JdR se relançait avec la troisième édition de Donjons et Dragons, le système d20 et la licence OGL telle qu'elle a été faite par la suite par Wizards of The Coast. Même si ce système a eu beaucoup de détracteurs, ça a relancé le marché du JdR et permis à de nouveaux acteurs de proposer des produits et de s'implanter durablement. Aujourd'hui, ils vivent sans le d20 « classique ». Je pense notamment à Green Ronin qui édite maintenant le Trône de Fer par exemple.

CB : Pourquoi tu appelles ta boîte « Black Book » ?

DB : C'est une référence aux grands méchants du jeu de rôle Conspiracy X. C'est mon jeu coup de cœur de cette époque. C'est aussi une référence à X-Files, l'homme à la cigarette, aux hommes de l'ombre en général. Et puis Black Book, ça ne sonne pas très français mais ça sonnait bien pour du JdR.



“ Black Book, c'est une référence aux grands méchants de Conspiracy X ”

CB : Côté obscur de la force ?

DB : D'entrée oui ! Juste après Pavillon Noir, notre première licence récupérée, c'est Midnight, c'est dire ! Je voulais absolument cette licence. D'ailleurs, si je ne l'avais pas eu, et par la suite Dawn-Forge, je ne suis pas sûr que je me serais lancé dans l'édition. J'avais très envie d'éditer Pavillon Noir pour le public français. Mais au niveau économique, je

voulais un produit D20 pour assurer la pérennité de l'entreprise.

Finalement, c'est marrant de voir aujourd'hui que Pavillon Noir a explosé tous les records de financement participatif dans le JdR français (plus de 150 000 euros récoltés pour la deuxième édition).

Avant de monter BBE, je ne soupçonnais pas un tel succès. Mais dès la →



LES CHIFFRES & BBE

« *Ça baratine sévère dans le milieu !* »

10000

« Aujourd'hui, pour *Pathfinder*, le livre de base, on a dépassé les 10 000 exemplaires vendus. C'est sans aucun doute le plus gros succès français de ces dernières années en JdR. »

5000

« C'est le tirage pour *Casus Belli*. Et le premier est quasiment épuisé. On doit être à 4900 vendus je crois. Les autres prennent la même direction. C'est énorme sans passer par les kiosques. On a discuté avec des gens de la presse qui ont trouvé que c'était un chiffre vraiment étonnant pour le réseau de distribution qu'on a. On est content, le magazine est rentable, nos auteurs et illustrateurs sont payés – bon, on ne devient pas milliardaire avec des articles *Casus*, mais on ne travaille pas pour rien. »

sortie du jeu en 2004, ça s'est très bien passé pour Pavillon Noir, mieux que pour *Midnight* d'ailleurs. Pour l'époque, ça a été un gros succès français et ça l'est toujours effectivement.

CB : Une fois qu'on a trouvé le jeu qu'on veut éditer, comment ça se passe après pour concrétiser son envie ?

DB : C'est comme dans tous les domaines : il faut trouver les fonds. Les banques étaient un peu moins chiantes qu'aujourd'hui mais, dans un domaine comme l'édition de jeux où elles ne connaissent rien, c'était impossible de se faire prêter le moindre centime. Il fallait des fonds propres. On a réuni quelques capitaux. Mes deux associés et moi, on a mis toutes nos économies dans le projet. Si on se plantait, c'était des années d'économie qui partaient en fumée. Un tout petit peu de pression dès le départ !

CB : Dix ans après, le plus beau moment de BBE, c'est quoi ?

DB : Il y a trois moments qui ont marqué BBE, pour différentes raisons. Hors catégorie, il y a déjà l'apéro barbecue où on a parlé pour la première fois de monter la structure, très bon moment. Le premier, c'est forcément la sortie de Pavillon Noir au Monde du jeu en 2004. C'est le grand moment, le premier livre qu'on reçoit. C'était exactement ce qu'on voulait. Bon, il y a peut-être quelques illustrations, des trucs qui pêchaient un peu, mais la maquette était superbe, le papier aussi...

CB : Le fier papa !

DB : C'est ça. Le deuxième grand moment, c'est quand on édite *Shadowrun*. C'est mon jeu fétiche. Je l'ai suivi depuis le tout début. C'était donc le rêve de gosse ! Passer de lecteur à éditeur, c'était quelque chose d'énorme pour moi. Le troisième moment, je dirai que c'est la rencontre avec les gens de Paizo

(éditeur de *Pathfinder*) et les autres éditeurs US qui sont tous devenus des amis.

CB : Le pire moment ?

DB : Le pire, c'est au début. Je pensais innocemment qu'une entreprise de JdR pouvait avoir des salariés et j'ai dû les licencier après deux ans d'activité. C'était le plus noir moment dans la vie de l'entreprise. Devoir virer des gens qui sont des amis, avec qui on travaille, c'était l'horreur.

CB : Quel regard tu portes sur la création française ? BBE s'est donc lancé avec ça, aujourd'hui, il y en a moins dans vos productions. Pourquoi ? C'est compliqué à mettre en œuvre ?

DB : Je ne sais pas s'il y en a moins. En tout cas, je vois plein de petits éditeurs, je dis petits en termes de volumes de vente pas au niveau du travail accompli sur les gammes indépendantes que je trouve remarquables. Je suis à peu près tout ce qu'il se fait en JdR français. C'est un marché toujours difficile à cerner en dehors des grosses locomotives, je pense à *Pathfinder*, *Shadowrun* et *L'appel de Cthulhu*. Tous ceux qui se lancent ont du courage. Quand on sait le travail que ça représente, même pour un petit jeu de cinquante ou cent pages... Je ne suis pas sûr que certains clients se rendent compte quand on voit les remarques sur certains forums... L'argent investi par ces éditeurs qui sont forcément des passionnés... Même à notre échelle, personne ne fait du JdR pour de l'argent – enfin si il y en a un mais c'est un cas à part –, ce n'est pas possible. Donc je trouve la création vraiment dynamique. Quand on voit des boîtes comme 7^{ème} Cercle, John Doe ou les XII singes, ce qu'ils font, c'est vraiment très bien pour le milieu.

CB : Sur les forums, on te sent effectivement parfois tendu...

DB : J'ai tendance à rentrer dans la gueule des gens parfois parce que quand on a traversé ce qu'on a traversé chez BBE et que traversent forcément d'autres boîtes, lire parfois qu'on est des profiteurs ou des arnaqueurs, ça pourrait faire doucement marrer mais comme j'étais au cœur de tout ça, ça me met direct dans une rage folle. Et encore, il y a Damien pour me contrôler derrière, sinon, je pourrais partir en vrille.

CB : Comment tu as rencontré Damien ?

DB : Damien ne faisait pas partie des trois associés au départ. C'était un client de la boutique Camisole à Lyon, il bossait à côté et pratiquement tous les midis, il venait discuter, évidemment de *Earthdawn*, qui était son jeu préféré, et un de mes jeux préférés aussi. Une anecdote marrante d'ailleurs. Un jour, je lui montre un de mes personnages à *Earthdawn* et j'avais chopé une illustration d'obsidien sur un forum américain. Il regarde et il se marre. Il m'a dit que c'était lui qui l'avait dessiné ! Le monde est petit ! On s'est lié d'amitié et après, il a quitté son job pour venir bosser avec moi.

CB : Chez BBE, vous avez décidé très vite de traduire *Pathfinder*, dès la sortie du premier volume de la première campagne. Est-ce que tu as décelé que ça allait devenir énorme ?

DB : Oui et non. En voyant les gens derrière, j'avais vraiment confiance. Je suivais depuis longtemps les magazines *Dungeons* et *Dragons*, que *Wizards of The Coast* avait sous-traités à une nouvelle boîte, Paizo. Ils ont fait un travail exceptionnel sur les magazines, de leurs scénarios aux aides de jeu. Pratiquement tout était bon. Ils ont annoncé qu'ils arrêtaient les magazines mais qu'ils allaient sortir tous les mois une nouvelle formule avec une seule campagne, une aide de

jeu, un bestiaire. Et vu la qualité des précédentes publiées dans *Dungeons Magazine*, comme *Shackled City* ou *Age of Worms*, je savais que ça allait être énorme ! Bon, après, on aime ou pas, mais moi, j'étais fan du travail de Wayne Reynolds (l'illustrateur principal de *Pathfinder*). Je crois que les deux premières pubs, c'était l'image de l'attaque des gobelins sur Pointesable et les goules près du puits... ça donnait tout de suite envie de jouer. Et dès la lecture du premier tome, c'était à la GenCon, 2007, c'était le coup de foudre ! A l'époque, on n'était pas trop au courant de l'accueil de la quatrième édition et de la guerre de clochers que ça a déclenché plus tard. En fait, on s'en foutait complètement surtout. Une super campagne *Donj'* en OGL, ça nous bottait, point barre. Chez BBE, on aime beaucoup le système D20.

CB : Aujourd'hui, *Pathfinder*, c'est votre gamme la plus importante, avec le jeu de carte, les figurines, beaucoup d'accessoires...

DB : Après quelques mois, j'ai commencé à réaliser que ça allait marcher très fort. Je soupçonnais même que ça allait passer devant *Donjons* et *Dragons* quatrième édition. C'était complètement inimaginable mais j'en avais parlé à l'équipe de Paizo qui avait quand même moins confiance que moi ! Mais tous les ingrédients étaient là pour que ça plaise à notre génération de rôlistes, qui travaille et qui a moins le temps de préparer, un truc clé en main comme ça, pour moi ça ne pouvait pas se passer autrement. Et un an après la sortie du *corerulebook* les magasins US annonçaient que *Pathfinder* était passé numéro 1.

CB : La rumeur prétend que tu as joué toutes les campagnes *Pathfinder* ?

DB : Non, pas toutes ! J'en ai zappé. Je n'ai pas joué *Le conseil des voleurs* ni *La malédiction du trône écarlate*. →

3000

« Les deux bouquins de base de *Pavillon Noir*, *La révolte* et *A feu et à sang* se sont vendus chacun à 3000 exemplaires chacun. Ce qui est énorme pour de la publication française. Je n'aurai jamais pensé faire une réimpression de ce jeu, vu l'état du marché en France. Pour du JdR, c'est un gros succès. Il faut savoir que les tirages de JdR français varient de 100 à 200 exemplaires à 1500 exemplaires. C'est très rarement au-dessus. Je me rappelle l'anecdote d'un auteur qui vient nous voir sur un salon, avec qui on avait sympathisé. Son jeu marchait bien à l'époque et l'éditeur avait annoncé 2000 exemplaires vendus en quelques mois. C'était à l'époque de la sortie de *Pavillon Noir* et l'auteur nous avait révélé qu'il n'y avait eu en fait que 1200 bouquins imprimés. Bref, ça baratine sévère dans le milieu ! Comme dans tous les milieux. Forcément, il y a un peu de marketing. Et plus on annonce qu'on vend, plus on vend. Ce n'est pas du tout notre approche. On n'a jamais communiqué sur nos chiffres jusqu'à présent pour ne pas rentrer dans cette surenchère du mensonge. »

“ Mon archétype préféré, ce serait plutôt le demi-orc un peu paladin trop bon trop con. ”

David en demi-orc, vu par Anthony Geoffroy.

► Mais ça ne va pas tarder. Je ne l'ai pas fait jouer parce que malheureusement, tous mes joueurs l'avaient lu au moment où je voulais la jouer.

CB : Ta préférée alors ?

DB : J'ai une préférence pour la première. Je pense que j'aurais vraiment aimé en tant que joueur La malédiction du trône écarlate. Sinon, il y en a une un petit peu en dessous des autres qu'on n'a toujours pas édités, c'est *Serpent's Skull*. Elle démarre très très fort, j'ai commencé à faire jouer, les gens étaient vraiment emballés, mais ça s'essouffle vite passé le deuxième volume.

CB : On peut éditer et continuer à jouer alors ?

DB : Je joue un peu moins que quand je tenais *Camisole* mais je continue au moins deux soirs par semaine ! Et je ne suis pas corporate, je joue à plein d'autres jeux que ceux qu'on édite chez BBE. En ce moment c'est *Warhammer 3*.

CB : Est-ce qu'au cours de ces dix ans, il y a un jeu qui t'es passé sous le nez, que tu as raté ou que tu regrettes ?

DB : On risque de tomber dans les guerres intestines du milieu avec ce sujet. J'ai eu un coup de cœur, ceux qui nous suivent depuis longtemps s'en



rappellent sûrement, j'avais adoré le travail sur CthulhuTech. C'était Catalyst, l'éditeur de Shadowrun qui s'en occupait aux US et on avait dealé la licence et même fait une annonce. Quelques mois plus tard, alors qu'on avait commencé le travail, on a appris que c'était La Bibliothèque Interdite qui avait récupéré le jeu. Bref, c'est un milieu comme un autre, c'est du business pour certains et de la passion pour d'autres. Mais c'était vraiment une grosse déception. J'aurai vraiment aimé le publier, surtout depuis que j'ai vu Pacific Rim.

CB : Et une surprise ? Un truc que tu n'avais pas anticipé ?

DB : Nos deux jeux français, Pavillon Noir et Polaris. Autant sur Pathfinder, je voyais à peu près où ça allait nous mener, autant là, j'ai été très surpris par l'accueil et donc les ventes de ces jeux (voir les chiffres en marge). Des succès inespérés.

CB : En tant que game designer, ton domaine d'expertise, c'est plutôt le D20. Ton bébé, c'est le système de Chroniques Oubliées, c'est ça ?

DB : C'est un bébé que j'ai testé très longtemps à ma table et que j'ai laissé filer assez rapidement dans les mains de Laurent Bernasconi, alias Kegron. Au départ, on avait dans l'idée de faire la Bible 3.5 (voir le cimetière BBE, page 22) en reprenant nos règles maisons de d20. Et puis, on réfléchissait depuis un moment sur un jeu d'initiation parce qu'on trouvait que ça manquait vraiment dans le milieu et maintenant tout le monde s'y met ! Il manquait quelque chose pour amener les gens à découvrir le JdR sans que ce soit un jeu de 200 pages incompréhensibles sans l'intermédiaire d'un MJ déjà expérimenté. On voulait que les gens puissent découvrir en achetant la boîte, lire et jouer par eux-mêmes. Bref, on a vraiment travaillé dans ce sens avec Damien et

Raphaël Bombayl. Et là encore, l'accueil des boutiques et des clients a été super. Bon, on ne pouvait jouer que jusqu'au niveau 4 mais après, Laurent nous a fait tout le système via Casus Belli.

CB : Justement, la suite de Chroniques Oubliées ? On a longtemps attendu une deuxième boîte, maintenant, est-ce qu'il y aura une compilation de ce qui est paru dans Casus ?

DB : Il y aura une compilation, c'est sûr, mais on ne sait pas sous quelle forme. D'ailleurs, ça fera peut-être l'objet d'un sondage dans Casus. Format Casus, transportable ou format bouquin de JdR classique ? On a le cul entre deux chaises et on ne sait pas ce que veut le public. Et puis, niveau Chroniques Oubliées, il y aura aussi une grosse surprise à la fin de l'année...

CB : C'est-à-dire ?

DB : Une grosse surprise !

CB : Bon. Sinon, il paraît que tu as une très belle collection de JdR. Tu confirmes ?

DB : Oui, ça va. Après, je ne suis pas un complétiste à rechercher chaque impression et je n'ai plus de gros objets rares comme les premières boîtes Donj. J'ai récupéré des collections que j'avais vendues il y a quelques années et qui me tenaient à cœur, genre Planescape, Darksun, Birthright. Je ne suis pas non plus un rétro-mytho, phénomène à la mode depuis l'avènement d'ebay. Dans mes casseroles de rôliste, je suis un grand fan de Rolemaster donc je dois avoir quasiment toutes les éditions et tous les suppléments et aussi pratiquement tous les suppléments JRTM, que j'ai achetés à un de mes associés il y a quelques années.

CB : Si tu devais n'en sauver qu'un ?

DB : Mon drame, c'est que je brûlerais en essayant de sauver le reste ! J'aurais du mal à en choisir un... La valeur ➔

1200

« *Earthdawn* a été la grosse déception chez BBE. 1200 exemplaires vendus du livre de base sur 2000 imprimés. Les ventes n'ont jamais décollé. On a continué l'aventure avec le *Recueil du maître de jeu*, le *Recueil des Donneurs de noms*, et *Prélude à la guerre*, la campagne jamais publiée en français. Mais c'est une gamme qui nous a coûté de l'argent. Le gros problème d'*Earthdawn*, c'est que c'est un livre de deux millions de signes, c'est n'importe quoi, c'est absolument énorme. Même *Polaris*, qui est déjà très gros en termes de signes, ne lui arrive pas à la cheville. On l'avait annoncé à la sortie du bouquin, mais c'est l'équivalent de cinq ou six livres de base dans d'autres gammes. En payant la traduction, c'était irréalisable. Il y a quinze ans, pourquoi pas, mais pas aujourd'hui. »

1000

« Aujourd'hui, on est sur des tirages à 1000 exemplaires pour les campagnes Pathfinder. Et on a du mal à les épuiser. 1000 exemplaires en France, c'est déjà énorme aujourd'hui. J'ai vécu un peu la fin de l'âge d'or en France de Multisim et Siroz et les tirages étaient cinq à dix fois supérieurs à ce qu'ils sont aujourd'hui. Les gens pouvaient en vivre correctement. Aujourd'hui, le marché est devenu très dur. »



“ L'aventure
Casus Belli
est assez
magique ! ”

sentimentale, c'est Shadowrun mais j'aurai du mal à choisir un livre en particulier. En collectionnite aigüe, ce serait sûrement Planescape ou quelque chose de difficile à trouver aujourd'hui, comme Ptolus première version.

CB : Shadowrun, c'est ton jeu préféré ?

DB : C'est mon univers préféré. Ce n'est pas mon système de jeu préféré. L'autre univers, c'est Planescape ex-aequo avec Greyhawk. Et en trois, je mettrais Polaris. Depuis les sorties chez Halloween, j'ai tout de suite adoré. Pour l'instant, sur Eclipse Phase, je n'ai lu que le livre de base – je sais c'est honteux, je vais me faire fouetter – mais à terme, ça pourrait faire partie des jeux que j'embarquerais avec les chatons pour un sauvetage catastrophe.

CB : Tu es donc plus SF que med-fan ?

DB : Question univers oui. En revanche, en tant que joueur, je préférerais toujours le med-fan. Bon, il y a des orcs à Shadowrun, donc je pourrais envisager de passer de l'autre côté de l'écran !

CB : Ton personnage préféré à jouer ? Ton archétype ?

DB : Damien a son nain éternel. Moi, ce serait plutôt un demi-orc un peu paladin trop bon trop con ou un sorcier complètement pourri !

CB : Ta première partie de JdR ?

DB : Alors, c'était au tout début des années 90, en été, chez des amis de mon père qui avaient une maison dans le Sud. C'était très bizarre comme partie. Je ne comprenais pas tout. J'étais le seul gamin. Et d'un côté, il y avait le MJ qui faisait son scénario, de l'autre, il y avait Twin Peaks à la télé. Personne ne voulait rater la fin de la série, c'était un des derniers épisodes je crois avec les révélations sur Bob. Bref, j'en garde un souvenir assez confus avec des trucs qui se mélangent. Mais très marquant. J'ai

été piqué direct. J'avais douze ou treize ans. Et voir des adultes jouer entre eux, c'était intrigant. Et puis le sentiment de liberté dans le jeu, c'était fort. Là, j'ai commencé à acheter et lire. Après, j'ai mis du temps à avoir des tables, convaincre des gens de jouer au collège, c'est compliqué.

CB : Aujourd'hui, BBE a dix ans ? Qu'est-ce qu'on peut lui souhaiter pour son anniversaire ?

DB : Que l'aventure continue comme ces quelques dernières années. On se souhaite de laisser les problèmes derrière nous, de faire le travail qu'on aime, de proposer les jeux qui nous plaisent et qui ont l'air de plaire aussi au public. Et continuer l'aventure Casus Belli qui est assez magique.

CB : Comment BBE a récupéré Casus ?

DB : C'est une histoire assez moche au début. On était en contact avec Tristan et Stéphane sur la troisième mouture du mag. Je ne rentre pas dans les détails mais ça ne s'est pas très bien passé pour eux. Sur certains points, ils ont même été victimes de profiteurs. Ils ont perdu de l'argent. On a essayé de sauver les meubles, avec les moyens qu'on avait qui sont forcément limités. Reprendre un mag qui perd de l'argent, qui a perdu une partie de ses lecteurs et qui doit continuer à contenter les abonnés, c'était compliqué. On a tenté d'appliquer la recette de Black Box, elle-même issue de nos expériences de lecteurs de Casus première formule. On a essayé de gérer tout ça en mélangeant les générations, de faire revenir des gens qui avaient quitté le milieu du jeu depuis un moment. Je pense pouvoir dire que tout le monde se fait plaisir. Alors oui on a eu du retard, il y a eu des problèmes mais on est très contents du résultat final. Je n'ai que des retours positifs de l'extérieur. On va essayer de poursuivre dans cette voie.

CB : Quel est le problème de BBE sur les retards ?

DB : Il y a la malédiction déjà. Quoi qu'on fasse, on est maudits. On cherche un bon désenvoleur. Si vous en avez un sous la main... Il y a eu de grosses erreurs sur L'héritage du feu. On s'est expliqué, excusé et on a largement compensé nos clients avec une campagne complète gratuite. Mais on a mis un an et demi à la sortir. Après, les produits en retard comme les campagnes Pathfinder notamment, c'est parce que c'est très compliqué d'arriver au seuil de rentabilité. C'est 700 pages de traduction. Chez BBE, on tient à payer nos traducteurs/relecteurs. Il y a cinq fois moins d'acheteurs sur des campagnes que sur des livres de règles. Les joueurs n'achètent pas. En gros, quand on propose une campagne Pathfinder, c'est pratiquement un cadeau. On n'est jamais sûrs de rentrer dans nos frais. On y est de notre poche. Après, sur les retards en général, on a connu d'énormes soucis de productions en 2012 parce qu'on a voulu faire des tests en Chine, ça a été une catastrophe au niveau des délais. Là, on a des retards sur Pavillon Noir et Polaris mais tout le monde se défonce à la tâche. Les auteurs, nous, les illustrateurs. Les crowfundings ont beaucoup servi à améliorer la qualité des produits, à avoir des illustrations couleurs plus nombreuses. Et certains illustrateurs prennent leur temps. On ne maîtrise pas tout. Le seul processus qu'on peut maîtriser, c'est le lancement et la PAO. Le reste, ce sont les auteurs quand ils écrivent, les imprimeurs... Si tout le monde a un peu retard, au final, il y en a un gros. C'est le client qui est pénalisé, mais ça ne nous fait pas plaisir non plus de fournir en retard. C'est souvent aussi de la trésorerie dehors pour nous. Bref...

CB : Pour les années à venir, qu'est-ce qu'on va trouver dans les cartons BBE ?



DB : Certains vont se plaindre mais Pathfinder n'est pas prêt de s'arrêter même si DGD Next aura sûrement une petite influence sur les ventes à sa sortie... Shadowrun, la cinquième édition marche très fort aux US. On a récupéré *Numenéra*, le dernier jeu de Monte Cook et aussi *Deadlands Noir* chez Pinnacle. On va sortir ça bientôt. On va essayer de pousser un peu plus *Savage Worlds* dont la sortie a été un peu lente en France mais c'est un jeu qui a beaucoup de potentiel, qui permet de jouer rapidement avec un panel d'univers important. On va essayer de proposer ceux qui nous plaisent, comme *Beasts & Barbarians*, de la low-fantasy à la *Conan* ou *Nemesis* de la SF à la *Dark Heresy* par exemple.

Propos recueillis par Tête Brûlée

Photo Toumy Misaysongkham

Illustration Anthony Geoffroy

Montage Damien Coltice (illustration de Wayne Reynolds)

DÉFENDRE LE JdR

Dix années à Black Book éditions

BBE a dix ans. Dix années marquées (au fer rouge) par quelques premières années très difficiles et par une longue remontée des abysses pour finalement devenir l'éditeur numéro un sur le marché francophone. Si la survie de l'entreprise a toujours été la priorité de notre activité, malgré les doutes et l'adversité, nous n'avons jamais perdu de vue notre combat : défendre le JdR et se battre pour le remettre sur le devant de la scène.

On entre dans le métier du JdR par passion, bien sûr. Au hasard des rencontres, forcément. Sans autre idée que de faire ce qu'on aime, souvent. Alors on commence par participer à un premier projet et puis arrive le moment de travailler sur ce super jeu dont on a toujours été fan et finalement on publie ses jeux préférés (*Earthdawn*, *Shadowrun*)... jusqu'au rêve des rêves, éditer *Casus Belli*. Le magazine à travers lequel la plupart des rôlistes hard-core ont vécu leur enfance, leur adolescence. Et puis côtoyer Didier Guiserix, le modèle, parler avec Croc de ses campagnes...

Au moment de regarder en arrière (luxue que nous avons rarement eu au cours de nos dix années d'existence), il faut avouer que le chemin parcouru est incroyable. Une belle histoire, mais une belle lutte aussi car pour faire vivre une société de JdR, il faut non seulement une tête bien faite pour se débarrasser de tous les pièges de la vie économique, mais aussi une belle dose de foi. Un petit quelque chose en plus, qui ne se dissout pas dans le marketing, les chiffres, les pourcentages, etc. Presque une envie d'en découdre. Oui. Un sentiment de revanche, une envie de tenir nos positions, de défendre le JdR. Car la vie a fait du mal à notre loisir qu'on imaginait inarrêtable au début des années 90 et dont la mort a été prédite quelques années plus tard.

Rôliste, il est temps de transmettre la flamme

Pour moi, l'aventure BBE a débuté au moment où j'ai rencontré David Burckle dans sa sympathique boutique de JdR à Lyon. BBE était en train de naître sous la baguette de ses trois premiers associés et de ses deux premiers salariés. À cette époque, et comme de nombreux rôlistes ayant quitté l'époque bénie de l'adolescence, j'arrêtais petit à petit d'acheter d'autres jeux que *Earthdawn*, mon univers favori, malgré l'appétit que j'avais toujours eu pour tous les JdR. Je continuais d'acheter *Casus* bien sûr (mais la qualité de la V2 n'y était plus trop). Il ne m'aura fallu que quelques discussions avec David dans sa boutique pour retrouver ce petit rien d'enthousiasme qui me faisait défaut, pour me replonger dans les sorties du moment et souffler sur les braises d'une curiosité encore présente. Redonner envie aux gens autour de lui de jouer, quels que soient les jeux, voilà bien l'une des principales qualités de David. Qualité qui, ce n'est pas un hasard, a toujours été au cœur de BBE.

Les difficultés des premières années de l'entreprise, la concurrence (relative dans notre milieu, mais réelle) et la lutte constante pour faire survivre nos gammes auraient pu nous détourner de



cette mission, mais non. Aujourd'hui encore, quand David croise Monsieur Phal du site Tric Trac, ex-rôliste entièrement dévoué à la cause du jeu de société, il va au charbon. « Tiens, je te l'offre, c'est la première *Campagne Pathfinder*, lis-ça, il faut se remettre à jouer les gars. » Il croise l'illustrateur Christophe Swal, le rédacteur en chef du magazine *Ravage* Léonidas Vespérini et tant d'autres et, à chaque fois, il trouve les mots pour redonner envie à ceux qui aiment le JdR - mais ne le pratiquent plus - de s'y remettre pour de bon. Ce que tout bon rôliste devrait faire finalement, même si ça n'a rien d'évident.

Être dynamique, toujours

Pour défendre le JdR et redonner des couleurs au marché qui n'est que le reflet de l'activité rôlistique, nous avons toujours essayé de donner envie au public d'acheter. Quand on publie des JdR, on ne devient pas marchand de tapis. Inciter les gens à acheter du JdR n'a rien d'une démarche purement commerciale, fort heureusement. Et ceux qui se sont essayés à concevoir leurs jeux via le prisme du marketing se sont heureusement toujours plantés (pourvu que ça dure !).



Alors pour redonner envie, il a fallu être dynamique, trouver de nouvelles idées, faire bouger les habitudes, apporter quelque chose et essayer de répondre à nos propres envies de fans (que nous sommes toujours).

Dans le fracas des sorties et sur les forums d'opinion, on pourrait parfois oublier notre apport dans ce qui se fait aujourd'hui. C'est par exemple BBE qui a remis à la mode les éditions *collectors* qui pullulent actuellement (trop dirons certains... pas moi !). La première collector depuis très longtemps sur le marché français fut *Polaris*. Et quelle surprise à l'époque de réussir ce pari dès le premier jour de la mise en vente !

Aujourd'hui, ces collectors permettent de proposer de beaux ouvrages réservés aux collectionneurs (que nous sommes

également), tout en offrant de menus revenus supplémentaires aux éditeurs qui, rappelons-le, en manquent cruellement pour soutenir leurs gammes (et les collectors sont loin de régler le problème).

Pour stimuler les joueurs et les inciter à se rendre dans les boutiques, BBE a revisité le principe des feuilles de personnage de luxe - autrefois chères et n'intéressant guère les rôlistes - donnant naissance aux *Dossiers de personnage*, ces livrets de 16 pages, pensés pour un usage optimal autour de la table de jeu (le rabat sur le *Dossier de personnage Earthdawn* !). *Polaris* a encore été le précurseur de cette expérience, dont le succès ne s'est pas démenti depuis, d'autres éditeurs ayant repris l'idée pour le plus grand plaisir de tous les joueurs.

Partie d'initiation au JdR
au Monde du jeu en 2009.



BBE n'a pas été le premier à proposer ses ouvrages en PDF mais il a bel et bien été le premier gros éditeur à vendre les PDF d'ouvrages disponibles et à miser réellement sur ce nouveau support, malgré les craintes et les réticences manifestes de la plupart de nos confrères, boutiques et distributeurs.

Enfin, la *Boîte d'initiation Chroniques Oubliées*, désormais indisponible, a également été le déclencheur de deux nouvelles modes sur le marché du JdR. Celle des boîtes tout d'abord, puisque depuis de nombreux éditeurs se sont lancés dans la publication de ce format pour leurs JdR ou suppléments (de l'écran *Mournblade* en passant par la boîte «collector» des *Années 20* pour L'AdC). Celle des JdR d'initiation ensuite, complètement absents au moment du lancement de *Chroniques Oubliées*. C'est d'ailleurs ce constat qui avait motivé la création de ce jeu, puisque la boîte d'initiation pour D&D était alors indisponible. Il n'y avait donc plus de porte d'entrée dans le hobby. Ce qui n'est plus le cas aujourd'hui, ce format étant bien représenté sur les étals.

Les anciens, notre Histoire

L'une des plus belles pages de ces dix ans de participation à BBE, et qui va de paire avec le fait de défendre le JdR, a sans doute été de travailler au retour de nos Grands Anciens (de Didier Guiserix à Tristan Lhomme en passant par Croc ou Thierry Ségur). De rappeler l'Histoire de notre hobby et de ses acteurs principaux dans nos publications.

On l'oublie parfois mais, à la fin des années 90, une conjonction d'événements a failli être fatale au JdR (les émissions de télévision mensongères sur le JdR, le raz-de-marée du premier jeu de cartes à collectionner *Magic : The Gathering* et le développement du jeu vidéo). Ces

années de crash ont été à l'époque un véritable traumatisme pour tous les rôlistes actifs sur le marché. L'écroulement des ventes a eu de nombreuses conséquences, à commencer par des pertes d'emploi pour les auteurs et rédacteurs officiant dans le JdR. Untel est parti faire de la traduction pour le jeu vidéo, tandis qu'un autre est devenu journaliste pour les magazines de jeux de cartes et que celui-ci a accompagné la mise en orbite du jeu de société.

Grâce à *Casus Belli*, nous avons trouvé le moyen de susciter l'intérêt de ces anciens que nous vénérions mais qui ne se préoccupaient souvent pas tellement de ce qu'il se passait dans le JdR. Avec cet appât en poche, ce fut un plaisir de les ramener à leurs premières amours. Quel bonheur pour nous de voir que dans le sillage du nouveau *Casus*, ils ont réinvesti le terrain, dessinant ou écrivant pour le magazine mais aussi pour d'autres projets, chez BBE ou chez nos confrères !

Dix de plus !

Dix ans. Ce n'est pas rien mais ce n'est finalement que le début de l'aventure. D'autres projets fous nous attendent, parmi lesquels celui d'affronter les drows - nos retards - et, qui sait, un jour, de les vaincre !

La satisfaction est réelle à l'heure d'écrire ces lignes. Mais déjà, le travail reprend. Le combat continue. Comme David, je devrais faire plus d'effort pour transmettre la flamme autour de moi (bien que je le fasse beaucoup plus depuis que je le connais). Et comptez sur nous pour tout faire pour vous motiver à jouer, à transmettre la flamme... Car nous ne sommes pas prêts à rendre les armes !

Damien Coltice

Photos Maxime Favier



LES ADEPTES DE LA GRANDEUR

« Au royaume des culs-de-jatte, les nains sont rois »

« Et le peuple nain se devra d'être le plus Grand de tous les peuples, ou il sera renié de Torag et condamné à disparaître. » *Ainsi finissait le dernier des décrets sacrés du grand prophète de Torag qui menèrent le peuple nain vers la surface de Golarion par la réalisation de la Quête du Ciel.*

Pendant des milliers d'années, les prêtres de Torag s'efforcèrent de faire respecter ce dernier commandement, poussant le peuple nain à être un peuple plus juste, plus travailleur, plus déterminé, plus grand que tous les autres. Mais tous ces efforts furent vains et rien n'empêcha le déclin du peuple nain et l'effondrement de leur empire. Les nains ne seront-ils jamais le plus grand des peuples ? C'était sans compter sur une lecture plus littérale de ce commandement ...

Le Culte de La Grandeur est dirigé par le grand prêtre nain Morin, seul survivant de l'effondrement d'un temple causé par un terrible tremblement de terre. Selon la légende, c'est Torag lui-même qui lui ordonna de créer ce culte, en lui envoyant un message sous la forme d'une lourde pierre en pleine tête. La rune de « La Grandeur » qui y était inscrite se tatoua alors sur son visage. En plus de graves séquelles cognitives, cette marque lui conféra un statut quasi divin, faisant de lui un des prêtres les plus influents de la région. Pensant avoir compris le vrai sens du commandement, il fonda le culte dédié à l'accomplissement de la Quête de La Grandeur : faire du peuple nain le plus Grand de tous les peuples, au sens propre.

« J'étais en train d'acheter des provisions au marché quand ils ont attaqué. Cela a été un vrai massacre. Les gens hurlaient, couchés par terre, en se tenant les moignons ensanglantés. D'autres s'accrochaient désespérément à leurs jambes coupées. C'était horrible !

Mais bizarrement, ils sont passés à côté de moi sans même me remarquer. » - Filibilibi, Gnome terrorisé.

Les chasseurs de genoux

Depuis plusieurs années, les adeptes de La Grandeur ont tenté à de nombreuses reprises d'accomplir cette quête. On peut par exemple citer la création d'un sortilège d'agrandissement permanent, qui engendra Korgh « Mont Vacillant », le premier nain géant surpassant d'au moins dix centimètres l'ensemble de ses congénères. Une autre approche intéressante a été la conception de bottes de guerre à - trop - grands talons, plutôt réussies, mais très peu pratiques lors des combats.

L'idée la plus lumineuse de Morin, aux résultats des plus prometteurs, est la considération du problème inverse : s'il est impossible de faire grandir des nains, il est aisé de faire rétrécir les autres. Ainsi furent fondés les Agrandisseurs, plus couramment désignés comme les « chasseurs de genoux » par les gens ayant eu le malheur de croiser leur chemin. Ce groupe, composé de guerriers et de prêtres nains, attaquent à vue toutes créatures plus grandes qu'un Nain (l'unité de mesure), et leur coupent les jambes au niveau des genoux, d'où leur appellation.

« J'ai vu un groupe de nains se disputer pour savoir s'il fallait couper les jambes

Hache d'armes de chirurgien

Cette hache d'armes de maître en adamantium +1 soigne instantanément les dégâts qu'elle cause, et n'inflige que 1d3 de dégâts non-létaux. Cependant, lorsque son porteur vise les genoux de sa cible, son bonus d'attaque devient +3, et sa zone de critique est étendue à 18-20. Elle tranche net la jambe visée en cas de critique : malus 1d6 Dex et vitesse au sol réduite de moitié.

NLS 10

Prix 10 000 po

d'un petit marchand. Ils n'arrêtaient pas de mettre une espèce de barre à côté de lui, comme pour comparer. Mais il a eu la bonne idée d'enlever son chapeau. » - Filibilibi.

Arpentant les plaines afin de rétrécir les peuples, ils rentrent régulièrement au temple pour informer le grand prêtre de leur avancement et discuter avec lui de possibles améliorations. C'est ainsi que leurs armes ont récemment été enchantées avec un sort de soin, pour éviter la tâche fastidieuse de soigner les blessés après leur avoir coupé les jambes.

Contrairement aux apparences, les adeptes ne sont pas mauvais, mais d'alignement loyal neutre : ils ne cherchent pas à blesser, seulement à faire respecter les commandements de leur grand prêtre.

« Le plus troublant c'est qu'ils se sont ensuite mis à panser les blessures des survivants. De vrais fous ! » - Filibilibi.

Idées de rencontres

Les PJs croisent sur leur chemin une horde d'orcs morts, dont les jambes ont

été coupées au niveau des genoux. Ils y trouvent une note intrigante :

« Le cas orc me préoccupe. Notre devoir est de tuer tous les orcs que l'on croise. Or, si l'on tue aussi ceux à qui l'on a coupé les genoux, alors les orcs vivants seront toujours plus grands que nous. Que dit notre grand prêtre à ce propos ? »

En arrivant dans un village, les PJs apprennent que ses habitants vivent dans l'angoisse d'être attaqués par une horde de nains fous qui sévit dans la région, attaquant à vue et s'acharnant sur les jambes des malheureux qui tombent sous leurs mains. Ils peuvent rencontrer le survivant d'un raid, comme Filibilibi.

Les PJs assistent à une attaque des Agrandisseurs, ou les croisent au détour d'un sentier. S'ils se font remarquer, il est probable que ceux mesurant plus d'un Nain aient des problèmes.

Le groupe est composé de guerriers nains et de prêtres, qui cherchent « juste » à raccourcir leurs adversaires, et pas à les tuer. La plupart sont armés de haches d'armes de chirurgien et viseront les genoux.

Mettre fin au culte ?

Les PJs peuvent décider de chercher le temple de Morin afin de mettre fin au culte. Cependant, le grand prêtre est bel est bien reconnu par le clergé nain et s'en prendre directement à lui peut causer aux PJs de graves incidents diplomatiques. Peut être qu'un supérieur pourrait lui faire entendre raison ? Ou un autre coup sur la tête ? Ou peut être faudrait-il l'aider dans sa Quête ?

Arnaud Emilien

illustration Paizo Publishing. Tous droits réservés. 2014.

Nain étalon

Cette magnifique barre en adamantium décorée de runes dorées représente la taille moyenne des nains. Elle est utilisée pour décider s'il faut ou non couper les jambes de quelqu'un.

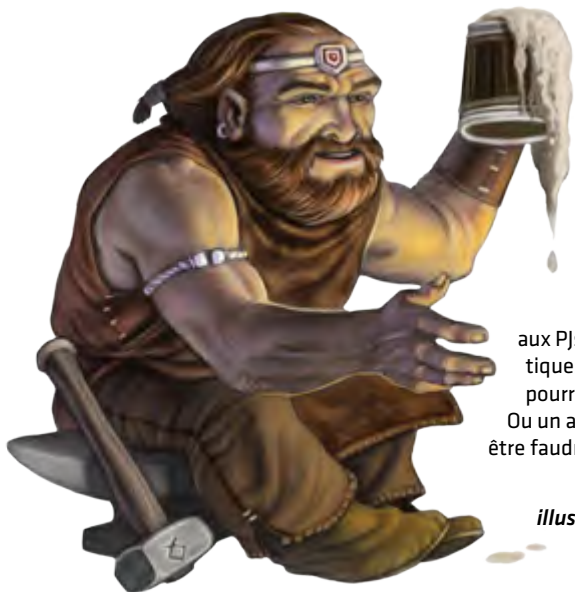
Prix 5 000 po

Morin - FP 10

Nain prêtre 11, LN.
Malus d'intelligence de -4 dû à son accident.

Les chasseurs de genoux - FP 9

3 x Nain guerrier 6, LN, don : science du critique (haches).
1 x Nain prêtre 6, LN.



la magie des gemmes

Cette aide de jeu permet, via un nouveau don et un nouveau sort, de gérer les pierres précieuses comme moyen de stockage de sorts.

Kilstir ne savait pas vraiment qui était cet inquiétant voyageur habillé de noir qui parcourait la région depuis quelques jours. Mais il avait remarqué sa bourse pleine de grosses améthystes. Le suivre dans les bois qu'il arpentait et le détrousser serait un jeu d'enfant. Et qui irait se plaindre si ce vieil homme venait à disparaître ? Quelle ne fut pas la surprise, après l'avoir suivi, de le voir enterrer ses gemmes et quitter les lieux ! Se salir les mains n'aura jamais été aussi rentable, se dit Kilstir en creusant le sol...

Nœuds telluriques et pierres précieuses

Nouveau don de métamagie : Gemmaliste

La magie qui parcourt le monde passe dans des lignes telluriques. Et vous savez l'exploiter. Lorsque plusieurs lignes telluriques se croisent, elles forment des nœuds. Ces nœuds sont surchargés d'énergie magique qui se disperse sauf... quand elle rencontre des pierres précieuses. Placée au contact d'un nœud tellurique, une pierre précieuse se charge de cette énergie, appelée essence. L'essence peut ensuite être libérée par la pierre sous la forme d'un sort. La nature de la pierre influence le type d'essence et donc l'école de magie qui pourra par la suite être utilisée.

Localiser un nœud tellurique

Un lanceur de sorts peut détecter un nœud tellurique en réussissant un jet d'art de la magie DD20. Une bonne

approche consiste en se déplacer à un rythme de marche à pied jusqu'à atteindre une ligne. Le monde est parcouru d'un maillage de lignes telluriques (environ une tous les 50 km). Ces lignes se déplacent de quelques mètres tous les jours et ne sont pas des lignes droites. Au croisement des lignes se situent des « nœuds » qui sont plutôt fixes. Une fois une ligne détectée, un jet d'art de la magie DD20 permet de la suivre jusqu'à localiser une seconde ligne et donc un nœud. Sa localisation peut être notée sur un plan. Avec de la chance, le nœud peut regrouper trois (25% des nœuds découverts) ou quatre lignes (5 % des nœuds découverts).

Charger une pierre

Une pierre précieuse placée à proximité d'un nœud se charge au rythme d'1 point d'essence par jour. La capacité maximum d'une pierre en point d'essence est de 1 point par carat (0,20 gramme). Un nœud ne peut approvisionner qu'une pierre à la fois. Une fois qu'il a chargé une pierre au maximum de son potentiel, le nœud charge la suivante (**ordre** de priorité dans le tableau suivant, le diamant étant toujours prioritaire).

Caractéristiques des gemmes

Une pierre ne peut absorber plus de 9 niveaux de sort. La valeur linéaire est une simplification à la discrétion du MJ. Une pierre plus grosse peut toujours être utilisée, sans avantage particulier. Le prix fixé ici tient compte de la taille de la pierre, une pierre non taillée vaut 50 % moins cher. La pierre doit être taillée

Gemme	Couleur prédominante	Énergie spécifique	Valeur au carat	ordre
Diamant	-	-	100 PO	
Rubis	Rouge	Feu / Air	50 PO	1
Émeraude	Vert	Terre / Eau	75 PO	2
Saphir	Bleu	Divination	25 PO	3
Améthyste	Violet	Nécromancie	25 PO	4
Péridot	vert clair	Abjuration	12 PO	5
Tourmaline	rouge / vert	Enchantement	10 PO	6
Topaze	bleu ciel	Illusion	3 PO	7
Aigue marine	bleu pâle	Evocation	7 PO	8
Citrine	Jaune	Invocation	4 PO	9
Cordiérite	Violacé	Transmutation	4 PO	10

suffisamment convenablement pour accueillir l'énergie magique d'un nœud. Un jet d'artisanat : bijoux (ou taille de pierre) doit être obtenu DD12 + nombre de carats. Un échec au test d'artisanat diminue le nombre de carats d'1d4. Un nouveau test peut alors être entrepris.

Enchanter une gemme

Ecole : Enchantement

Niveau : Mage 1, Autres lanceurs de sort 2

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (pierre précieuse)

Portée : contact ; **Cible :** une gemme ;

Durée : Permanente

Charge un sort dont le niveau ne peut excéder le nombre de points d'essence de la pierre. Le sort stocké doit être dépensé par le lanceur de sort. Ce sort pourra être incanté par tout lanceur de sort à condition que celui-ci en soit capable habituellement. Une fois la pierre utilisée, elle tombe en poussière.

Une pierre enchantée perd ses capacités si elle est brisée ou si sa magie est dissipée. Brisée, elle délivre son énergie infligeant 1 point de dégât par point d'essence stocké dans un rayon d'1m50. Les dégâts dépendent de la pierre (Rubis → Feu, Émeraude → Acide, Améthyste → Énergie négative, autres

pierres → Magie). La solidité d'une pierre est de 9 (10 pour le diamant).

Différents nœuds

Règle optionnelle).

Une ligne tellurique possède 1d4 coloration(s) : il s'agit de sa signature. Lancez 1d10 par coloration et lisez le résultat dans le tableau des caractéristiques des gemmes. Obtenir plusieurs fois le même résultat n'offre pas d'effets supplémentaires (ignorez les résultats en doublons). Un nœud dispose de toutes les colorations des lignes qui le composent. **Une ligne ne recharge que les pierres spécifiques à sa coloration.**

Pistes d'aventures

Un nécromant puissant enterre des améthystes dans des bois druidiques sacrés. Cela a des effets sur la faune et la flore environnante.

L'ordre d'Iomédae collecte une dime sous forme de pierres précieuses pour financer une attaque d'envergure. Mais le coffre servant à la collecte a été dérobé par une bande de bandits.

L'oracle de votre village accepte de répondre à vos questions mais il demande en retour un gros saphir que vous devrez tailler vous-même.

Texte et illustration Nicolas Chaudron



LE JEU EN VAUT-IL LA CHANDELLE ?

Jouer avec les bougies est un bien vilain défaut. Vous ne soupçonnez peut-être tout simplement pas à quel point...

Ekan est un artisan qui fabrique des chandelles, cierges et bougies (homme, Expert 6, Int 14, Cha 8, AL N, Artisanat fabriquant de bougies +14, 35 ans, 1m65, 65kg, cheveux bruns, la peau brulée au niveau d'une oreille et d'une main). Cet expert utilise une idée venant d'orient : dans sa cave, il élève des centaines d'insectes, appelés Entozolids, qui produisent de la cire. Cette cire est utilisée pour fabriquer des bougies décoratives, destinées aux riches bourgeois. En utilisant différents additifs et colorants, l'artisan a pu faire des cierges magnifiques. De véritables œuvres d'art. Ekan vend également des cires à base de suif pour les plus pauvres.

Ekan vit avec sa femme et ses deux enfants au dessus de son échoppe, aux *Milles bougies*. Le magasin propose diverses bougies en suif, exposées en vrac dans des caisses, selon leur taille. Des étagères exposent les plus belles bougies en cire d'insecte : en forme de dragon produisant une lumière bleu, des bougies en forme de fleur produisant une lumière rouge, et bien d'autres merveilles. Plusieurs cierges de différentes couleurs trônent sur la dernière étagère. Un rideau mène à un couloir. Au bout, un escalier conduit à l'appartement privé d'Ekan, à l'étage. Une autre issue mène à l'atelier. Ici Ekan prépare la cire, et la met en forme. Des casiers renferment les ingrédients spéciaux.

Attention. L'atelier est gardé par une ombre, offerte comme paiement par

un client nécromant. Elle ne peut pas quitter la pièce. Pour éviter que l'ombre ne l'attaque, Ekan allume toujours un cierge qui produit une très forte lumière quand il pénètre la pièce. Dans l'atelier, une trappe mène à la cave où vivent les insectes dans des «parcs». Des souterrains fournissent le peu de lumière nécessaire. Ekan récolte dans la campagne voisine les feuilles qui servent de base alimentaire à ses insectes. Il travaille seul et ne prend aucun apprenti. Il paye ses dus à la guilde des artisans.

Mauvaises fréquentations

Ekan a fait des mauvaises rencontres dans sa carrière, en particulier celle de Borringair. Borringair est un prêtre du Dieu du Commerce. Il a découvert les œuvres d'Ekan et lui a proposé de financer son activité contre des remboursements en bougies. Ekan a accepté, mais Borringair avait des projets bien particuliers : concevoir des cierges avec une cachette à l'intérieur, permettant ainsi le transport de petits éléments, comme de la poudre de diamant (permettant d'éviter les taxes). Le prêtre réussit à convaincre Ekan grâce à l'appât du gain. Les affaires se sont compliquées au fur et à mesure que l'imagination de Borringair engendrait de nouvelles applications : chandelles explosives, chandelle diffusant un gaz empoisonné. Borringair revend ces chandelles via un fidèle du temple, qui participe aux profits. Ekan ne tient plus la pression



des commandes de Borringair. Le prêtre a déjà menacé plusieurs fois sa famille s'il osait partir ou dénoncer leur accord.

Chandelles particulières

Chandelle au phosphore: quand elle est consumée, elle explose (explosion de feu de 2d6 de dégâts sur 3m de rayon, Réflexe DD 12 pour la moitié)

Chandelle de fumée; elle a le même effet qu'un sort de *pyrotechnie* (fumée dense ou feu d'artifice comme le sort lancé au niveau 3)

Chandelle de poison, elle dégage une matière nocive si on la brûle (poison par inhalation, portée 30 cm3 par dose, 1/r pendant 4 rounds, 1d4 Con, Vig DD13, guérison JS réussi)

Chandelle de lumière: elle peut provoquer des flashes lumineux (toute personne à 3m observant le flash est aveuglée pour 1 minute sauf si elle réussit un jet de Vigueur DD12 pour ne pas être aveuglée)

Cierge avec un cache. (On en trouve dans sa boutique sous les chandelles en suif).

Ces chandelles ont toutes de la vraie cire au début. L'effet s'active suivant la quantité de cire à consumer avant que la matière qui produit l'effet ne brûle (entre quelques minutes et une heure).

Idées de scénario

Les PJ doivent résoudre un meurtre mystérieux. La victime est morte chez elle sans coup et blessure. L'arme est une chandelle comprenant une très forte dose de poison. Les PJ doivent remonter la piste de la chandelle jusqu'à Borringair, à partir des indices trouvés sur le lieu du crime.

Sulphur, un ensorceleur pyromane, est fou d'admiration pour le travail Enkan. Il s'empare de sa boutique pour disséminer dans toute la ville des chandelles explosives.



Les PJ doivent faire entrer en contrebande de petits volumes (diamants, poudre, etc.). Un contact les conduit chez des contrebandiers. La rencontre se déroule mal. Pendant l'altercation, une chandelle est brisée, répandant son contenu. Les PJ font le tour des vendeurs de chandelles en ville et trouvent la boutique d'Enkan...

Enkan a conçu un type de chandelle, inconnu de Borringair : des chandelles qui produisent une très épaisse fumée et qui sont pratiquement impossibles à éteindre. Il s'arrange pour fournir ces chandelles pour une cérémonie au temple du commerce. Il sera présent lorsque la fumée se dégage et profite de la diversion pour dérober des objets en or exposés dans le temple. Vu le monde à évacuer en urgence, il espère que personne n'aura le temps de l'arrêter. Entretemps, sa femme et ses enfants l'attendent sur un chariot aux portes de la ville. Il les rejoint pour partir s'installer dans une autre ville, grâce à l'or volé. Les PJ assistent à « l'incendie »

Loïc Feitz

Illustration Paizo Publishing. Tous droits réservés. 2014.



LES ALLIANCES DU TOURMENT

L'enfer est pavé de bonnes intentions. Ne gravons pas nos noms au bas d'un parchemin, avait dit le poète. Il avait sans doute raison...

► L'histoire

Malgré sa relative jeunesse, Magnus Ataviel était sans conteste possible un grand mage. Il semblait tout avoir : le pouvoir découlant de ses brillantes études, un talent inné pour la magie, la richesse obtenue grâce à ses capacités, la reconnaissance de ses pairs. Malheureusement, le temps qu'il avait passé le nez dans des grimoires poussiéreux n'avait pas contribué à développer ses compétences sociales. En société, il se montrait souvent timide et maladroit. Magnus Ataviel était certes un grand mage, mais il était surtout un homme seul.

Un beau matin d'hiver, alors qu'il arpenait les bois à la recherche de composantes pour ses sorts, il entendit des cris et des bruits de lutte. N'écoutant que son courage il se précipita dans cette direction. La scène le laissa interdit.

Une jeune femme affrontait une dizaine de personnes à la mine patibulaire et semblait déjà en avoir envoyé plusieurs au sol. Malgré ses guenilles et l'étincelle de haine farouche qui luisait dans son regard, Magnus fut frappé par sa beauté. Il fut également frappé par la grâce avec laquelle elle virevoltait autour de ses adversaires, distribuant les coups de sa courte lame. Les protagonistes s'invectivaient dans un langage inconnu du mage, mais il soupçonnait qu'ils descendaient du Nord.

Profitant de l'effet de surprise, Magnus prononça les mots de pouvoirs d'une formule de sa composition. Aussitôt la dernière syllabe émise, le sol s'ouvrit, donnant naissance à une créature gigantesque, constituée de

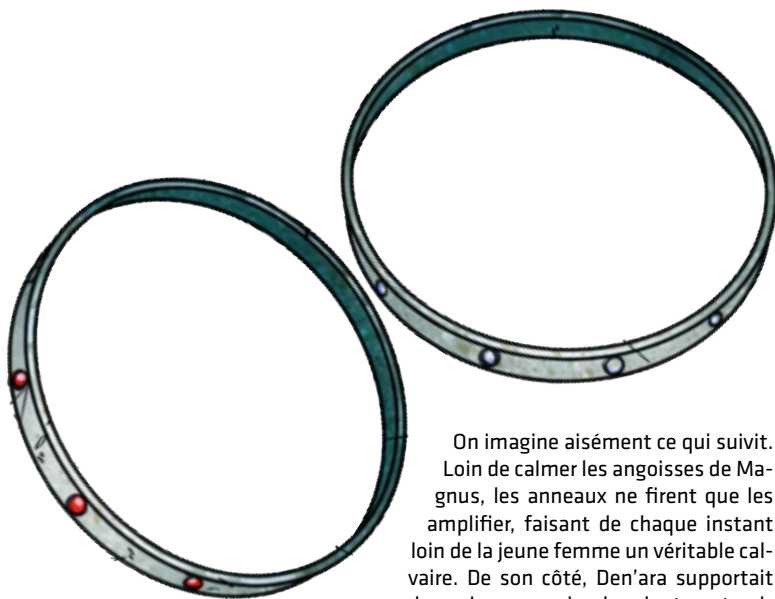
bois et d'humus. Elle attaqua aussitôt les agresseurs de la jeune femme, qui semblait tout aussi terrorisée qu'eux. Le mage se rua vers elle, lui attrapa la main et prononça à nouveau quelques mots. Le monde parut vibrer brièvement autour d'eux, se contracter violemment et, un clignement d'œil plus tard, ils se trouvaient en sécurité dans l'entrée de la maison de Magnus, en périphérie de la ville.

Le mage eut un peu de mal à calmer la jeune femme, choquée par l'intervention soudaine. Mais rapidement, elle comprit que ses intentions n'étaient pas mauvaises. Elle accepta l'hospitalité proposée par son sauveur.

Quelques jours plus tard, elle pouvait tenir déjà une conversation avec Magnus. Le mage ne parvenait qu'à baragouiner quelques phrases dans le rude langage du Nord. Elle s'appela Den'ara et avait été capturée par des esclavagistes pour être vendue à un riche notable. Sa beauté en faisait une marchandise de choix et ses ravisseurs l'avaient poursuivie jusque-là. Malheureusement, elle avait été marquée du sceau des esclaves, symbole de déshonneur privant son porteur de tout droit. Il lui était interdit de rentrer chez elle.

Un amour réciproque lia rapidement Magnus et Den'ara. Ils passèrent ainsi plusieurs années dans un bonheur aussi pur qu'inattendu.

Mais un cancer enflait insidieusement dans le cœur de Magnus. La jalousie. Le mage supportait de moins en moins de voir Den'ara s'absenter. Il la voulait pour lui seul, imaginait des scénarios mettant en doute sa fidélité, devenait



acariâtre. Plus ce sentiment se développait, plus il sentait Den'ara s'éloigner.

Un beau jour, pour se faire pardonner d'une violente dispute qui avait éclaté la veille, il offrit à Den'ara un bel anneau en argent gravé, tout à fait aux goûts simples de la jeune femme. Il en avait également un pour lui. Ces anneaux symbolisaient leur amour mutuel, le lien indestructible qui les liait. C'est en tout cas la version qu'il lui servit.

Les anneaux avaient été secrètement enchantés par Magnus. Il souhaitait retrouver la pureté de leur amour originel afin que Den'ara reste pour toujours auprès de lui. Aussi avait-il imaginé un sort qui entretiendrait et amplifierait ce sentiment. Hélas, deux choses avaient échappé à Magnus. Tout d'abord, aveuglé par une jalousie sur laquelle il n'avait aucun recul, il ne se rendit pas compte que ce sentiment modifiait son enchantement à son insu. Ensuite, il n'avait pas pleinement mesuré le fait que le sort fonctionnerait dans les deux sens, et que les sentiments de Den'ara seraient eux aussi amplifiés.

On imagine aisément ce qui suivit. Loin de calmer les angoisses de Magnus, les anneaux ne firent que les amplifier, faisant de chaque instant loin de la jeune femme un véritable calvaire. De son côté, Den'ara supportait de moins en moins les doutes et exigences du mage, et cherchait souvent à s'esquiver.

Magnus, réalisant son erreur, voulut retirer son anneau, mais l'enchantement était si fort que cela se révéla impossible. Tous ses efforts furent vains. Un soir, à l'issue d'une altercation plus violente encore qu'à l'accoutumée, Magnus étrangla Den'ara sous l'effet d'une rage magiquement exacerbée. Réalisant l'horreur en voyant le corps sans vie de sa bien-aimée au sol, il mit fin à ses jours en buvant une fiole de poison de son atelier.

Description

Les Alliances du Tourment se présentent sous la forme de deux anneaux d'argent finement gravés. Rien ne laisse supposer de leur nature magique. Portés simultanément par deux personnages différents, ils créent un lien magique indestructible que seule la mort ou l'amputation simultanée des deux doigts porteurs peut annuler.

Nicolas Schott (Aigri-man)
Illustration Paizo Publishing. Tous
droits réservés. 2014.

Effets en jeu

Le rôle de chaque personnage maudit (Jaloux et Jalosé) est déterminé au hasard au moment du lien où les deux anneaux sont passés.

- Tant que les personnages sont à moins de 10 mètres l'un de l'autre, le personnage qui obtient le rôle du Jalosé est obsédé à l'idée de s'éloigner de l'autre. Il subit un malus de -2 à tous ses jets, sauf ceux visant à remplir ce but.
- Si le Jalosé parvient à s'éloigner, le Jaloux est obnubilé par cette distance. C'est lui qui subit le malus de -2, hormis pour faire en sorte que le Jalosé se retrouve à nouveau dans sa zone de confort.

LES HOMMES-VAUTOURS

Rêve d'un esprit dément, abominations ou créatures merveilleuses, quel est donc le secret de ces humanoïdes fascinants ?

La légende de leur origine

D'après la légende, les hommes-vautours auraient été appelés de l'ancien monde par un puissant chaman du peuple anasazis. Les nombreux vestiges monumentaux de ce peuple témoignent de leur importance. Ils étaient considérés comme des dieux. Les habitations comme Cliff Palace, creusées dans des alcôves de grès, abritent énormément de lieux ouverts qui avaient pour principales fonctions de faciliter l'accès depuis le ciel. Les pétroglyphes présents sur place confirment aussi que plusieurs chambres cérémonielles leurs étaient entièrement consacrées.

D'autres prétendent que ces créatures auraient fait leur apparition dans le Grand Labyrinthe après le tremblement de terre de 1876. Plusieurs groupes ce seraient ensuite dispersées à travers le continent pour rejoindre d'autres régions arides.

Aujourd'hui

Ils vivent principalement reclus dans les multiples canyons situés au sud-ouest de l'Amérique du Nord. Ils ont plus particulièrement été remarqués dans la région de Mesa Verde au Colorado. La population grandissante des hommes-vautours va créer une véritable panique près de la frontière au Nouveau Mexique. Ils attaquent les convois de bétails et les diligences qui ont l'audace de traverser leurs terres. Plusieurs voyageurs sont toujours portés disparus. Les États offrent de belles

primes aux chasseurs qui ont le courage de les traquer.

Description

Les hommes-vautours sont de grandes créatures humanoïdes à tête de rapace. Ils affichent une envergure de près de trois mètres. Grâce à leurs ailes longues et larges, ils peuvent planer pendant plusieurs heures sans se fatiguer. Leur sens de l'odorat extrêmement développé leurs permet de détecter les gaz que produisent les carcasses à plusieurs kilomètres à la ronde. Ils sont principalement nécrophages mais chassent pour se nourrir quand l'occasion se présente. Inlassablement, ils survolent les zones désertiques à la recherche de leurs prochaines victimes. Leur patience est légendaire. Ils peuvent observer leur proie pendant plusieurs jours avant de passer à l'attaque. En de très rares occasions, ils ramènent leurs prises encore vivantes et les enferment dans des cages naturelles, creusées à même le roc. Si jamais vous êtes capturés, la seule explication possible est la suivante : félicitations, vous avez été spécialement sélectionné pour nourrir les petits qui vont bientôt éclore des œufs couvés depuis plusieurs semaines. Vous êtes soit trop gras ou vraiment malchanceux. Votre destin se résume brièvement à vous faire briser les quatre membres et picorer à mort. Le supplice est interminable et peut durer des heures.

Les hommes-vautours nichent dans des falaises abruptes ou de grands rochers escarpés. Plusieurs dizaines de vautours sont également acceptés par la colonie. Ils ont l'autorisation de

Profil technique

TRAITS

Agi Int Âme For Vig

D8 D6 D6 D8 d6

DÉFENSE

Parade Résistance

6 6

ATTAQUE

Arme Combat Dégâts

Griffes D8 For + d4

Allure : 6

Vol : Allure 12

Hurllement : la créature fait subir une Épreuve de volonté d'Intimidation opposée à tous ceux qui peuvent entendre son hurllement effrayant.

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre un homme-vautour.

construire leurs nids dans les nombreuses gorges disponibles autour du repaire. Les deux espèces communiquent très bien entre elles. Les vautours sont généralement utilisés comme éclaireurs ou gardiens. Ils ont droit au restes des repas et bénéficient d'une protection contre leurs principaux prédateurs, les grands aigles.

Malgré leurs grosses têtes de piaf, le cerveau des hommes-vautours est beaucoup plus développé que celui de leurs congénères rapaces. Ils demeurent quand même très primitifs mais sont capables de fabriquer des lances, des huttes grossières et des outils à base d'ossements qu'ils utilisent plus précisément pour couper et préparer les carcasses. Ils ont affreusement peur du feu et préfèrent manger la chair fraîche et bien saignante. La cervelle, les yeux et tous les petits organes tendres constituent leurs mets favoris.

Pour la plupart des tribus Navajos, les hommes-vautours sont de véritables divinités. Ils confèrent une certaine protection à leur territoire et repoussent les indésirables. Pour bénéficier de leur sécurité et apaiser leur soif de sang, de jeunes guerriers doivent régulièrement apporter jusqu'à leur repaire des morceaux de viandes bien juteux. L'opération est bien souvent un rite initiatique où des jeunes guerriers sont chargés d'escalader les immenses rochers ou sont juchés les hommes-vautours pour déposer leurs offrandes. Mieux vaut qu'ils ne traînent pas trop pendant l'acensions car si la viande des offrandes est jugée trop sèches par les créatures, les jeunes risquent d'être écorchés sur place.

Chaque année, la femme-vautour pond un œuf, très rarement deux. Ils sont précieusement gardés à l'intérieur d'un abri, habituellement fait de branches et de peaux. Un marché existe



DENTON
2014

pour ces œufs extrêmement rares. Certains acheteurs seraient prêts à payer une petite fortune pour en posséder un. L'idée extravagante de dresser un homme-vautour pour en faire un éclaireur militaire est un rêve qui fait fantasmer pas mal de monde

François Maurel (Sadizzm)
Illustration James Denton



DEADLANDS

PROF. MAC MILLAN'S VALONIA LAIR

Comme souvent dans l'Ouest sauvage, ça commence avec un savant fou trouvant de nouvelles qualités à la roche fantôme... Oui mais là, en plus, il y a une base sous-marine !

► L'histoire

Prof. Mac Millan, fils d'immigrés écossais à la haute stature, aux épaisses bésicles et à la barbe flamboyante, a découvert les propriétés du verre fantôme. Tout comme pour le métal, ce verre est bien plus souple et résistant que le verre commun. Bien qu'aussi transparent que n'importe quelle fenêtre, le Ghostglass a la particularité de teinter de verdâtre tout ce qui a le malheur d'être frappé par la lumière qui le traverse. Bien que ce ne soit qu'un jeu d'éclairage, les objets et organismes laissés trop longtemps sous cette influence prennent peu à peu la délicate couleur du guano. Ernie Mac Millan lui-même a un teint olivâtre, qui contraste violemment avec sa pilosité générale.

Il faut dire qu'après avoir fait une petite fortune en vendant son verre à diverses personnalités influentes et paranoïaques, Mac Millan a disparu de la circulation. Ou plutôt, il s'est mis en tête de se débarrasser des gêneurs : brigands, concurrents, espions, la liste est longue quand un démon vous susurre à l'oreille que le monde est rempli d'ennemis. Il s'est mis en tête, donc, de s'installer au cœur du Labyrinthe de Californie, dans une base secrète située profondément sous la surface des flots.

Ainsi, Valonia Lair, qui tire son nom des algues dont elle emprunte la forme, se targue d'avoir vaincu la Vallée de la Mort en termes de profondeur sous le niveau de la mer. La base, sans être ti-

tanisque, n'en impose pas moins : cinq constructions ovoïdes d'une quinzaine de mètres de diamètre – cinquante pieds pour les puristes – aux parois de verre affichant plus de facettes que tous les yeux d'une ruche d'abeilles, disposées en pyramide et reliées entre elles par des tubes assez grands pour laisser passer un bon vieux chariot Conestoga avec attelage. Ce complexe, fortement éclairé, forcerait l'admiration de quiconque serait assez fou pour plonger jusque-là si les parois de Ghostglass n'avaient pas été traitées comme celles d'un miroir sans tain, fondant assez efficacement cette gigantesque algue dans le paysage sous-marin.

Personnages et aménagements

En dehors d'Ernie Mac Millan, l'endroit est habité par sa femme, Margret Mac Millan, née Mangerton, presque aussi grande que son époux et dotée d'un excédent de poids, et son jeune frère, Finnegan Mangerton, qu'elle couve farouchement. Maladif, celui-ci quitte rarement sa chambre mais rêve d'une vie à l'air libre, au grand dam de sa sœur. Hormis la famille, *Cottoneye* Willie, un nain si balafre que son œil droit est désormais blanc, sert de domestique et de garde du corps, tandis qu'une poignée de jeunes hommes en blouse blanche obéissent au doigt et à l'œil à Ernie, sans jamais quitter les deux bulles qui leurs sont consa-

créées. En effet, la bulle *Est* leur sert de quartiers et d'entrepôt, tandis que la *Nord* regroupe les installations de laboratoire de McMillan et ses serveurs. Les deux autres bulles de base servent de lieux de vie pour la famille, dans un luxe d'autant plus flagrant que les murs extérieurs, transparents, donnent des fresques taille réelle de la vie marine. Au sein de la bulle *Ouest*, cependant, le passage donnant sur le laboratoire est verrouillé : le bureau du Professeur, réceptacle de tous ses secrets et projets, ne souffre aucun visiteur. La bulle du haut, enfin, sert de sas : chacun de ses accès est hermétiquement verrouillé, quelques prototypes de scaphandres et submersibles, principaux sujets de recherche des scientifiques de Valonia Lair, y attendent d'être testés. On peut y trouver une ligne de télégraphe vers la surface, connectée chez Old Jeb, vieux pêcheur dont l'esquif est équipé d'une cloche de plongée.

Pistes et conseils d'utilisation

Afin de surmonter le caractère reclus du Professeur Ernie Mac Millan, voici quelques pistes pour l'introduire dans vos parties :

Les essais de submersibles ne sont pas seulement ratés, ils sont désastreux : les corps des assistants sont rejetés sur les rives dans des machines à moitié fracassées. Cerise sur le gâteau, Jeb gît dans un cul-de-basse-fosse et ne répond plus aux télégrammes. Dans la prison de verre des Mac Millan, les réserves d'oxygène de synthèse viennent à manquer : au gang de sauver la petite famille... ou de se retrouver enfermé avec eux !

Au contraire, les essais de submersibles fonctionnent du feu de dieu, si bien que les embarcations des mineurs de roche fantôme du Labyrinthe sont de plus en plus souvent attaquées par de mystérieuses machines... Mais com-



ment atteindre cette forteresse sous-marine ?

Le gang s'est mis au service de Mac Millan, qui a perfectionné ses submersibles ou des scaphandres autonomes de plongée. Le souci, c'est que le Professeur décide désormais de s'intéresser à la faune locale, et paierait cher pour les œufs d'un dragon du labyrinthe... qui n'est sans doute pas si enclin que ça à les abandonner.

Par ailleurs, rappelons-nous que nous sommes dans un milieu subaquatique, ce qui implique quelques précautions :

Dans l'eau, les armes à feu ont tendance à bouter, allez savoir pourquoi. Il va falloir trouver d'autres options.

L'extérieur des bulles n'est pas aussi amical que la verte prairie de votre enfance : une balle fera un petit impact sur le verre fantôme ; deux créeront une fissure avec fuite d'eau, mais la troisième balle perdue verra tout un pan de mur céder place à des trombes d'eau furieuses.

Loïs Emmanuel Meyer

Illustration Pinnacle Entertainment,
tous droits réservés. 2014.



La lance d'or

Formidable découverte, objet de toutes les convoitises, un temps bénie puis maudite, cette arme de légende, si elle venait à resurgir, pourrait embraser à nouveau toute la région.

En 1512, au cours de ses avancées conquérantes à travers l'isthme de Panama, Vasco nuñez de Balboa dut faire face à l'opposition des indiens Kunas. Lors d'une bataille confrontant les Espagnols au chef de tribu Tola Muyando, Vasco arracha au cadavre de son adversaire une magnifique lance en or massif. Seul le manche est constitué du précieux matériau et recouvert de gravures aztèques figurant Tepeyollotli, le dieu jaguar, et Huitzilopochtli, dieu de la guerre et du soleil. Le sommet permet d'accueillir une pointe de lance classique et interchangeable. Intrigué de trouver pareil objet parmi des individus plus connus pour leurs talents d'agriculteurs et de marchands que pour le travail des métaux, Vasco questionna les autochtones capturés. Inquiété par les menaces proférées contre leur village et ayant pu constater la puissance de ces guerriers venus de loin, l'un d'entre eux leur apprit que la lance était un présent d'un village aztèque en remerciement de l'aide apportée lors d'un conflit opposant les deux peuples à un ennemi commun, les Bribris.

La promesse de grandes richesses poussa Vasco à entreprendre de nouvelles expéditions contre les peuplades établies sur la route qui devait le mener à l'empire Aztlan. C'est en première ligne, lance en main, que Vasco s'élance dans les batailles, s'appropriant le symbole de force de l'arme pour motiver ses troupes et instiller la peur dans le cœur de ses adversaires. Les victoires s'enchaînaient et tous les hommes le suivant ne pouvaient que consta-

ter sa réussite, l'attribuant au pouvoir mystique nimbant l'objet. Pendant ce temps, son second Raul de Fernandiño, sur la base de rumeurs évoquant une terre si riche où même les ustensiles de cuisine seraient en or, poussait le contingent de soldats à ses ordres vers la région occupée par la civilisation Quimbaya, au nord du Costa-Rica.

Pouvoir réel ou symbolique ?

Les avancées de Vasco furent freinées par les ambitions territoriales de Francisco Pizarro, ami de Pedrarias Davila, représentant direct de la couronne dans le Nouveau Monde, qui usa de son influence pour faire incarcérer l'hidalgo. La raison retenue pour justifier une telle décision fut que Vasco était un traître cherchant à usurper le pouvoir aux dépens de Pedrarias et essayant de créer un gouvernement distinct. Vasco nuñez de Balboa, et une poignée d'hommes qui refusèrent de se soumettre à la décision arbitraire d'un pouvoir qu'ils ne reconnaissaient plus, seront condamnés à la mort par pendaison en 1519. Pizarro s'appropriera la lance et, après deux déconvenues liées au manque de préparation de ses associés, ira porter la guerre au Pérou et finalement soumettre l'empire Inca par la surprise et les massacres. Il sera lui aussi victime d'une conspiration visant à la redistribution de son domaine, de ses nombreuses terres et de ses mines.

Quelques temps après la mort de Pizarro en 1541, un groupe de soldats



restés fidèles à Vasco força les portes du palais de la ville de Ciudad de los Reyes et de sa salle des coffres. Le bataillon dut fuir la cité en toute hâte, poursuivi par un corps de gardes, avant de trouver refuge dans l'épaisse forêt tropicale de la région del Darien. Tous leurs efforts furent portés à mal. Une petite troupe de guerriers Kunas ayant suivi leur échappée et reconnaissant la lance, fondirent sur eux à la faveur de la nuit. Les mêmes indiens seraient massacrés le lendemain par les soldats de Ciudad de los Reyes. L'objet de toutes ces convoitises, dissimulé peu de temps avant l'attaque, ne devait plus connaître le contact de l'homme avant plusieurs décennies.

Disparue !

Aujourd'hui personne ne sait où peut se trouver la lance. Malgré les trahisons et les massacres qui suivirent son périple depuis que les conquistadors posèrent

la main sur elle, les papes successifs lancèrent un appel auprès des armateurs et capitaines espagnols et portugais pour remettre la main sur la lance, voyant en elle une manifestation de la volonté de Dieu d'apporter la civilisation et l'évangélisation aux barbares. Celui qui prendra possession de la lance pourra jouir de la bienveillance de l'Église, de titres et de terres sur le Vieux Monde comme sur le Nouveau. Il devra toutefois subir les assauts de tous ceux qui nourrissent les mêmes ambitions. En parallèle, la résurgence de l'arme devrait attirer l'attention des indiens Kunas et Aztèques qui chercheront à récupérer leur précieux bien et à mettre un terme à la malédiction qui semble peser sur leurs peuples depuis que les occidentaux entrèrent en sa possession.

Franck Goudard

Illustration Source : Foundation for the Advancement of Mesoamerican Studies, Inc.

LAISSEZ-MOI VOUS PRÉSENTER NATHAN WINTER

Ici, tout le monde connaît Nathan Winter. Un personnage délicieux, incontournable. Mais que cache la façade impeccable de notre ami Anglais ?

► Coursus

Nathan Winter est un colon anglais qui a fait fortune à l'époque de la flibuste. Il finançait les expéditions de ses aventuriers et se chargeait en retour de la vente de leurs prises. Ces marchandises se négociaient alors à des prix bien plus abordables que les biens importés d'Angleterre hautement taxés.

Grâce à la variété de biens qu'il était en mesure de vendre même en période de guerre, aux services rendus et aux pots de vins versés aux notables et puissants des colonies, il a rapidement joui d'une certaine influence. Ceci lui permet en ce début de 18^e siècle de ne pas être trop inquiet dans ses affaires maintenant que les pirates, ses principaux fournisseurs, sont traqués par la Royal Navy.

Portrait

Pour qui ne le connaît pas, Winter paraît comme un bon vivant débonnaire et jovial qui court les soirées mondaines et les jolies femmes. Mais derrière ce masque, se cache un homme d'affaire redoutable qui voit surtout dans ces mondanités un moyen d'entretenir sa clientèle, de graisser des pattes et de collecter informations et rumeurs propices à son activité.

Bien qu'il aime le luxe et l'opulence, il veille à ne pas l'afficher ostentatoirement pour ne pas froisser certaines susceptibilités. Seuls quelques invités sont admis dans sa somptueuse résidence bâtie sur les hauteurs de Port-

Royal en Jamaïque : ses conquêtes féminines et ses associés de confiance.

Business

Son affaire est officiellement basée à Port royal où il dispose d'un entrepôt qu'il approvisionne avec le strict nécessaire mais sa base principale est discrètement installée à Madinina, une petite île située à une cinquantaine de milles au sud-ouest de la ville. Quand il traite avec des fournisseurs occasionnels, il préfère que les transactions se passent loin de là, dans des endroits neutres (anses reculées, îles désertes, ports aux autorités complaisantes). Le rendez-vous est généralement fixé lors de la négociation et il possède plusieurs sloops et équipages pour récupérer ensuite les marchandises. Ces sloops lui servent aussi dans quelques affaires de contrebande.

Pour les nouveaux venus qui voudraient faire affaire avec lui, mieux vaut être chaudement recommandés ou proposer des marchandises exceptionnelles. Et gare à qui voudrait l'escroquer ou le voler car il n'hésitera pas à recourir aux services de tueurs à gages pour punir les indélélicats.

Idées d'aventures

Informateur

Avec ses relations haut placées et son réseau d'informateurs (prostituées, dockers...), Winter dispose de sources plutôt fiables sur les tractations commerciales,



la politique des gouverneurs, ou encore les histoires de fesses des notables voire leurs travers inavoués. Quand il partage ces informations au détour d'une conversation apparemment anodine, il aura présumé que son confident sera alors en mesure de lui apporter consciemment ou non un quelconque bénéfice. Ainsi, il pourra fournir l'itinéraire et la date de la prochaine expédition du stock d'un rival vers la métropole ou donner matière à faire chanter un officier de la garnison de tel comptoir dont les entrepôts débordent de marchandises et dont le pillage mettra en difficulté son gouverneur trop zélé.

Contrebandiers

Début 18^e siècle, les taxes dans les colonies britanniques ont augmenté drastiquement, rendant très lucrative la contrebande des matières produites vers les comptoirs espagnols ou hollandais. Winter recherche des équipages rodés à la navigation nocturne pour prendre discrètement livraison de ballots de sucre auprès de planteurs et les acheminer jusqu'en territoire étranger au nez et à la barbe des autorités. Ayant

payé d'avance les marchandises, il sera fort contrarié par la moindre perte.

Commande spéciale

Bien que Winter préfère acheter sur pièces les prises qu'on lui propose, il lui arrive à l'occasion d'avancer les frais d'une expédition pour satisfaire certaines demandes. Et face au fort besoin en esclaves d'un riche planteur de Jamaïque, la colonie n'étant que faiblement approvisionnée par rapport à la Barbade ou Montserrat, Winter cherche un équipage capable de lui fournir rapidement du "bois d'ébène". En plus d'une éventuelle avance, il pourra fournir la date approximative de la prochaine livraison à destination de Montserrat. Si les PJ honorent le contrat, ils compteront désormais le négociant dans leurs relations, mais s'ils échouent ou cherchent à le doubler, ils s'en feront un ennemi rancunier.

Infiltration

Le gouverneur de Jamaïque s'agace de la puissance grandissante de Winter. Si ce dernier a été récemment d'un grand secours pour éviter qu'une situation de pénurie ne dégénère en émeute, il ne s'est pas contenté d'empocher de gros bénéfices mais a aussi profité de l'occasion pour négocier certains arrangements en sa faveur. Et maintenant, c'est chez les négociants que la colère monte. Le gouverneur ayant engagé la parole royale, il lui est difficile de revenir dessus, sauf s'il est en mesure de faire condamner Winter pour acte de piraterie. Il cherche donc des personnes pour infiltrer l'organisation du négociant et lui ramener les preuves nécessaires pour le faire pendre haut et court. En cas de succès, ces personnes pourraient être récompensées par un pardon royal, un lopin de terre ou une partie des biens confisqués au futur condamné.

Stéphane Nicoulaud

Illustration ENGLISH SCHOOL, 18TH CENTURY.

Madinina

Winter a bâti sa base d'opération dans une baie de cette petite île. On y trouve un ponton, plusieurs entrepôts, une zone d'habitation sommaire et une plage aménagée pour le carénage. Sucre, velours, café, vins, esclaves, armes, toutes les marchandises achetées aux pirates transitent par ici. Il va sans dire que seuls ses partenaires de confiance en connaissent l'existence. L'endroit est gardé en permanence par plusieurs hommes lourdement armés et une batterie de plusieurs canons complète le dispositif de défense.



LE DERNIER VOYAGE DE L'ITERON

Une catastrophe sur un navire. Un seul survivant... le cuisinier ! Cela vous rappelle quelque chose ? Ici pas d'aïkido ni de queue de cheval, mais une épave à plus de 6000 mètres qui renferme bien des secrets...

Ouais, je servais sur l'Iteron quand il a coulé. J'aurais mieux fait d'écouter le vieux Rhom et de rester au fond de ma mine plutôt que m'embarquer sur ce foutu navire.

Il s'est abîmé avec sa dernière cargaison de trit', vous savez.

Enfin, à toute chose malheur est bon, comme on dit. Je sais où il est et vous avez l'air de savoir ce que vous faites. Je vous file les coordonnées contre mon billet pour quitter cette station, plus un extra. Disons vingt mille...

— Shotu Shane – survivant maudit

L'histoire de l'Iteron n'est encore qu'une rumeur qui pourrait bien devenir une légende avec le temps. Une histoire faite d'échos fantômes et d'équipages plongés dans la folie, au gré des errances d'un homme poursuivi par ceux dont il a causé la mort par négligence et cupidité.

L'origine de la rumeur

L'Iteron était un minéralier de fort tonnage effectuant régulièrement le trajet Mornington-Chiloe. Il appartenait à un certain Amarra. Un armateur indépendant de la Ligue Rouge. Sa cargaison se composait de minerai de Tri-terranium pré-raffiné, qu'il devait échanger à destination contre du matériel lourd et des vivres. Il voyageait de conserve avec le Kestrel, un petit escorteur assurant sa sécurité.

Les faits suivants peuvent être assez facilement connus de quiconque s'intéresse à son dernier voyage. On en trouve la trace, notamment, dans les archives des capitaineries des différentes stations, ainsi que dans le livre de bord du Kestrel.

4 Mars 565 : appareillage de Mornington.

7 Avril, 16h30 : Le Kestrel perd le contact sonscan du minéralier non loin du fossé Pérou-Chili. Le capitaine met tout d'abord cela sur le compte du relief – très accidenté dans la région – avant de se lancer à la recherche de l'Iteron.

8 Avril, 22h00 : Après plus de 30 heures de recherche, les plongeurs du Kestrel repèrent un homme en armure, il se nomme de Shotu Shane. Il est sous le choc et restera muet jusqu'à la fin du voyage.

11 Avril : Le Kestrel accoste à Peg. Le capitaine informe l'armateur des événements.

15 Avril : Une vague de folie homicide ravage l'équipage du Kestrel et s'étend à la zone portuaire de Peg. L'intégralité de l'équipage meurt. Après enquête, personne ne retrouve la trace du dénommé Shane, mentionné dans le livre de bord.

569 : Depuis quatre ans, des histoires ont commencé à circuler dans les zones de transit de la Ligue Rouge. Les plus bénignes font état d'échos sonars erratiques au large du fossé Pérou-Chili, au fil des ans, cinq cas avérés de folies meurtrières se sont déclarées sur de petites stations et dans des quartiers portuaires de grandes villes de la Ligue.

La vérité

Shotu Shane, l'homme par qui le désastre est arrivé, est, ironiquement, son seul rescapé. Il était cuisinier à bord de l'Iteron et, à ce titre, il était également chargé de négocier l'approvisionnement en vivres. L'homme avait deux traits principaux : le talent d'accommoder la pire des bouillies de plancton en un repas propre à maintenir le moral de l'équipage, doublé d'une pingerie le poussant à magouiller en toute occasion pour tirer les prix au plus bas – à la grande satisfaction du chargé de la trésorerie du bord. Dans le but de garder pour lui un peu du budget alloué aux vivres, il négocia, au marché noir, un stock de plancton mal conditionné, contaminé par un micro-organisme aux effets assez proche du Kraken.

Une semaine après avoir appareillé, il cuisina, en toute ignorance de cause, la nourriture incriminée. Les effets commencèrent à se faire sentir quelques heures plus tard. Le personnel fut pris d'une folie psychotique où un sentiment d'invulnérabilité le disputait à une extrême paranoïa, les poussant à s'en prendre au reste de l'équipage. Des combats éclatèrent, des coursives à la passerelle, où les officiers survivants, qui avaient un menu différent du reste de l'équipage, s'étaient retranchés.

Le capitaine tenta d'amener son bâtiment à portée de communication TBF du Kestrel pour demander de l'aide mais, en raison d'un équipage par trop réduit et du relief chaotique de la région, ne réussit qu'à l'abîmer dans la fosse océanique.

Aujourd'hui, l'épave gît à près de 6000 mètres, contre la paroi de la fosse. Si son flanc tribord est largement enfoncé, un certain nombre de zones demeurent au sec. Et la majorité de sa cargaison de Tri-terranium repose toujours dans ses soutes. Les systèmes de survie ayant rendu l'âme depuis bien longtemps, l'atmosphère y est viciée et très froide.

Un explorateur, bien équipé, y trouvera les cadavres naturellement momifiés de l'équipage : les restes mutilés des hommes tués par les fous ; mais également les corps, mieux conservés, de ceux-ci, tués par ceux qui se défendaient ou morts d'asphyxie ; ainsi que le capitaine, toujours assis sur son fauteuil en passerelle, qui retourna son arme contre lui après avoir inscrit les ultimes entrées du journal de bord.

Quant à Shotu Shane : s'il réussit à fuir dès les premières heures du naufrage, il découvre bien vite que les esprits enragés de l'équipage le poursuivaient. Depuis, il fuit de ports en ports, s'engageant sur les navires de passage ou échangeant parfois son voyage contre la promesse des coordonnées d'une épave riche en minerai. Il n'est certain que d'une chose : les fantômes de l'Iteron veulent sa mort. Lorsqu'il reste trop longtemps quelque part, il entend leurs chuchotements de plus en plus distinctement. Lorsqu'il s'embarque à bord d'un navire, il voit les hommes autour de lui devenir de plus en plus irritable.

Un jour, ils le rattraperont...

Idées de scénarios

Si Shotu, traqué par des fantômes, sombre dans la folie, il reste plein de ressources : cuisinier, un peu mécanicien, il est surtout détenteur des coordonnées de l'épave. Il pourrait également chercher de l'aide pour se débarrasser de sa malédiction. À moins que celle-ci n'ait commencé à condamner l'équipage des PJs à la folie. Peut-être la solution serait-elle simplement de tuer un homme aussi veule ?

Si l'armateur est désormais ruiné, ses créanciers aimeraient bien retrouver l'épave afin de se rembourser...

Et si les Pjs vivaient les dernières heures de l'Iteron ?

Thibaut Caldini (Ocrane)
illustration Anne Rouvin



DANS LE SILLAGE DE PÉNITENCE

Les légendes de l'océan regorgent de fables sur des navires maudits...

Ecoutez donc celle-là.

Le Tartare

On raconte que le Tartare serait une station légendaire aux milles et une descriptions paradisiaques.

Beaucoup sont partis à sa recherche, y consacrant l'essentiel de leur existence.

En vérité, le tartare est la pire prison Hégémonienne qui existe. Nul n'en ressort vivant et c'est l'endroit où l'on place les gens pour les faire souffrir, ceux qui ne méritent même pas de finir dans une banque de corps ou en surface. On y maintiendrait ainsi des prisonniers en vie pendant des années. L'unique accès menant dans les profondeurs de la terre réside à bord d'un navire fantôme connaissant la séquence complète de codes...

La Corvette Pni-100 fut officiellement mise en service par l'Hégémonie le 26 mai 551. Elle effectuait des missions de reconnaissance dans la mer des Antilles, le long de ses frontières avec la Ligue Rouge et Amazonia. Moins d'un mois après sa première sortie, une succession d'incidents l'immobilisèrent sur Rauxe et régulièrement par la suite, elle séjournait de manière prolongée à quai afin d'être réparée. Les marins Hégémoniens, en déformant son matricule, ne tardèrent pas à la rebaptiser « Pénitence » et le spectre d'un navire maudit plana dans l'esprit de chacun à l'évocation de ce bâtiment. En 559, elle s'échoua à quelques dizaines de milles nautiques de Nox et son équipage périt dans les eaux glaciales avant l'arrivée des secours. Lors de son opération de renflouage, un terrible siphon sous-marin l'attira irrésistiblement vers un triste sort. Le 17 octobre 560, un an jour pour jour après sa disparition définitive des Sonscans, une balise de détresse de la Pni-100 fut larguée à proximité de la passe des Maudits, non loin de la dorsale des Galapagos en plein territoire de la Ligue. Une autre balise de détresse fut larguée le 10 novembre 562, à quelques encablures de Tanez sur le territoire de l'Union Méditerranéenne. Aucun navire n'a été retrouvé aux emplacements signalés malgré les recherches intensives des autorités compétentes. La Corvette hégémonienne est considérée comme coulée depuis ce 17 octobre 559.

La légende dit que ...

La Pénitence, tout comme son équipage de damnés, est condamné à dériver au gré des courants pour l'Éternité. Les marins murmurent que voir cette corvette est annonciateur d'un terrible phénomène aquatique et que quiconque se mettra dans son sillage subira le même sort. La légende dit aussi que celui qui libérera l'âme de son capitaine sera grandement remercié.

Les rumeurs

Même si l'histoire n'est pas très vieille, elle est très répandue et les marins de tous ports la prennent très au sérieux. Vous ne trouverez que très rarement quelqu'un se moquant de cette superstition. Et si c'était le cas, ce serait fait très discrètement pour ne pas attirer le courroux d'un capitaine tendant l'oreille. Ceux qui disent avoir croisé la Pénitence racontent qu'elle serait apparue brusquement sur les Sonscans, à proximité de leurs navires. Tous s'accordent à dire que tant qu'elle était visible sur les instruments de bord, des gémissements insupportables résonnaient dans leurs têtes jusqu'à les rendre totalement fou. De nombreuses mises en garde courent au sujet de ce bateau. Il semblerait que tous ceux qui ont tenté de l'envoyer par le fond ne sont plus là pour en parler. Et même les Patriarches n'auraient pas réussi à remettre la main dessus. Il paraîtrait aussi que celui qui arriverait à libérer l'âme de son capitaine, récupérerait en récompense les coordonnées de Tartare, une station légendaire qui renferme de nombreux secrets.



Dossier classifié

La Pni-100, est un navire généticien unique, de classe inconnue et Ultra-rapide. D'une longueur avoisinant les soixante mètres, elle pourrait presque être confondue avec un escorteur léger si son profil n'était pas si effilé. Véritable bijou technologique, ce navire dispose de capacités tout bonnement exceptionnelles. Capable d'évoluer avec aisance sous les 16000 mètres, sa coque en fusion B est recouverte d'un revêtement de tuiles anéchoïques qui la rendent virtuellement indétectable. Pouvant faire des pointes de vitesse au dessus des 90 nœuds, elle utilise une propulsion absolument silencieuse basée sur une technologie MHD. Elle dispose d'un super ordinateur semi-conscient et de générateurs d'anti-gravité, la rendant ainsi complètement autonome. Enfin, elle est équipée d'armes à énergie terriblement puissantes, compte tenu de sa taille. Sous couvert de ses missions de reconnaissance, elle avait pour unique but d'effectuer des trajets vers une base secrète Hégémonienne qui se nomme Tartare. L'hégémonie veut à tout prix remettre la main sur cette corvette.

Le 17 octobre 559 :

Même si elle n'a pas été détruite lors de son attraction vers le siphon, la Pni-100 a subi de gros dommages ayant entraîné le dysfonctionnement de nombreux systèmes. Depuis, elle est totalement hors de contrôle et se déplace vers

des coordonnées choisies par l'ordinateur de manière aléatoire. Elle a même pendant un temps largué des balises de détresses sans raisonnement fondé.

Insérer la Pénitence dans vos parties

Agrémenter une scène classique : vous pouvez faire conter cette légende par un homme dans un bar ou par un marin l'ayant croisé récemment.

Ralentir vos joueurs : analyser cet étrange écho Sonscans pourrait leur donner l'envie de changer de cap, même si cela allonge un peu le trajet.

Sortir vos joueurs d'un mauvais pas : cette signature sonar peut servir à mettre en déroute une bande de pirates au bon moment.

Lancer une quête : cette rencontre peut être l'occasion de découvrir et de se lancer à la recherche de la légendaire station Tartare.

Une rencontre atypique : faire quelques encablures aux coté d'un navire fantôme avec le folklore qui l'entoure, c'est une expérience qui change des monstres et des pirates.

Une exploration angoissante : larguer une balise de détresse à proximité du navire de vos joueurs et les voilà en train de s'amarrer à ce vaisseau vide, d'un autre âge et qui ne répond plus.

Mickaël Bony (Alacabone)

Illustration Yoann Boissonnet



DIAMOND BOWL

Le sport, à l'ère du transhumanisme, ça ressemble à quoi ? Attention, âmes sensibles s'abstenir...

« Trevor et Prince sont presque dans la Goal Zone, mais Sasz, défenseur première ligne des Scramblers de Progress se dirige droit vers eux quasiment à la vertic... Aïe ! Ça dû faire mal, ça ! Trevor est K.-O. et Prince se retrouve maintenant seule face à Raatko et Wilson qui lui barrent la route de la Goal Zone... Oh ! Prince vient de faire pivot en agrippant l'un des blocs et s'éloigne rapidement. Elle sait que si elle est capturée, les Scramblers auront la main. Ce qui, si proche de la fin du match pourrait signifier leur victoire et la qualification pour la finale contre les Nets de Nova York... »

— Extrait de la demi-finale du championnat 9PC des Gorgon Justice Vs les Progress Scramblers.

Le Diamon Bowl est un sport d'équipe très violent se jouant uniquement en microgravité. On pourrait le comparer à un mélange de balle au prisonnier, de hockey sur glace et de football américain.

Le but est d'escorter le témoin de son équipe dans la Goal zone (GZ), ce qui rapporte 5 points au tableau d'affichage ou celui de l'équipe adverse vers la Jail Zone à l'opposé. Tout joueur pris dans la JZ y reste pour le temps restant dans la mi-temps et rapporte 2 points à l'équipe l'ayant capturé et fait perdre 1 point à sa propre équipe.

Les équipes peuvent se constituer de 7, 9 ou 15 joueurs ; une moitié en défense, une moitié en attaque et le dernier qui est le Témoin. Les positions ne sont pas fixes et changent entre chaque point marqué. A noter qu'un joueur K.-O. ou

prisonnier n'est pas remplacé. Ce qui fait que le témoin peut parfois se retrouver seul face à une équipe adverse au complet. Si une équipe au complet est prisonnière ou hors combat pour raison de blessure, c'est la défaite.

Les équipes sont mixtes, et souvent hétérogènes en matière de morphes, quoiqu'une prédominance du Bondisseur et de ses variantes en Cosse commence à apparaître. Les Furies, Olympiens, Remakes et Exaltés ont toujours la cote pour les équipes sponsorisées par les hypercorporations du Consortium Planétaire et les Ultimistes. Cependant, les équipes Ecumeuses et Autonomistes en général préfèrent les Bondisseurs et les Cosses. Un détail qui frappe, aussi dans les équipes Autonomistes, c'est la présence de Surévolué, principalement des néo-hominidés et des néo-octopodes. Les grands absents lors des championnats sont les synthémorphes, qu'ils soient l'enveloppe d'un Transhumain ou d'une IA (Généraliste ou faible). Ils se révèlent pratiques pour l'entraînement.

Le terrain est de nature et volume variable. Son diamètre (pour les terrains en polyèdre) ou sa longueur (pour les parallélépipèdes) est généralement de 50 mètres.

Il s'agit souvent de la cale de barge ou d'un entrepôt au centre d'un tore. Des schémas de construction pour des terrains pliables pour l'extérieur sont disponibles.

À l'intérieur se trouvent un ensemble de corps flottant librement, que ce soit des caisses, des containers ou des cubes spécialement créés et construits pour ce sport. La norme générale étant un bloc de 7 à 10 m³ suivant le type de terrain et

le nombres de joueurs. Dans beaucoup de cas, ce sont des containers qu'on laisse dériver et dont les joueurs peuvent se servir comme tremplin, pivot, couverture et même parfois comme arme !

Les équipes pénètrent dans l'ère de jeu par deux couloirs situés sur 'l'hémisphère' du terrain.

La position des Goal Zone et Jail Zone sont paramétrables et peuvent être aléatoires et changeantes. Elles n'ont pas de représentation graphique, Il n'y a qu'un marquage holographique ou en RA pour les identifier. Une forme géométrique verte pour la GZ et une cage virtuelle pour la JZ sont les représentations les plus courantes. Il n'est pas rare de mettre un habillage de réalité augmentée pour pimenter le match.

Déroulement

1-déploiement des joueurs sur le terrain, l'anti-chambre ou parois sur 5 m² en bout de couloir est appelé Haven Zone, le Témoin ne peut y être capturé.

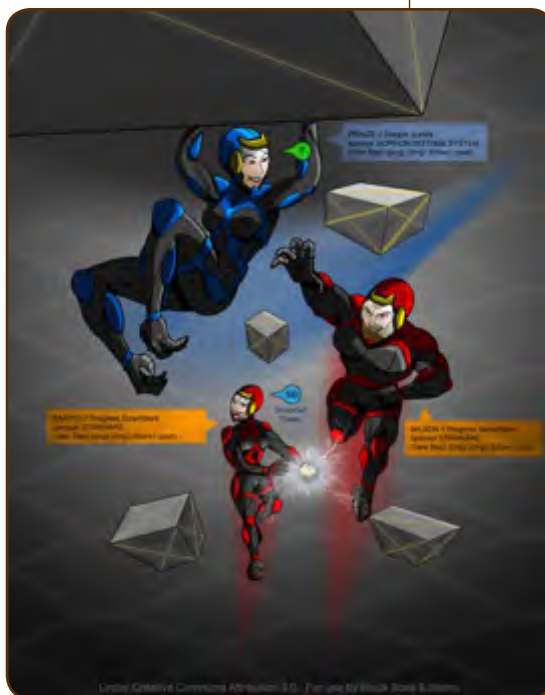
2-organisation et repérage (3 tours de jeu. Difficulté du jet de +10 à -10 suivant la configuration du terrain. Pas de relance, même avec un point d'Audace)

3-Sélection du premier Témoin parmi l'équipe. Il le reste jusqu'à sa capture, mise hors combat ou choix du capitaine. Le processus se répète à chaque changement

4-Positionnement de la défense, lancement de l'attaque sur le témoin adverse. Le témoin et un autre joueur (ou plus) s'élancent, un pour chaque équipe, simultanément. Le témoin est marqué pour être identifiable.

5-Arrivé en Goal Zone du témoin de son équipe et/ou capture du témoin adverse. Un témoin capturé peut être libéré tant qu'il n'a pas été mis en JZ.

6-Retour dans les Haven Zone respective, puis reprise d'un nouveau cycle. Une mi-temps compte 35 minutes de jeu effectif, sauf en cas de capture de toute une équipe.



Les Pénalités

C'est simple, il n'y en a pas ! La seule chose qui est mal vue (mais pas sanctionnée pour autant) c'est de s'acharner sur un joueur (presque) hors combat mais encore sur le terrain, ou de s'y prendre à plusieurs sur un seul.

Équipement

Combinaison et casque : 0/5 pour le corps et 0/8 pour la tête. Le casque contient une caméra dans la visière et streame le LeX de chaque joueur. Les gants en Densiplast sont isolés.

Shockballs : une par équipe. Boule en métal avec les mêmes effets qu'un bâton à impulsion (LdB p. 341). Autoguidées, elles identifient le lanceur pour éviter ses coéquipiers.

Compétences : chute libre, combat non armé, armes de jet

Denis De Plaen

Illustration Frances M. Vázquez

Banzai!

Un univers pour :
**CHRONIQUES
OUBLIÉES**

Le retour de la revanche du jeu qui rend Fu !



Bienvenue dans l'empire de Té-kufu, aussi appelé l'empire du trône de Nacre, ses rizières innombrables, ses forêts de bambous géants, ses falaises perdues dans la brume, sa ceinture scintillante dans les cieux... Et surtout, ses pratiquants de Ku-Fu !

Partout, les disciples sillonnent les cinq provinces en quête de nouvelles techniques, de défis à relever et de tords à redresser. Lapins, Koalas, Vautours, Renards, les élèves issus de douze peuples et cinq castes mettent leurs différences de côté pour suivre l'enseignement d'un maître itinérant. Tous s'entraînent sans relâche pour maîtriser l'art martial offert par les cinq divinités et transmis par le singe Fu-Fu, afin de libérer les peuples de Nacre du joug de l'empire de Wu. Certains le font dans le simple but de trouver la paix intérieure. D'autres pour offrir la justice aux castes les plus faibles. Enfin, certains caressent l'espoir Fu de remporter le Banzaï, le célèbre tournoi organisé pour désigner le prochain occupant du trône de Nacre.

En hommage au jeu de société **Banzaï !** édité par BBE (voir encadré ci-contre), cette déclinaison des règles de *Chroniques Oubliées* vous propose d'incarner un hybride mi-animal, mi-humanoïde dans un contexte de fantasy orientale et d'arts martiaux. Vous jouerez l'élève d'un maître du Ku-Fu qui parcourt le monde à la recherche de combats, de gloire et de justice. Action débridée et techniques exotiques de combat, humour crétin et répliques cinglantes sont les ingrédients de cette déclinaison de CO. Banzaï !!!

Banzaï : origines

Publié initialement en 2005, *Banzaï !, le jeu qui rend fu*, est un petit jeu apéro mélangeant de nombreux concepts (le jeu des 7 familles, les chaises musicales, le jeu du bouchon). Dès sa conception est apparue l'idée d'une ambiance japonisante dans laquelle chaque

famille correspondrait à un type d'animal. Cela inspirera immédiatement Franck Drevon, qui a signé toutes les illustrations du jeu de cartes et permettra à ce jeu familial d'obtenir un vrai succès commercial. Après quelques années d'attente, la troisième impression de *Banzaï !* est de nouveau disponible dans toutes

les boutiques de France et de Navarre.



« - Attention, je connais une technique pour vaincre cinq adversaires avec un seul doigt !

- Ah ouais, montre-nous ça...

- Les gars, vous avez de la chance de n'être que trois... »

— *Paresseux Ba-Lu juste avant de prendre une raclette par 5 3 renards.*

Auteur Laurent « Kegrone » Bernasconi

Illustrations Franck Drevon

Remerciements à Frédéric Jussiaux pour son aide et ses conseils.

Black Book Éditions remercie également Kegrone, l'âme damnée du système Chroniques Oubliées, pour son inspiration et sa facilité à répondre à nos demandes les plus folles, notamment celle concernant ce mini-univers inspiré de notre jeu Banzaï !



Prononciation

Note de prononciation : tous les « U » présents dans les noms de Banzai se prononcent « Ou ». Ainsi Lu-Lu se prononce bien entendu Loulou. Lorsqu'un « U » se prononce normalement, il sera écrit « û » comme pour le nom du personnage prétiré Ju-Flû.

ENCYCLOPÉDIE

Ce chapitre vous présente l'empire du trône de Nacre sous plusieurs aspects : son histoire, sa politique, sa géographie et, enfin, certains aspects important de la vie quotidienne.

Histoire de TékuFu

Kudalys n'était qu'une boule de glace morte, flottant dans les ténèbres, lorsque les cinq dieux émergèrent du néant : Lu-Lu le seigneur, Shu-Shu la magicienne, Ku-Ku le guerrier, Du-Du la princesse et Ju-Ju le gamin.

Les dieux ouvrirent les yeux et la lumière apparut. Sous la chaleur des rayons, la glace se mit à fondre, se transformant en un flot qui forma les océans. Puis l'ardente luminosité fit monter l'eau en nuages, emplissant le ciel. Enfin, les cinq firent s'écarter les flots pour faire émerger les terres de TékuFu. Malheureusement, la température augmentait encore et encore, menaçant de faire évaporer entièrement les océans et de brûler les terres. Alors le puissant Lu-Lu détacha la ceinture de son Kimono d'argent et la noua autour de Kudalys pour la protéger, créant ainsi la ceinture de Nacre.

Kudalys était un joyau magnifique mais les dieux s'y sentaient bien seuls. Alors ils coupèrent quatorze morceaux de la ceinture de Nacre et les transformèrent en créatures à leur image. Ils venaient de donner naissance aux peuples de Nacre. Bien entendu, aucun de ces nouveaux peuples n'égalait la perfection physique de leurs créateurs.

En ces temps bénis où les dieux parcouraient encore le monde, Lu-lu aimait arpenter son œuvre en compagnie de son plus fidèle serviteur, un chien qu'il éleva au rang de demi-dieu et gratifia du nom de Tu-Tu.

Le bonheur régnait sur Kudalys. Toutefois la puissance divine était si écrasante pour les peuples de Nacre que là où un dieu foulait sol, tous se prosternaient, vidés de toute volonté. Les dieux durent se rendre à l'évidence. Leur simple présence empêchait les peuples de Nacre de construire leur propre destin. Alors, ils se retirèrent au-delà de la ceinture de Nacre, offrant à leurs créations un dernier présent, le libre arbitre.

L'empire de Wu

Au début, les peuples de Nacre étaient perdus et désorganisés, mais bientôt chaque clan se structura selon cinq castes, suivant en cela l'exemple divin. Ainsi l'ordre et l'harmonie furent rétablis. Cependant, le clan des chiens se montra vite plus fort et plus agressif que les autres. S'appuyant sur l'élévation d'un des leurs au rang de demi-dieu, les chiens se déclarèrent race supérieure et, sous l'autorité despotique du terrible Mi-Lu, l'empereur immortel à qui Tu-Tu avait confié le secret de la vie éternelle, ils créèrent l'empire de Wu et écrasèrent les treize autres clans.

Un clan continuait malgré tout à moquer le pouvoir de l'empereur. L'orgueil du peuple singe était sans doute plus grand encore que celui des chiens. Les singes se vantaient eux-mêmes d'être les créatures les plus proches des Dieux puisqu'ils possédaient cinq doigts, le chiffre divin. Certains singes allèrent jusqu'à développer des théories trop blasphématoires pour qu'elles puissent être relatées ici.

Dès lors, la race des singes fut impitoyablement pourchassée et abattue par le peuple chien, qui commit à cette occasion une atrocité qui restera à jamais gravée dans la mémoire des peuples de Nacre. Les singes furent exterminés. Le crime fut si grand que, depuis leur royaume au-

delà de la ceinture, les dieux eux-mêmes en concurent une immense colère. Hélas, ils s'étaient promis de laisser les peuples de Nacre maîtres de leur destin. Ils recueillirent cependant le dernier des singes dans leur divine demeure et lui enseignèrent la Vérité une année durant. Lorsque leur protégé réapparut parmi les mortels, il était devenu un demi-dieu et il prit le nom de Fu-Fu.

Fu-Fu transmet l'enseignement des dieux sous la forme d'un art martial, afin que les peuples de Nacre puissent se défendre contre le clan du chien. Le Ku-Fu était né. En réponse, l'empereur renia les cinq dieux et remplaça le culte de Tu-Tu par une version impie, affranchie de la tutelle divine : le culte de Wu-Wu. Cet événement donna aux douze peuples la force de se révolter.

La naissance du trône de Nacre

Tout commença dans un petit village lorsque Fu-Rmi, un jeune Paresseux refusa de se prosterner devant la statue de Wu-Wu et réussit à vaincre à lui seul une troupe de cinq Guerriers chiens grâce à l'utilisation du Ku-Fu. A la tête d'un groupe de jeunes gens, il parvint ensuite à bouter tous les chiens hors du village de Ru-An. L'étincelle devint rapidement un brasier que l'empereur ne réussit jamais à éteindre.

Pendant plusieurs années les combats firent rage et, pour la première fois si on excepte le génocide des singes, le sang coula entre les peuples de Nacre. Le clan des chiens fit preuve d'une barbarie sans nom, utilisa des pouvoirs maléfiques et des créatures corrompue pour tenter de s'opposer à la puissance du Ku-Fu. Sans succès. A la fin, devant l'union des douze, l'empereur Mi-Lou du se résoudre à s'exiler avec son peuple

hors de Tékuifu, jusque dans les terres hostiles.

Fu-Rmi le Paresseux devint alors le premier souverain du nouvel empire. Pour symboliser son autorité et la paix divine, il établit le siège du pouvoir sur un trône de Nacre envoyé par les dieux. Il énonça les lois fondamentales de l'empire, déclarant qu'aucune race ne pourrait se proclamer supérieure aux autres. Afin que les clans se mélangent, il découpa l'empire en cinq provinces. A la tête de chaque province, il nomma un ministre d'une caste différente, choisi parmi ses compagnons de la première heure. Fu-Rmi prit pour lui le titre de Régent, accepta de reconnaître les privilèges des hautes castes, mais leur imposa d'accepter la justice des Maîtres itinérants de Ku-Fu. Enfin, il déclara que, tous les cinq ans, le Régent et ses ministres devraient céder le pouvoir. A la fin de cinq années de règne, il organisa lui-même le premier Banzai, destiné à désigner le nouveau maître de Ku-Fu et ses cinq élèves, dignes de prendre la relève.

L'empire du trône de Nacre était né. Nous sommes à présent en l'an 325 du trône de Nacre.

Les dieux et les castes

« Hé Gamin reviens ! C'était pour rire... »

Les habitants de l'empire du trône de Nacre sont répartis en cinq castes, calquées sur l'identité des divinités primordiales. Les castes sont l'aspect le plus important de l'empire de Tékuifu. A votre majorité (cinq ans), vous héritez de la caste de vos parents. Cela détermine votre nom, votre futur métier et, sans doute, votre mariage. La seule solution pour échapper à ce destin tout tracé est de devenir disciple du Ku-Fu. Derrière



Castes

Les castes observent la hiérarchie suivante, de la plus puissante à la plus obéissante : Seigneur (5%), Magicien (5%), Princesse (20%), Guerrier (20%) et Gamin (50%). Entre parenthèses figure la proportion approximative de chaque caste dans la société. Il n'y a aucune différence entre hommes et femmes, la caste des princesses par exemple accueille marchands et artistes, sans distinction de sexe. Dieux et castes sont présentés conjointement, car chaque caste est intimement liée à un dieu. Toutefois, chaque dieu est aussi prié en dehors de sa caste en certaines occasions : guerre, mariage, prospérité, etc.

une apparente bonhomie souriante, la société des cinq provinces est dure et souvent injuste. Les Gamins travaillent et paient des impôts au Seigneur qui décide des lois et des droits de chacun sur ses terres. Ceux à qui le système ne convient pas peuvent partir, mais l'herbe n'est pas forcément plus verte ailleurs.

Seigneur

Entre clergé et noblesse, la caste des Seigneurs détient le pouvoir spirituel et politique, mais aussi les terres. Le métier du souverain est de gouverner et de prendre les décisions nécessaires pour que la société fonctionne. Certains le font avec justice et compassion. D'autres avec brutalité et cruauté. La plupart des Seigneurs sont nantis et possèdent des terres - certains en possèdent beaucoup - mais il existe aussi quelques Seigneurs sans terre qui deviennent souvent des prêtres. Un Seigneur n'a de comptes à rendre qu'à son suzerain, un Seigneur au-dessus de lui et parfois aussi, bien qu'à contre-cœur, à l'administration de l'empire lorsqu'elle mandate un Maître de Ku-Fu pour une enquête.

Lu-Lu

Lu-lu est le maître suprême et le chef des dieux, même s'il semble que Shu-Shu lui conteste parfois ce titre. Si Lu-lu s'en offusque, les autres divinités semblent acquiescer et cela n'a jamais abouti à un conflit ouvert... Les textes saints disent que Lu-lu parle peu, il n'en a pas besoin, la Sagesse émane de chacun de ses gestes.

Magicien

Voici la caste de tous ceux dont le travail est purement intellectuel : sages, scribes, érudits, conseillers, précepteurs et professeurs. On les trouve généralement aux côtés des

Seigneurs qu'ils aident dans la prise de décision, les dilemmes moraux ou l'éducation des enfants. Seule la caste des Magiciens est formée à lire et écrire « le Langage des dieux ». Les autres castes ne maîtrisent que quelques dizaines d'idéogrammes simples (un symbole = une idée) mais pas de véritable alphabet. Le Langage des dieux est interdit aux autres castes. Les maîtres de Ku-Fu, ayant transcendé leur caste, sont autorisés à l'apprendre.

Shu-Shu

Même si elle représente la caste des magiciens, Shu-Shu semble être un dieu de sexe féminin. Mais rien n'est certain. D'aucuns avancent qu'un dieu qui porte la robe est une entité féminine mais d'autres citent d'anciennes légendes mentionnant que parfois, « Shu-Shu portait la culotte »...

Princesse

La caste des Princesses abrite les marchands et les artistes. Ils n'ont pas le droit de produire des biens matériels : certains vendent des objets manufacturés venus d'ailleurs, d'autres du rêve et du spectacle. Les commerçants qui tiennent des échoppes sont en général sédentaires, mais on trouve dans cette caste de nombreux artistes et marchands itinérants. La caste des Princesses est sans doute celle qui offre le plus de liberté et de variété. On y trouve des conservateurs mais aussi nombre de rêveurs, de progressistes et mêmes quelques anarchistes.

Du-Du

La princesse est une séductrice. C'est la préférée du chef des dieux qui lui passe tous ses caprices et accepte de sa part bien des écarts. Du-Du est la déesse de la prospérité, mais aussi de l'amour. Tous



Ku-Ku

Le dieu de la caste des Guerriers n'est pas réputé pour sa finesse. Il aime les exploits, les combats et tout ce qui concerne les prouesses physiques. L'histoire regorge d'anecdotes où il se fait rouler dans la farine par Du-Du mais c'est le genre d'histoire qu'il vaut mieux éviter de raconter devant un Guerrier.

Gamin

La caste des Gamins regroupe deux catégories bien différentes d'habitants. Tous les enfants de moins de cinq ans, quelle que soit leur caste, sont considérés comme des Gamins. Le peuple de Nacre grandit très vite. La taille adulte est atteinte à cinq ans et l'appartenance à la caste devient alors officielle. Les Gamins ont beau être la caste inférieure, il y a Gamin et Gamin. Même si c'est votre droit, donner un ordre au fils du Seigneur local est certainement une très mauvaise idée.

Outre les enfants, cette caste est aussi celle des travailleurs qui créent les richesses de leurs mains : cultivateurs, artisans, mineurs, etc... Ce sont les plus nombreux, les plus pauvres et, en doutiez-vous, ceux qui travaillent le plus durement. Même si les Gamins ne sont pas aussi bien formés au maniement des armes que les Guerriers, ils sont la caste la plus apte au combat après ceux-ci. Leur habitude des durs labeurs les a obligés à se défendre par eux-mêmes, contrairement aux autres castes qui comptent sur les Guerriers pour les protéger.

les amoureux du peuple de Nacre la prient, en particulier lorsqu'il s'agit d'un amour hors-caste. Du-Du est sans doute la divinité la plus active. Elle apparaît de temps à autre pour guider le peuple de Nacre dans sa lutte contre l'empire de Wu et prodigue des conseils ou des oracles que les érudits les plus réputés cherchent ensuite pendant des décennies à décrypter, généralement sans succès...

Guerrier

La caste des Guerriers est née pour combattre et servir. Cette caste se targue d'avoir le plus haut sens moral de toutes. L'honneur d'un guerrier repose sur sa loyauté et son obéissance. Les Guerriers répondent aux ordres de leur Seigneur qui, en échange, les entretient.

Les noms

Si l'on reconnaît souvent la Caste de son interlocuteur à ses vêtements le doute peut parfois subsister. Toutefois, il suffit de se présenter, car chaque nom contient la particule de Caste en préfixe ou en suffixe. Ainsi Ba-Ju est instantanément identifié comme appartenant à la Caste des Gamins (la caste du dieu Ju-Ju).

Les maître de Ku-Fu n'ont plus besoin d'utiliser la particule de leur caste. Ils se choisissent un nouveau nom incluant la particule Fu en l'honneur du demi-dieu singe.





Saint Go-Ku

La légende de Saint Go-Ku puise son origine dans une des prophéties cryptiques de Shu-Shu. Elle annonce la venue d'un super-Guerrier pour sauver les peuples de Nacre d'un danger sans précédent qui menacera l'empire.

Ainsi les Gamins ont transformés nombres d'outils en armes dont ils savent parfaitement se servir.

Ju-Ju

Ju-Ju est représenté comme un dieu de toute petite taille, au physique bedonnant, qui ne pense qu'à manger. Le peuple des cochons lui voue un culte tout particulier tant il vrai que la ressemblance est frappante. Ju-Ju symbolise parfaitement le monde qui sépare les castes : pour les Gamins, réussir à manger à sa faim est une priorité, alors que les hautes castes privilégiées trouvent Ju-Ju vulgaire.

Disciple

Disciple n'est pas une caste. Un disciple de Ku-Fu perd son statut même s'il garde la particule de son nom. Son service transcende les castes et il peut parler tout aussi librement avec un Seigneur ou avec un Paria (voir plus bas), ce qu'aucune autre caste n'oserait faire et qui est souvent bien pratique pour une enquête...

Les Maîtres et leurs élèves sont des justiciers itinérants. Mandatés par le Régent et ses ministres, ils sillonnent les cinq provinces en quête d'aventures, de combats et de mystères à élucider. Toutes les castes font appel à leurs services, que ce soit pour résoudre une affaire de meurtre, de monstres menaçants ou pour régler des conflits. Ils représentent souvent le seul recours des faibles contre les puissants, car leur statut leur offre une certaine liberté pour enquêter et rendre la justice... tant qu'ils ne marchent pas sur les orteils de trop gros poissons. Il leur faut malgré tout faire preuve de diplomatie car les Seigneurs ne sont pas soumis directement à la justice du Ku-Fu. Si un Seigneur est mis en cause dans un crime, seul le Maître peut porter l'accusation, il doit réunir un conseil

de cinq Seigneurs qui voteront pour déterminer la sanction. A la charge du Maître ensuite de réussir à la faire appliquer...

Fu-Fu

Avec ses cinq doigts, Fu-Fu le singe est un demi-dieu qui ressemble étrangement aux dieux. C'est lui qui enseigna le savoir des dieux aux peuples de Nacre par l'intermédiaire du Ku-Fu. Il n'est pas vénéré à proprement parlé, n'étant pas un dieu à part entière, mais une statue à son effigie orne chaque Dojo. On dit parfois qu'il apparaît aux élèves prometteurs et qu'il intervient pour prodiguer des conseils lors d'un combat désespéré.

Paria

Les Parias ne sont pas vraiment une caste mais plutôt des hors-caste. Ce sont généralement des criminels déçus de leur caste. Ils n'existent pas aux yeux des dieux et ils vivent de mendicité, de larcins ou en fouillant les ordures, des activités totalement impures et indignes des gens de caste. Certains se sont organisés et sont devenus des bandits que les Guerriers doivent maintenir à distance.

Tu-Tu

Le culte de Wu-wu est abhorré et interdit partout dans l'empire de TékuFu. Parmi les cinq provinces de l'empire de Nacre, il existe encore toutefois un culte du demi-dieu Tu-Tu. Certains le vénèrent, non pas comme la divinité maléfique, mais comme le meilleur ami de Lu-Lu, un membre du peuple de Nacre qui aurait atteint l'illumination, transcendant sa caste. Tu-Tu est ainsi le patron des hors-caste, des étrangers et des bannis. Il reste donc, même sous cette forme, un dieu peu recommandable et mal vu par la majorité des castes, sauf peut-être par les Princesses.

LES CINQ PROVINCES

Les cinq provinces qui forment l'empire de Nacre sont à peu près disposées comme les points de la cinquième face d'un dé. Chaque province mesure presque trois cent kilomètres de large pour un diamètre total d'environ neuf cent kilomètres pour l'ensemble de l'empire (grosso modo la taille de la France).

Le Régent gouverne et assure la cohésion des provinces et les cinq ministres sont ses porte-paroles. Leur titre est principalement honorifique, mais le statut est prestigieux et assure un confort inégalé. Les ministres ont pour rôle de combattre l'injustice, de régler les conflits entre castes et, surtout, de protéger les peuples de Nacre du mal incarné :

l'empire de Wu. Pour cela, ils s'appuient partout dans l'empire sur l'ensemble des maîtres de Ku-Fu et leurs disciples ou, de façon plus formelle, en cas de conflit important, sur la caste des Guerriers.

En dehors de cette dimension fédérale, le pouvoir est entre les mains du Seigneur local, qui a souvent fait allégeance à un autre Seigneur plus puissant, lui-même inféodé à un Seigneur encore plus important. Tous les Seigneurs doivent cependant obéir à un code de règles très complexe, conservé dans les archives de l'administration impériale. Les érudits de la caste des Magiciens ont aussi la lourde tâche de rappeler ces prescriptions à leurs Seigneurs respectifs...

Akuna, la province centrale, possède les paysages les plus variés. C'est aussi la province la plus riche.

Distance

Les distances ne sont pas négligeables, car le peuple de Nacre n'utilise aucune monture ; les marchandises sont convoyées par charrette à bras ou par voie fluviale et les seigneurs se déplacent en chaise à porteur. La seule exception est le Kui-Kui, un oiseau marcheur tellement stupide que l'utilisation du Ku-Fu est nécessaire pour le chevaucher sans risque (Voie du feu intérieur).

Ci-dessous : Empereur Mi-Lou et un garde impériale



Kro-Ko

Récemment des barbares sont arrivés sur des bateaux disgracieux. Ce sont des ignorants aux coutumes écœurantes : ils mangent de la viande et portent des armures métalliques, ils n'ont pas de caste et vénèrent un dieu impie nommé Dragon. Leu peau est couverte d'écailles comme celle des poissons et leur gueule allongée est pourvue d'une dentition redoutable. Ils se font appeler le peuple Kro-Kô. Jusqu'à une date récente, il leur était interdit de sortir de l'enclave portuaire de Kudashi mais le Régent a désormais autorisé quelques émissaires à parcourir l'empire pour commercer, dans l'espoir de semer les graines de la civilisation dans leur culture dépravée. Une nouvelle enclave vient même de leur être attribuée sur le lac Ost, au plus prêt de la capitale impériale.

Plus que partout ailleurs, les races s'y mélangent. C'est l'endroit le plus civilisé et il est très rare qu'une créature monstrueuse franchisse ses frontières. La densité de population y est très importante et les bandits le principal danger qui guette le voyageur. Le lac Toshi et le grand temple du Ku-Fu sont situés à l'ouest de la province, non loin de la frontière avec Ogashi et **Fu-Tura**, la capitale, est édifiée précisément en son centre. Siège du pouvoir impérial, la cité pentagonale aux murailles de Nacre n'est pas très étendue, principalement occupée par les instances officielles : administrations, casernes, grandes arènes et, bien entendu, le palais impérial. En revanche, ses abords grouillent de vie car elle est construite entre les rives de deux lacs, le lac Ost et le lac Ustre, qui accueillent de nombreuses maisons sur pilotis. On y construit même de véritables villages flottants sur des îles artificielles de bambou.

Empereur actuel : Fu-Ka une tortue déjà ancienne - Ministre : Xiu-Fu, une chatte de la caste des Magiciens.

Ogashi est la province de l'Ouest. Elle est parcourue de milliers de canaux formant autant d'îles de toutes tailles, souvent hautes, dont les parois sont dévorées par la végétation. Plus on s'éloigne vers l'ouest, plus les canaux deviennent nombreux et larges et moins les îles sont vastes, bientôt perdues dans l'eau infinie. Des créatures aquatiques monstrueuses hantent les canaux les plus à l'Ouest et dévorent parfois les pêcheurs imprudents. La principale source de revenu de la province est la pêche et sa capitale un port constitué de centaines d'îlots escarpés nommé Kudashi. Canards, grenouilles et tortues sont les peuples majoritaires de la province et ils forment environ 60% de la population à eux-seuls.

Ministre : Fu-Thon, une grenouille énorme de la caste des Princesses.

Nogami, la province du Nord est une terre de falaises vertigineuses et de pics démesurés, un véritable labyrinthe rocheux. Trois races sont majoritaires dans ces contrées : les chats, les renards et les vautours. On y trouve des mines de métaux et des carrières qui servent à la construction des maisons seigneuriales et des temples de tout l'empire. Les forgerons de Nogami sont les meilleurs fabricants d'arme de Tékufu. Le principal danger y est l'Urs, une espèce de plantigrade absolument monstrueux de plus de trois mètres de haut qui donne aux Guerriers de cette contrée la réputation d'être les plus courageux du peuple de Nacre. En poursuivant plus au nord, les montagnes atteignent des hauteurs inimaginables, nul ne les a jamais franchies et de nombreuses abominations hantent les vallées reculées.

Ministre : Fu-Wa, un renard très pieu de la caste des Seigneurs.

Eko, la province de l'Est est une vaste plaine. Chaude et humide vers le centre de l'empire, elle en est le grenier à riz. Au fur et à mesure que l'on s'éloigne vers l'Est, elle devient de plus en plus aride. Les kangourous, les vaches et les lapins sont les trois peuples originaires de la province et ils y sont encore aujourd'hui majoritaires. Les plaines sont surveillées par de nombreuses unités de Guerriers cantonnées dans des fortins de bambou géant, car l'ennemi ancestral, l'empire de Wu, est posté de l'autre côté de la grande plaine, dans des terres hostiles et inconnues. Des Meutes de Wu, une abomination créée par l'empereur Immortel, hantent la plaine à la nuit tombée. Ce sont des créatures monstrueuses à quatre pattes, mesurant plus d'un mètre au garrot, dont la tête est pourvue d'une parodie démesurée d'une gueule rappelant celle du peuple chien.

Ministre : Fu-Danao, une vache de la caste des Guerriers.

Sukabu, la province du Sud est couverte d'une jungle dense constituée en majeure partie de bambous géants. On y trouve de très nombreux bûcherons qui fournissent en bambou le reste de l'empire. Le bambou est le matériau de construction le plus utilisé, souple mais robuste, il est parfait aussi bien pour les maisons que pour les bateaux d'Ogashi. Les jeunes pousses sont également appréciées pour leurs qualités gustatives. En s'éloignant vers le Sud, la forêt devient de plus en plus sauvage et la rumeur fait état de créatures reptiliennes géantes qui ravagent parfois les communautés isolées au plus profond de la forêt. Ces communautés sont majoritairement constituées de cochons, de koalas et de paresseux.

Ministre : Fu-Lard, un cochon issu de la caste des Gamins.

Faune

Tékufu possède une faune presque inexistante, si ce n'est les nombreux oiseaux qui sillonnent le ciel et les insectes qui pullulent. Les premiers sont tenus en très haute estime, car ils dévorent les seconds, considérés comme une véritable plaie. Les animaux ordinaires sont inconnus, pas de chiens, de chat ou de lapin. Dans l'empire, ces termes font seulement référence aux peuples de Nacre.

En revanche, il existe des créatures que l'on nomme *abominations* de façon générique car elles prennent des formes très variées et étranges. Le peuple de Nacre ne dispose pas de termes appropriés pour décrire simplement ces créatures. Les abominations seraient le fruit d'expérimentations contre-nature menées par l'empire de Wu pendant la guerre.

Vie quotidienne

Le Ku-Fu

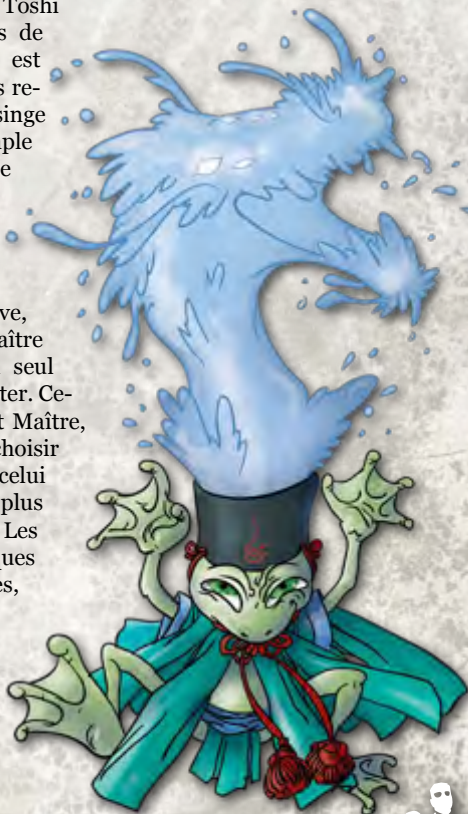
Le Ku-Fu est plus qu'un art martial. C'est le ciment de la société, le symbole de la justice et l'espoir que tout est possible pour les basses castes. Il se pratique généralement à mains nues et sans armure, étant ainsi accessible à tous. Il produit des effets extraordinaires qui vont bien au-delà de la simple performance physique. N'a-t-il pas été enseigné par les dieux ?

Le grand temple du Ku-Fu, le temple des Cinq Piliers, se situe au sommet du mont Ti-Piton, une formation géologique très particulière qui émerge du lac Toshi et le domine de plus de cinquante mètres. Il est construit sur cinq pics reliés par des ponts de singe vertigineux. Le temple principal occupe le piton central, le plus haut et le plus gros.

Lorsqu'un disciple du Ku-Fu se sent prêt à passer l'épreuve, il demande à son Maître l'autorisation, car lui seul est habilité à le présenter. Celui qui réussit devient Maître, autorisé à son tour à choisir des disciples, mais celui qui rate ne pourra plus jamais passer le test. Les épreuves sont physiques aussi bien que mentales, elles sont conçues sur mesure pour chaque candidat par les Grands Maîtres eux-mêmes. La seule autre méthode pour devenir maître consiste à gagner le Banzaï.

Shu-Venir

Le lecteur observateur aura remarqué qu'un moyen mnémotechnique a été glissé dans le nom de quatre provinces, lui permettant de retrouver rapidement sa situation géographique. La première lettre du nom correspond au point cardinal...



Le Banzaï

Tous les cinq ans, un fantastique tournoi appelé le Banzaï, mélange de labyrinthe de la mort et de tournoi d'arts martiaux, permet de désigner le nouveau Régent et ses ministres pour les cinq prochaines années. Tout Maître de Ku-Fu reconnu peut

présenter une équipe de cinq concurrents représentant chacune des castes. Le Maître dont l'équipe l'emporte devient Régent de l'Empire de Tekufu et occupera le trône de Nacre pour les cinq prochaines années. Chacun des cinq élèves reçoit un *Anneau de Légende* et devient ministre d'une province.

Au bout de cinq ans, ils cèdent leur place, mais conservent le titre prestigieux de Banzaï Master, un titre équivalent à celui de Maître du Ku-Fu. Un tel individu peut ensuite ouvrir son propre Dojo avec l'assurance d'attirer à lui de nombreux disciples qui paieront pour y recevoir son enseignement.

Se nourrir

Le peuple de Nacre est végétarien et l'aliment principal est le riz. Comme il fait très chaud sur TékuFu, il y a jusqu'à trois récoltes par an. Le poisson est fréquemment consommé, surtout dans l'Ouest (Ogashi) et dans la province du centre (Akuna). En revanche, manger de la viande est une horreur comparable au cannibalisme pour un humain du XX^{ème} siècle. Seuls les adeptes de Wu-Wu et les barbares Kro-Kô sont connus pour être carnivores...

Le Mariage

L'immense majorité des unions a lieu entre les membres d'un même clan et d'une même caste, donnant naissance à un nouveau né de la même race que ses parents qui intégrera leur caste à sa majorité.

Les unions hors-caste sont mal acceptées et le bébé hérite de la caste la plus basse, ce qui dissuade généralement un individu d'une haute caste de s'accoupler avec une caste inférieure. Toutefois, si l'un des deux amants est Seigneur ou Magicien, l'enfant peut intégrer la caste des Princesses à sa majorité. Il ne pourra



*Posture de la science infuse
par Maître Fu-Thé.*

pas hériter des biens de ses parents et il devra s'exiler.

Si les unions hors-caste sont désapprouvées, les unions hors-clan sont clairement réprouvées. Étrangement, ce type d'union n'est pas stérile. Le fruit de cet amour interdit hérite de la race d'un des deux parents de façon aléatoire. Mais il est vrai que l'on constate parfois la naissance de créatures monstrueuses et difformes qui sont alors abandonnées en bordure du royaume à la clémence des dieux. De toute façon, un enfant dont on connaît l'ascendance impure deviendra un Paria à sa majorité...

Violence

Les peuples de Nacre ne sont pas pacifistes. Au contraire, une bonne baston est un moyen habituel de régler un problème. Les armes utilisées dans les conflits domestiques sont généralement non-létales, en bois ou sans lame tranchante et comme les capacités de guérison sont quasi-surnaturelles, cela ne porte pas à conséquence. Pour les combats plus sérieux (révoltes paysannes, bandits, Guerriers rendant la « justice » du seigneur), on utilise des armes plus dangereuses. Et ce n'est pas le choix qui manque. Mais même les pires blessures finissent toujours par guérir.

En revanche, achever un adversaire est inconcevable. Même les Guerriers sont incapables de tuer de sang-froid un autre membre du peuple de Nacre. C'est un tabou que personne ne peut enfreindre, un puissant sortilège lancé par les dieux pour s'assurer de la paix de l'empire. Cette interdiction ne s'étend pas au clan du chien depuis qu'ils ont trahi et les combats contre l'ennemi ancestral s'avèrent parfois mortels. Les créatures monstrueuses qui vivent hors ou dans les frontières de l'empire ne sont pas non plus soumises à l'interdit.

Vêtements et armures

Non seulement, il n'y a pas d'animaux domestiques sur TékuFu, mais travailler une peau morte serait une activité hautement impure, de même que le simple fait d'en porter une ! Les vêtements sont donc tous d'origine végétale : coton, lin, chanvre, soie pour les Seigneurs. Le métal est très rare et de toute façon le style de combat utilisé sur TékuFu prohibe l'utilisation d'armures de métal. Les seules armures sont donc en bois laqué, rigides mais légères, ou en épaisses couches de tissu matelassé, appelé Ku-Ti.

Le chiffre 5

Cinq est un chiffre sacré porteur de chance dans tout l'empire du trône de Nacre. En effet, les dieux possèdent cinq doigts, contrairement aux peuples de Nacre. Cinq provinces constituent l'empire, cinq ans séparent chaque Banzai, cinq castes composent la société, cinq rangs pour chaque Voie du Ku-Fu. Le jour est décomposé en deux périodes de cinq heures (le matin et l'après-midi) et la nuit aussi. Chaque saison dure cinq mois. Enfin la vie de chaque individu du peuple de Nacre dure précisément cinq fois cinq années... Sauf pour les Grands Maîtres ayant atteint la paix intérieure. Si une information vous manque, le chiffre cinq est certainement la bonne réponse. A votre avis combien de mois dure la grossesse d'une femme du peuple de Nacre ?



FU-TURA



Lac Ustre

Lac Ost

1 km

1. Enclave Kro-Kô
2. Palais Impérial
3. Arènes du Banzai





Personnage

Caste

Niveau

Race

Sexe

Âge

Taille

Poids

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR FORCE			
DEX DEXTERITÉ			
CON CONSTITUTION			
INT INTELLIGENCE			
SAG SAGESSE			
CHA CHARISME			

CAPACITÉ RACIALE

COMBAT	Total
ATAQUE AU CONTACT	FOR NIV
ATAQUE À DISTANCE	DEX NIV
ATAQUE MAGIQUE	NIV
INITIATIVE	VALEUR DEX

DÉFENSE	Total
DEF DÉFENSE 10 +	ARMURE BOUCLIER DEX DIVERS

ARME	ATTAQUE	DM	SPÉCIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

VITALITÉ
DV DE DE VIE
PV POINTS DE VIE
POINTS DE VIE RESTANTS :
DM TEMPORAIRES :

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R			
1			
2			
3			

Équipement	Objets de valeur
	Bourse :



LES RÈGLES

« - Si je fais la prise du cinquième orteil,
le sang te giclera par les oreilles.

- Depuis les orteils ? Ça ne rime à rien...

- Si. Justement, ça rime.

- Autant pour moi. »

— Maître To-Fu avant son combat
contre le Seigneur Fi-Lu

Créer un personnage

Toutes les règles présentées partent du principe que vous connaissez déjà Chroniques Oubliées (CO) et que vous avez accès aux règles de CO présentées dans Casus Belli numéro 1 ou 8.

Chaque personnage est défini par trois Voies : la race détermine la première Voie, la caste la deuxième et enfin la Voie du Ku-Fu des cinq marches célestes est commune à tous les disciples. Nous avons assigné une Voie de Ku-Fu particulière à chaque race uniquement dans le but de simplifier, mais il est possible de créer un héros en lui associant une Voie différente de celle proposée par défaut. Cela demandera un peu de lecture car le nom des Voies n'est pas suffisamment évocateur pour se faire une idée claire de son contenu.



Les personnages débute avec la règle optionnelle *Plus de PV*, soit la moitié du score de CON plus le maximum du dé de vie. Un Guerrier avec 16 de CON débute donc avec 20 PV !

La progression des PV et des scores d'attaque correspond à celle de CO Fantasy. Le score d'attaque magique utilise le Mod. de SAG sauf pour les Magiciens qui le remplacent par le Mod. d'INT.

La race

Le peuple de Nacre comprend douze races jouables : Canard, Chat, Cochon, Grenouille, Kangourou, Koala, Lapin, Paresseux, Renard, Tortue, Vache et Vautour. Le choix de la race n'a pas d'importance dans la réussite de vos aventures, toutes sont considérées égales dans l'empire. Pour permettre aux joueurs de se faire une idée des capacités de chaque race, le plus simple est de consulter les illustrations des cartes de Banzai !, le jeu de société édité par BBE.

- **Canard** +2 en DEX et la Voie du Ku-Fu de l'ombre insaisissable.
- **Chat** +2 en CHA et la Voie du Ku-Fu du lotus doré.
- **Cochon** +2 en CON et la Voie du Ku-Fu de l'ivresse des sens.
- **Grenouille** +2 en INT et la Voie du Ku-Fu de l'eau secrète.
- **Kangourou** est +2 en FOR et la Voie du Ku-Fu de l'estampe de l'esprit.
- **Koala** +2 en DEX et la Voie du Ku-Fu du feu intérieur.
- **Lapin** +2 en SAG et la Voie du Ku-Fu de la perfection de l'instant.
- **Paresseux** +2 en CON et la Voie du Ku-Fu de la méditation permanente.
- **Renard** +2 en CHA et aux tests du Ku-Fu du tranchant de la vérité.

- **Tortue** +2 en SAG et la Voie du Ku-Fu de la pierre du destin.

- **Vache** +2 en FOR et la Voie du Ku-Fu de la montagne tempétueuse.

- **Vautour** +2 en INT et la Voie du Ku-Fu de l'art des quatre vents.

Capacité raciale - Nyctalope : tous les membres du peuple de Nacre voient dans le noir total comme dans la pénombre à une distance de 20 mètres, cette distance passe à 50 mètres dans l'obscurité partielle (nuit étoilée).

La Caste

Chaque joueur doit choisir une Caste pour son personnage. Bien que rien ne les y oblige, les Maîtres essayent en général de choisir des disciples de Castes différentes. Cette disposition est censée apporter un meilleur équilibre et plaire aux dieux. Et puis, pour participer au Banzai, un maître doit inscrire une équipe représentant les cinq castes.

Le choix de la Caste va déterminer le Dé de Vie du personnage, une Voie et la « particule » de son nom. Nous vous conseillons de vous distinguer par un nom qui correspond à l'esprit hautement spirituel de Banzai & Co comme Lu-Bar, Shu-Baka ou Bi-Ju. Rien ne vous empêche de choisir un nom plus ordinaire, mais le Meneur de jeu pourrait trouver cela dommage. Avez-vous vraiment envie de tester la mansuétude d'une personne qui tient la vie de votre personnage au creux de sa main ?

Caractéristique Privilégiée : le joueur lance deux d20 et garde le meilleur résultat pour tous les tests basés sur cette caractéristique.

Progression rapide

Si ce cadre de jeu vous amuse, mais pas au point de vous lancer dans une longue campagne, nous vous proposons de faire évoluer les personnages plus rapidement qu'à l'accoutumée. Chacun d'eux obtient automatiquement le premier rang de chaque Voie au niveau 1. A chaque fois que le personnage change de niveau, il acquiert un nouveau rang dans chaque Voie. Ainsi, au niveau 5, le personnage aura complété ses trois Voies. A ce moment là, si vous voulez prolonger l'expérience, permettez à chaque joueur d'acquérir deux nouvelles Voies de Ku-Fu. Les niveaux 11 et plus correspondent aux Maîtres de Ku-Fu.



Seigneur

Particule : Lu

Dé de vie : d8

Caractéristique privilégiée :
SAG

Equipement de départ : 150 No

Voie du seigneur

1. Né pour gouverner : un Seigneur obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à convaincre, commander ou intimider. Il gagne un

bonus de +1 à son score d'attaque magique et son espérance de vie augmente de +1 par rang atteint dans la Voie.

2. Main des dieux (L) : le Seigneur touche une créature vivante, celle-ci récupère immédiatement [2d6 + Mod. de SAG] PV. Une créature ne peut bénéficier de ce pouvoir plus d'une fois par heure.

3. Injonction (L) : le Seigneur donne un ordre simple à une créature qui peut le comprendre. Il doit réussir un test d'attaque magique opposé (portée vingt mètres), en

cas de succès, la cible doit exécuter l'ordre au cours de son prochain tour. Les ordres suicidaires sont ignorés, la victime est alors simplement désorientée un tour : elle ne fait aucune action. Une cible qui a résisté une première fois avec succès ne peut plus être affectée pendant les cinq prochains tours.

4. Meneur d'homme : le Seigneur donne des ordres tactiques pertinents. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée)

5. Injonction des foules (L) : le Seigneur peut faire obéir des groupes comme par la capacité de rang 3. Cette capacité affecte un nombre de créatures dont la somme des niveaux ne doit pas dépasser le niveau du personnage. Aucune créature dont le niveau est supérieur au Mod. de SAG du personnage ne peut être affectée. Rappelons que les quidams ont un niveau équivalent à 1/2. Le joueur fait un test d'attaque magique contre une difficulté égale à [10 + somme du niveau des créatures], elle n'ont pas de test de résistance.



Magicien

Particule : Shu

Dé de vie : d6

Caractéristique privilégiée : INT

Équipement de départ : 30 No

Un Magicien connaît le « langage des dieux », c'est-à-dire qu'il sait lire et écrire en caractères alphanumériques (par opposition aux idéogrammes du peuple).

Voie du magicien

1. Né pour étudier : le Magicien obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissance (géographie, histoire, mathématiques, faune et flore, etc.) basés sur l'INT. Il gagne un bonus de +2 à son score d'attaque magique et son espérance de vie augmente de +2 par rang atteint dans la Voie.

2. Projection du Ku (L) : le magicien peut utiliser un pouvoir de Ku-Fu normalement prévu pour affecter une cible au contact jusqu'à une distance de vingt mètres. La capacité utilisée peut être une action limitée, si ce n'était pas le cas, elle le devient. Utilisez le score d'Attaque magique pour le test d'attaque et pour le calcul des DM, remplacez le Mod. de FOR par le Mod. d'INT. L'attaque à mains nues de base inflige donc [1d6 + Mod. d'INT] DM temporaires.

3. Immunité (L) : le Magicien utilise une formule magique écrite dans le langage des dieux qui le protège de l'agressivité de ses semblables pendant cinq tours. Une créature qui veut l'attaquer doit réussir un test de SAG difficulté 10 pour chaque attaque. Si le Magicien est en hauteur sur un relief, un rocher ou un objet, la difficulté passe à 20. Le pouvoir cesse de fonctionner si le Magicien se déplace ou attaque la créature. Nul ne sait pourquoi, mais les chats utilisent cette technique de façon plus efficace que les autres peuples

de Nacre, un chat obtient un modificateur de +2 à la difficulté du test requis pour l'attaquer.

4. Conseil : le Magicien sait tout sur tout. En tout cas, il en est persuadé et il est capable de donner des conseils sur tout. Une fois par tour, en action gratuite, il peut octroyer un bonus de +5 à un test de son choix à un allié en vue. Le Magicien est incapable d'appliquer ses propres conseils à lui-même.

5. Magie des dieux (L) : le Magicien apprend un pouvoir étrange enseigné par la déesse Shu-Shu. Le joueur choisit une capacité de rang 1 à 4 d'une Voie de magicien, d'ensorceleur ou de Forgesort de CO Fantasy. Si vous n'avez pas accès à ces règles, le joueur peut choisir une Capacité de rang 4 d'une des douze Voies du Ku-Fu.



Princesse

Particule : Du

Dé de vie : d8

Caractéristique privilégiée : CHA

Equipement de départ : 30 No

Voie des Princesses

1. Né pour marchander : une Princesse obtient un bonus de +5 pour négocier ou obtenir un renseignement. Les personnages issus de cette caste payent tous les biens 10% moins cher que les autres.

2. Artiste : la Princesse apprend un talent artistique de son choix, un instrument de musique, la danse, le théâtre, le chant, l'estampe, la calligraphie, etc. Le personnage obtient un bonus de +5 pour utiliser ce talent. Au rang 4 de la Voie, il peut apprendre un autre talent artistique ou se concentrer sur le même pour doubler son bonus.

3. Nomade : la Princesse connaît bien la géographie de chaque province. Elle obtient un bonus de +5 à tous les tests d'orientation ou de géographie. Le MJ devra révéler au joueur quels sont les villages les plus proches et la nature des commerces qui s'y trouvent.

4. Classe et séduction : la Princesse maîtrise l'art de s'habiller avec classe. Elle obtient un bonus de +5 à tous les tests de séduction (ce bonus ne s'applique pas à la capacité *Charme*). Ses vêtements amples, gêneraient tout autre combattant, mais dans son cas ils servent à distraire l'ennemi et à camoufler ses mouvements. Le personnage peut ajouter son Mod. de CHA en DEF ou en attaque au choix à chaque tour.

5. Charme (L) : ce pouvoir magique d'une portée de dix mètres permet de séduire une cible. Le personnage doit réussir un test de CHA dont la difficulté dépend de la caste de la cible : Gamin 10, Guerrier 14, 18 pour les autres castes (ou les créatures hors-caste). Il faut ajouter à cette difficulté le Mod. de SAG de la cible. En cas de succès la victime fait de son mieux pour être agréable au personnage, essayant de lui rendre service dans la mesure de ses moyens et de son code moral pour une durée de cinq minutes. Si le test est un échec, il ne peut plus être tenté sur la même personne avant le lendemain. Ce pouvoir ne peut pas affecter une cible de niveau supérieur au personnage.



Guerrier

Particule : Ku

Dé de vie : d12

Caractéristique privilégiée :
FOR

Equipement de départ : 10 No et
2 armes au choix

Voie du Guerrier

1. Né pour guerroyer : le Guerrier obtient un bonus de +5 à tous les tests de tactique militaire et en intimidation. Il gagne un bonus de +1 en attaque au contact.

2. Ku-Fu en armure : lorsqu'il porte une armure de tissus ou de bois, le Guerrier peut retrancher le rang atteint dans cette Voie au malus infligé par son armure lors des tests d'attaque.

3. Arme de Ku-Fu : le Guerrier choisit une arme. Il obtient un bonus +2 aux DM infligés avec celle-ci et peut appliquer les effets de n'importe quelle capacité de Ku-Fu habituellement utilisée à mains nues.

4. Iaï-Ku-Fu : le Guerrier est capable de dégainer une arme et d'attaquer en une fraction de seconde. Dégainer devient une action gratuite et, au premier tour de combat s'il gagne l'initiative, il peut lancer deux fois le dé de d'attaque, choisir le meilleur résultat et ajouter +1d6 aux DM.

5. Attaque fatale : le Guerrier inflige des critiques sur un résultat de 19-20 au dé d'attaque lorsqu'il utilise un

d20 et sur un résultat de 12 lorsqu'il utilise un d12. De plus il multiplie les DM par trois au lieu de deux lorsqu'il obtient un critique. Une créature qui tombe à 0 PV après avoir reçu un tel critique doit immédiatement faire un test de CON difficulté 10 ou mourir sur le coup !



Gamin

Particule : Ju, Yu ou Bu

Les Gamins sont si nombreux que certaines libertés ont été prises avec la particule de leur caste. Sans doute aussi par ce que les autres castes n'y attachent aucune importance.

Dé de vie : d10

Caractéristique privilégiée : CON

Équipement de départ : 5 No

Voie du Gamin

1. Né pour travailler : le Gamin choisit un métier (agriculteur, forgeron, bucheron, pêcheur, ébéniste, etc.), il obtient un bonus de +5 pour tous les tests liés à cette activité. De plus il obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'interaction avec les

autres Gamins, à l'exception des enfants des autres castes.

2. U-Ti : les Gamins n'ayant ni le droit ni les moyens d'utiliser les armes de guerre, ils ont converti de nombreux outils agricoles en armes. En voici la liste : tonfa, nunchaku, nunchaku triple, kama, kusarikama, sai, bo, panlong et chaîne à neuf sections. Lorsqu'un gamin utilise une arme de cette liste, il peut librement convertir son bonus d'Atout en attaque (ou DEF) vers les DM : +1 attaque et DM ou +2 aux DM.

3. Goinfre : à chaque repas copieux ingurgité par le Gamin, le joueur peut tirer une carte de Banzai !. S'il décide de la garder, il se défausse d'une autre carte de sa main. Le Gamin peut profiter d'un maximum de trois repas par jour.

4. Increvable : le Gamin est d'une résistance incroyable. Alors qu'il semble en avoir eu pour son compte, il se relève encore et encore, mu par une volonté indomptable... Lorsqu'il est à 0 PV, le Gamin peut faire un test de CON difficulté 13, en cas de réussite, il se relève au tour suivant avec 1 PV. S'il rate, il n'y a pas de second essai. Lorsqu'il est au tapis pour avoir subi trop de DM temporaires, il peut faire un test de CON difficulté 10, en cas de succès il se relève au tour suivant. Réduisez les DM temporaires juste 1 point sous ses PV actuels.

5. Héros parmi les siens : lorsqu'il atteint ce rang dans sa Voie de caste, le personnage est devenu une célébrité, un symbole de réussite pour toute sa caste. Son influence est considérable et même un Seigneur évite de faire passer pour un martyr un tel individu. Le personnage obtient désormais un bonus de +10 pour tous les tests d'interactions sociales avec les autres Gamins et un bonus de +5 avec toutes les autres castes.



Douze raisons d'être devenu disciple

Pour rendre la justice
Pour un mariage hors-caste
Par passion pour le Ku-Fu
Pour défendre les faibles
Pour devenir le plus fort
Pour devenir Maître
Pour épater les filles
Pour servir l'empire
Pour gagner le Banzai
Pour échapper à sa caste
Pour voir du pays
Pour devenir immortel
Inventez en d'autres !

Les cartes de Banzai !

Si vous êtes l'heureux possesseur du jeu de cartes Banzai !, vous allez pouvoir faire profiter vos joueurs de ses superbes illustrations. Si vous n'avez pas le jeu de cartes Banzai !, faites immédiatement cinq séries de douze pompes, puis courez sans plus attendre vous prosterner devant votre dealer de jeu le plus proche en l'implorant « Ô maître du Ku-Fu ». Il devrait savoir quoi faire pour vous.

Si vous êtes réfractaire à tant de luxe et de topissitude, il faudra remplacer chaque carte par un point de Chance et vous faire à l'idée que c'est beaucoup moins drôle...

Les cartes de Banzai ! remplacent les points de Chance des autres versions de Chroniques. En début de partie, chaque joueur pioche cinq cartes qui pourront être utilisées à la guise du joueur au cours du scénario. Elles sont renouvelées au début de chaque nouvelle aventure.

Certaines capacité de Ku-Fu permettent de piocher de nouvelles cartes, toutefois le joueur ne peut pas garder plus de cinq cartes en main, il choisit donc de quelles cartes se défausser et elles sont mélangées avec la pioche.

Effet

Lorsqu'elle est jouée, chaque carte permet d'ajouter un bonus correspondant à la caste du personnage de la carte : Gamin +1, Guerrier +2, Princesse +3, Magicien +4, Seigneur +5. Ce bonus peut être ajouté au résultat du d20 de n'importe quel test, aux DM d'une attaque ou pour un tour complet en DEF.

Si la carte jouée représente la caste de votre personnage, elle octroie un bonus supplémentaire de +5.

Si la carte est de la même race que votre personnage, vous piochez une nouvelle carte après l'avoir jouée. Vous avez alors le choix entre garder cette nouvelle carte dans votre main ou la jouer immédiatement en la cumulant à la précédente.

Si la carte correspond à la fois à la caste et à la race de votre personnage, vous devez crier « Banzaiiiiiiii ! » en la jouant. Le personnage obtient +10 en attaque, à tous ses tests, aux DM et en DEF pour tout le tour. Vous ne piochez pas d'autre carte. Si vous jouez cette carte hors combat, le MJ doit considérer qu'il s'agit d'une réussite absolument extraordinaire.

Ba-Gu

Si vous avez fait rire le MJ par une vanne bien sentie ou un jeu de mot crétin lors d'une confrontation, vous pouvez piocher une carte de Banzai !



Exemple : Les joueurs veulent atteindre un adversaire situé à quarante mètres d'eux. Le joueur du Guerrier Kangourou annonce que son personnage se place sur le dos et projette le Seigneur Chat d'un violent coup de patte. Le Kangourou utilise deux actions de mouvement et le Chat couvre quarante mètres, il peut alors effectuer deux actions d'attaque, chacune avec le bonus de carte. Si cette carte était un Seigneur kangourou cela fait +5 pour le Seigneur et +5 car il s'agit de la caste du chat (qui est également Seigneur). De plus, ayant joué une carte de sa race, le joueur du Kangourou peut piocher une nouvelle carte. Il tire un Guerrier canard et l'ajoute pour +7 (+2 pour Guerrier et +5 car il s'agit de sa propre caste). Les joueurs se mettent d'accord pour utiliser le +10 en attaque et le +7 aux DM... Ce bonus s'applique à chacune des deux attaques du Chat !

Combinaisons de Ku-Fu

« J'appelle Chat pour une torpille rotative du Guerrier ! »

La notion de solidarité entre disciples est une valeur primordiale. Les élèves doivent faire fi de leurs différences et comprendre que l'union de leurs capacités est plus puissante que la simple succession de leurs pouvoirs.

Au début d'un nouveau tour de combat (ou à n'importe quel moment hors combat), un joueur peut jouer une carte en désignant un autre PJ. La carte doit correspondre à chacun des deux personnages par l'un de ses aspects : Caste ou Race.

Exemple : si un Guerrier Kangourou veut jouer une carte pour un Seigneur chat, le joueur doit poser une carte illustrée soit par un Guerrier chat soit par un Seigneur Kangourou.

Si l'autre joueur accepte, les deux personnages exécutent une action commune au score d'initiative du plus rapide des deux. Les joueurs choisissent leurs actions et décrivent la façon dont ils les combinent. Les actions de chaque personnage sont réparties au bénéfice de n'importe lequel des deux. Le nombre total d'actions disponibles représente quatre actions de mouvement ou 2 actions de mouvement et 2 actions d'attaques ou deux actions limitées. Chaque action bénéficie du bonus correspondant à la carte jouée.

Le Ku-Fu

« Méfie toi de tes pensées, elles sont le début de tes actions. »

Tous les personnages connaissent les bases du Ku-Fu. Cela leur permet d'infliger [1d6+Mod. de FOR] DM

par attaque à mains nues. Il s'agit de DM temporaires qui sont guéris au rythme de 1 point par tour de repos.

Voie du Ku-Fu des cinq marches célestes (Voie de base)

1. Ku-Art : le disciple apprend à se défendre, à endurcir son corps tout autant qu'à esquiver. Il reçoit un bonus en DEF égal au rang atteint dans la Voie. De plus la DEX devient une caractéristique privilégiée pour le personnage (voir caste).

2. Ku-To : le disciple apprend à agir plus vite, il obtient un bonus de +5 en Initiative et une action de mouvement supplémentaire par tour.

3. Ku-Pur : le joueur peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact à mains nues ou sur une capacité de Ku-Fu au lieu du d20, dans ce cas il obtient un bonus de +2d6 aux DM. Ces DM ne sont pas multipliés en cas de réussite critique.

4. Ku-Rage : le disciple apprend un second niveau d'accélération, il obtient un bonus de +10 en Initiative et au choix une action de mouvement ou d'attaque supplémentaire par tour. Cette capacité remplace les bonus obtenus par la capacité de rang 2.

5. Skadoosh (L) : parfois aussi appelée Ku-Fu-Shima, cette attaque finale aux effets dévastateurs ne peut être réalisée qu'une seule fois par combat. Elle inflige automatiquement 3d6 DM et tous les DM temporaires subits par la créature deviennent soudainement des DM létaux. Si la créature tombe à 0 PV, elle doit immédiatement faire un test de CON difficulté [10 + niveau de l'attaquant] à moins qu'elle ne maîtrise elle-aussi cette capacité auquel cas, elle peut retrancher son propre niveau à la difficulté du test. En cas d'échec, la victime est vaincue et de plus, au choix du

joueur, elle est morte, paralysée pour 1d6 ans, aveuglée pour le reste de ses jours, etc. Sauf en cas de destruction, un maître de Ku-Fu d'au moins un niveau au-dessus de l'auteur de l'attaque peut en annuler les effets par une action limitée.

Ku-Fu de l'ombre insaisissable (Canard)

1. Encerclement : le disciple obtient un bonus de +2 en attaque lorsqu'il attaque au contact la même cible qu'un autre disciple de son groupe.

2. Lancer rapide : le disciple réalise une attaque à distance avec des dards ou des shurikens et un déplacement de dix mètres au prix d'une action de mouvement. Il utilise un d12 pour son test d'attaque.

3. Attaque sournoise (L) : s'il attaque par surprise ou de dos, le disciple obtient +1d6 DM supplémentaires.

4. Kami-Ombre (L) : le disciple disparaît dans les ombres. Il réapparaît au tour suivant à une distance maximum de dix mètres et peut effectuer une attaque sournoise s'il le souhaite. Pendant qu'il a disparu dans les ombres, rien ne peut affecter le disciple.

5. Masque (L) : le disciple change les traits de son visage et camoufle sa morphologie pour se faire passer pour une autre race des peuples de Nacre. La capacité dure cinq minutes et une créature qui observe attentivement le personnage peut faire un test d'INT difficulté 18 pour constater la supercherie. Rappelons que se faire passer pour un membre d'une caste supérieure à la sienne est un crime punissable de la perte de caste.

Ku-Fu du lotus doré (Chat)

1. Embuscade : le disciple obtient un bonus de +5 aux tests de camouflage et de discrétion.

2. Ku double : au choix, le disciple abaisse de 4 points le score de DEX minimum requis pour utiliser une arme dans chaque main ou il obtient un bonus de +2 en attaque lorsqu'il utilise cette technique de combat.

3. Siamois (L) : le disciple crée un double illusoire de lui-même pour une durée de 5 tours. Toute attaque qui le prend pour cible nécessite un test d'INT difficulté 8 réussit ou c'est l'illusion qui subit l'attaque.

4. Méditation du lotus : le disciple médite pendant cinq heures sans interruption. A la fin de cette période, le joueur peut piocher une carte de Banzaï. Il doit se défausser d'une autre carte au hasard s'il possède déjà cinq cartes en main. La méditation ne peut être pratiquée plus d'une fois par jour.

5. Longévité : le personnage peut prolonger sa vie au-delà des vingt cinq ans normalement alloués aux peuples de Nacre. Il peut ajouter [5+Mod. de CON] à son espérance de vie. A l'acquisition de cette capacité, le personnage obtient la SAG ou l'INT au choix en caractéristique privilégiée.

Ku-Fu de l'ivresse des sens (Cochon)

1. Gu-T : lorsqu'il mange, le disciple récupère 3 PV par minute (au lieu de 1 PV par minute pour le repos). Cette capacité consomme un repas toutes les cinq minutes.

2. Armure de graisse : le disciple obtient un bonus de +1 en DEF, +2 lorsqu'il ne porte aucune armure.

3. Verre de l'amitié : en offrant un coup à boire à un interlocuteur, le disciple obtient un bonus de +5 à tous les tests d'interaction sociale

Guide du Ku-Fu illustré

La plupart des capacités des voies de Ku-Fu raciales sont inspirées des cartes de Banzaï !. En vous référant à la carte correspondante (race et caste) vous aurez généralement une idée plus précise de la capacité...



Maître Poto-Fu à l'entraînement.



*Du-Ann, commerçante
sans frontières.*



avec celui-ci. Le disciple obtient un bonus de +5 à tous les tests pour résister au poison (et aux effets de l'alcool).

4. Pomme de Bu-Da (L) : une technique très puissante, mais non sans risques pour son utilisateur. Le disciple ingurgite une pomme-piment de Bu-Da (ou tout aliment au Wasabi) qui lui donne la capacité de cracher le feu. Il produit un souffle enflammé qui inflige [4d6 + niveau] DM dans une zone conique de dix mètres de long pour cinq mètres de large. Chaque victime peut faire un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] pour ne subir que la moitié des DM. Le disciple subit un retour de flamme qui lui inflige 1d6 DM.

5. Boxe de l'homme ivre : le disciple pratique un style de combat qui imite les mouvements imprévisibles de l'homme ivre. Il obtient un bonus de +2 qu'il peut répartir à sa guise en attaque au contact, aux DM ou en DEF à chaque tour. Ce bonus passe à +5 après avoir consommé une bouteille d'alcool (action limitée, durée 5 tours).

Ku-Fu de l'eau secrète (Grenouille)

1. Adeptes de l'eau : le disciple obtient un bonus de +5 aux tests de natation et son hygiène corporelle lui octroie un bonus de +5 à tous les tests pour résister aux maladies.

2. Ku de Sa-Tong : la Sa-Tong est une sandale sur un cube de bois, elle est utilisée au bord des rizières pour garder les pieds au sec. Le disciple peut réaliser une attaque de Sa-Tong une fois par tour gratuitement. Pour cette attaque, qui inflige [1d6 + Mod. de FOR], il utilise un

d12 au test d'attaque. S'il ne porte pas de Sa-Tong, il inflige seulement 1d4 DM.

3. Herboriste : le disciple obtient un bonus de +10 pour reconnaître les plantes et leurs propriétés. Il peut préparer chaque jour jusqu'à cinq infusions de plantes qui permettent de récupérer immédiatement [2d6 + Niveau] PV. Il faut cinq minutes pour préparer une infusion et elle conserve ses propriétés seulement une journée. Boire une infusion est une action limitée et il est possible de bénéficier des effets d'une infusion seulement une fois par heure.

4. Kami-Eau (L) : le don Kami-Eau permet au disciple d'invoquer un esprit dans une quantité d'eau de la taille minimum d'un seau. L'esprit attaque sous la forme d'un serpent d'eau jusqu'à une portée de dix mètres. Le disciple doit faire un test d'attaque magique, en cas de succès, il inflige [3d6 + Mod. d'INT] DM et la victime doit faire un test de FOR difficulté 15 ou être renversée. L'eau est entièrement consommée par l'attaque.

5. Barrique (L) : le disciple se gonfle d'eau et double de volume (en largeur seulement) pour une durée de cinq tours. Il obtient un bonus de +2 en DEF et à chaque fois qu'une attaque le touche, le disciple crache une gerbe d'eau sur son agresseur. Celui-ci doit faire un test de DEX difficulté 13 ou être aveuglé pendant un tour (-5 en attaque et en DEF, pas d'attaque à distance).

Ku-Fu de l'estampe de l'esprit (Kangourou)

1. Shu-Out : le disciple est capable de projeter un objet sur un adversaire d'une frappe du pied afin de le distraire. Au début de son tour, au prix d'une action de mouvement, le joueur peut faire un test de DEX

pour projeter un objet (un sceau, une pierre, un ustensile, etc.) à une distance maximum de dix mètres. Le MJ fixera la difficulté en fonction de la densité des objets présents sur la scène: 10 dans une maison, 15 dans une rue, 20 en pleine nature. En cas de succès, la cible subit une pénalité de -5 en DEF jusqu'à la fin du tour du personnage.

2. Du-Leurre : le disciple apprend à ignorer la souffrance. Les DM temporaires subits doivent dépasser son score de PV de 5 points avant qu'il ne sombre dans l'inconscience et lorsqu'il arrive à 0 PV, le disciple peut encore agir un tour complet avant de perdre conscience.

3. Troisième œil (L) : un œil ouvert sur la connaissance intérieure apparaît sur le front du disciple et lui permet de communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage pendant cinq tours. La portée est de cinquante mètres et la créature doit être visible sauf s'il s'agit d'un élève qui partage l'enseignement du même maître.

4. Pas s'y fier (L) : alors que le disciple donne l'impression d'une sérénité béate, il prépare en fait une opération de pacification massive. S'il gagne un test d'attaque magique opposé contre la créature la plus puissante parmi les adversaires des PJ, tous les combats cessent pendant cinq tours. Ni les PJ, ni les alliés ne peuvent initier d'action offensive pendant ce laps de temps. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par combat et elle ne fonctionne pas si plus de vingt protagonistes sont présents.

5. Estampe de méditation : une fois par aventure, le disciple peut prendre cinq heures pour peindre une estampe. Il y voit l'avenir ou le passé et cela le guide dans ses actions. Le joueur se défausse de toutes

les cartes en main et pioche à nouveau cinq cartes.

Ku-Fu du feu intérieur (Koala)

1. Ori-Gashi : le disciple apprend l'art du pliage en papier pour alimenter en carburant son feu intérieur. Après cinq tours à essayer de faire un machin plié qui ressemble à quelque chose, il peut faire un test de SAG difficulté 20. En cas d'échec, il entre en rage et obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM pour les cinq prochaines minutes. En cas de succès, tout va bien pour au moins cinq minutes...

2. Déchainement (L) : le disciple peut faire une attaque à chaque adversaire à son contact, il utilise un d12 pour chaque test d'attaque.

3. Explosion spontanée : après avoir cassé un objet manufacturé qui ne lui appartient pas (action de mouvement), le disciple obtient un bonus de +1d6 aux DM jusqu'à la fin de son tour. La capacité Ori-Gashi bénéficie désormais du même bonus aux DM (+1d6 au lieu de +2). Les deux capacités peuvent se cumuler.

4. Kami-Feu (L) : le disciple obtient au catalogue, un pouvoir qui crée une boule de feu. Elle percute une cible située à moins de vingt mètres sur un test d'attaque à distance réussi. Elle inflige [2d6 + Mod. de SAG] DM de feu.

5. Chevaucheur de Kui-Kui : le disciple est capable de faire un vide si total dans son esprit qu'il peut entrer en communion avec ce gros volatile marcheur. Cela lui permet de se déplacer sans fatigue au double de la vitesse de progression normale et le Kui-

Q.I. cuit...

Le Kui-Kui est un oiseau géant incapable de voler mais qui court vite. C'est une créature au QI si faible qu'elle est capable de se tuer en percutant un mur lorsqu'elle fuit un danger. Danger forcément imaginaire puisqu'elle vit sur un territoire dépourvu de prédateurs et habité par des végétariens. Ce qui est d'ailleurs la seule explication à sa survie... Chevaucher un Kui-Kui est un exploit réservé aux seuls disciples de la Voie du feu intérieur.





Kui, pourvu d'un odorat incroyable détecte automatiquement toutes les tentatives d'embuscade. Accessoirement, le personnage devient immunisé aux pouvoirs d'influence ou de contrôle mental.

Ku-Fu de la perfection de l'instant (Lapin)

1. Kas-Ku : le disciple apprend à renforcer ses armes naturelles juste au moment de l'impact, les DM de ses attaques à mains nues passent à 1d8. Un disciple de la caste des Guerriers peut à la place choisir de se concentrer sur le renforcement de son propre corps, dans ce cas, il augmente sa DEF de +1.

2. Sens du Fu : le disciple ne souffre d'aucun malus lorsqu'il se bat au contact sans voir son adversaire. Les disciples qui maîtrisent cette capacité combattent souvent les yeux bandés ou cachés pour désstabiliser leur adversaire et cela leur apporte un bonus de +5 en Initiative.

3. Instant de perfection : en utilisant une carte de Banzai, le joueur peut décider d'obtenir un 20 au résultat du d20 d'un test de Caractéristique ou d'attaque de son choix une fois par jour.

4. Kami-Zol (L) : les Zols sont des esprits maléfiques capables de rendre fou un adversaire. Le disciple fait un test d'attaque magique opposé contre une à trois cibles (portée vingt mètres). S'il l'emporte, la victime devient confuse pour cinq tours. A chaque tour, lancer 1d6 : 1-2 attaque la cible la plus proche, 3-4 ne fait rien, 5-6 agit normalement. Une cible ne peut être

affectée qu'une seule fois par combat et les créatures de niveau supérieur au personnage résistent automatiquement.

5. Moment d'éternité : une fois par aventure, le disciple peut entrer en méditation pendant cinq tours. Pour lui ce moment dure une éternité. Il guérit complètement de toutes ses blessures, poisons et maladies. Le disciple peut aussi entrer en méditation pour une durée maximum de cinq ans sans avoir besoin de manger, de boire, ni même de respirer comme si un simple instant venait de s'écouler. Il doit ensuite rester actif au moins autant de temps qu'il est resté en méditation.

Ku-Fu de la méditation permanente (Paresseux)

1. Ku-Loir : lorsqu'il obtient un critique sur un test d'attaque, au lieu de doubler les DM infligés, le disciple peut choisir d'imposer à sa cible un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, elle est assommée pour cinq tours.

2. Etreinte (L) : le disciple porte une attaque de contact avec un malus de -5 au test d'attaque. En cas de réussite, il saisit sa cible et l'immobilise entre ses bras pour cinq tours. Durant cette période la victime subit une pénalité de -5 en DEF et elle ne peut faire aucune autre action que d'essayer de se libérer. Pour cela, elle doit réussir un test de FOR difficulté 25 (action limitée). La difficulté est réduite de 5 à chaque tour suivant (25/20/15/10/5). Cette attaque ne peut être portée avec succès qu'une seule fois par combat.

3. Inamovible : au prix d'une action de mouvement, le disciple ancre son Ki au sol et plus rien ne peut le déplacer ni le renverser. De plus tant qu'il ne se déplace pas, il bénéficie d'un bonus de +2 en DEF.



4. Kami-Nuit : le disciple peut endormir jusqu'à cinq cibles pendant cinq minutes (portée dix mètres, zone de cinq mètres de rayon) en réussissant un test d'attaque magique de difficulté égale à leur score de SAG. Toutefois, le personnage doit ensuite réussir un test de SAG difficulté 15 ou s'endormir à son tour pour la même durée... Aucune cible de NC supérieur à 2 ne peut être affectée. Il est possible de réveiller un dormeur en le giflant (action d'attaque).

5. Rêve prémonitoire : une fois par jour, en plus du sommeil ordinaire nécessaire, le personnage peut faire une sieste de cinq heures dont les rêves lui seront utiles dans les épreuves à venir. Le joueur pioche autant de carte de Banzai ! qu'il en a en main puis il fait son choix et se défausse d'une carte sur deux.

Ku-Fu du tranchant de la vérité (Renard)

1. Apprendre de ses erreurs : lorsque le joueur obtient un résultat de 1 naturel sur un test d'attaque, il peut immédiatement piocher une carte de Banzai !. Il se défausse si le nombre de carte en main dépasse cinq.

2. Jauger l'adversaire (L) : le disciple passe un tour complet à observer un adversaire. Il obtient un bonus de +2 en attaque contre celui-ci pour les cinq prochains tours.

3. Vigilance : le disciple obtient un bonus de +5 pour tous les tests réalisés pour ne pas être surpris. Il obtient aussi un bonus de +5 en Initiative.

4. Kami des armes (L) : le disciple révèle l'esprit puissant qui habite ses armes. Il obtient un bonus de +1d6 aux DM pour cinq tours.

5. Vénérable : le disciple a porté le regard de la vérité sur ses propres

erreurs et en a tiré une expérience positive. Désormais, il obtient non plus cinq cartes de Banzai ! en début d'aventure mais sept. De plus en fin de scénario, s'il n'a pas utilisé toutes ses cartes, le joueur peut, s'il le souhaite, en garder 2 avec lesquels il débutera la partie suivante (il en piochera cinq autres).

Ku-Fu de la pierre du destin (Tortue)

1. Faire corps : le disciple est capable de fusionner avec une armure de bois comme si elle était une partie de lui-même, la rendant moins encombrante et plus souple. Il réduit le malus infligé par l'armure de 1 point. Si le disciple est guerrier, alternativement, il peut choisir d'obtenir un bonus de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au rang 3 de la Voie.

2. Posture défensive : au prix d'une action de mouvement, le disciple peut retrancher 5 points aux DM des attaques à distance subies jusqu'à son prochain tour.

Armure de tortue

L'armure du clan tortue est simplement une armure de bois laqué traditionnelle d'une forme particulièrement adaptée à leur morphologie. Elle est fabriquée sur mesure et toute autre tortue qui l'enfilerait subirait un malus de -2 à toutes ses actions (une autre race subit une pénalité de -5).



Posture défensive.



3. Légèreté de l'être : le disciple améliore son emprise sur la matière, il est à présent capable de réduire son poids à celui d'une plume. Activer cette capacité est une action gratuite qui lui permet de ne subir aucun DM en cas de chute. Utiliser ce pouvoir par grand vent est un moyen de voyager très aléatoire...

4. Kami-Terre (L) : le disciple invoque l'esprit d'un gros rocher et celui-ci entre en lévitation pendant cinq tours. Le rocher peut monter ou descendre de dix mètres par action de mouvement que le disciple dépense et il est stationnaire le reste du temps. Le rocher peut transporter une personne sans problème. Il inflige 1d6 DM par tranche de dix mètres de chute, mais il suffit d'un test de DEX difficulté 5 pour l'éviter.

5. Solide comme un roc : le disciple peut prolonger sa vie au-delà des vingt cinq ans normalement alloués aux peuples de Nacre. Il peut ajouter [5+Mod. de CON] à son espérance de vie. A l'acquisition de cette capacité, le personnage obtient la CON ou la l'INT au choix en caractéristique privilégiée.

Ku-Fu de la montagne tempétueuse (Vache)

1. Armure mentale : le disciple obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à résister aux influences mentales (peur, charme, confusion, etc.).

2. Ku puissant : le disciple réalise une attaque où il met tout son poids.

Si l'attaque est réussie, il inflige +1d6 DM mais si elle est ratée, il perd l'équilibre et subit un malus de -2 en DEF et en attaque jusqu'à son prochain tour. Cette capacité rend obligatoire l'utilisation du Mod. de FOR en attaque.

3. Regard hypnotique : au prix d'une action de mouvement, le disciple lance un regard qui endort la méfiance d'une cible à moins de cinq mètres. Si le personnage gagne un test opposé de SAG, la victime subit un malus de -5 en DEF sur la prochaine attaque subie dans le même tour.

4. Kami-Volt (L) : le disciple devient montagne et invoque la foudre qui frappe les sommets. Il projette une décharge sur une créature à moins de vingt mètres et, en cas de réussite du test d'attaque magique, il inflige [1d6+Mod. d'INT] DM. De plus la victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être étourdie pour 1d6 tours : elle utilise un d12 pour toutes ses actions.

5. Banzaï ! (L) : la colère du disciple est une montagne. Le joueur pose deux cartes de sa main devant lui. A son prochain tour, il se défait de ces cartes et il obtient l'effet d'un Banzaï !

Ku-Fu de l'art des quatre vents (Vautour)

1. Course du vent : le disciple peut courir de dix mètres supplémentaire au moment de son choix durant son tour de jeu.

2. Kyu-Do (L) : le disciple pratique le tir à l'arc comme un art, il sait utiliser l'arc quelle que soit sa caste. Lorsqu'il utilise cette capacité, le joueur lance deux d20 et garde le meilleur résultat et les DM de l'arc passent à 2d6.

3. Empathie aviaire (L) : le disciple peut communiquer avec un oi-



Shu-Ka prend son envol.

seau pendant cinq tours. Si le joueur se défausse d'une carte de Banzai !, son personnage peut lui demander un renseignement ou un service que l'oiseau exécutera dans la mesure de ses capacités (observer en vol, voler un petit objet, etc.).

4. Kami-Air (L) : le disciple peut réaliser l'exploit incroyable de voler ! La capacité dure cinq tours et le disciple peut se déplacer de vingt mètres par action de mouvement.

5. Vent des ancêtres (L) : le disciple attentif peut saisir dans le vent le murmure des esprits des ancêtres. Lorsqu'il joue une carte de Banzai ! de sa propre race, le personnage obtient un bonus supplémentaire de +5. En cas de Banzai !, le bonus reste de +10.

Blessures et Guérison

Les membres du peuple de Nacre guérissent au rythme de 1 PV par minute de repos les DM normaux et les DM temporaires au rythme de 1 PV par tour de repos (aucune action). Une créature à 0 PV sombre dans l'inconscience pour 2d6 minutes et reprend conscience avec 1 PV. Une créature qui a subi autant de DM temporaire qu'elle possède de PV sombre dans l'inconscience. Elle récupère alors 1 PV par tour et reprend conscience dès que ses DM temporaires passent sous son score de PV actuel. Rappelez-vous que par défaut, le Ku-Fu produit des DM temporaires.

Coup mortel

Tenter d'achever un membre du peuple de Nacre au sol, qui s'est rendu ou inconscient, demande un test de SAG difficulté 20, en cas d'échec, l'apprenti assassin est *paralysé* pendant 1d6 tours.

Cette difficulté diminue de 1 par nouvelle tentative que ce soit sur la même victime ou une autre. Lorsque le seuil atteint 10 le personnage devient un PNJ dévoré par le mal et ses instincts meurtriers.

Équipement

Les armes

Pour un peuple qui est soumis à l'interdiction de tuer, le nombre et l'exotisme des armes peut laisser songeur. Toutefois, la plupart n'infligent que des DM temporaire ou sont des dérivées d'outils du quotidien, la caste des Gamin ayant du s'adapter pour se défendre. Contrairement aux règles de CO habituelles, ne retranchez pas le Mod. de FOR de la victime aux DM temporaires qu'elle subit.

Beaucoup d'armes s'utilisent par paires, car les peuples de Nacre ne connaissent pas le bouclier. Plutôt que d'effectuer deux attaques, le dé de DM est augmenté. Ainsi la notation 1d4/1d6 signifie 1d4 pour une seule arme, 1d6 pour une arme dans chaque main. Pour bénéficier de cet effet, les deux armes doivent être semblables et l'utilisateur doit posséder une DEX au moins égale à 12.

Certaines armes apportent à l'utilisateur un avantage indiqué sous la forme d'un atout : allonge, étrange, défensif ou rapide. Lorsqu'un combattant utilise une arme disposant d'un atout, il obtient un bonus de +2 en attaque à moins que son adversaire dispose du même atout. L'atout défensif apporte un bonus de +2 en Défense plutôt qu'en attaque. Une arme qui dispose de plusieurs atouts ne donne jamais un bonus supérieur à +2 mais elle a moins de chance de voir ses atouts annulés par l'adversaire.

Monnaies

Tous les prix sont exprimés en nacles, des pièces composites constituées d'un disque de nacre sculpté de l'idéogramme « Empire du trône de Nacre », inséré dans un anneau de métal gravé de ces mots en caractères divins. L'anneau est en argent pour la nacre d'argent (Na) et en or pour la nacre d'or (No) qui vaut 10 Na.

Pour les grosses sommes et les transactions entre Seigneurs, les Magiciens assignent à de simples morceaux de papiers des valeurs rédigées en caractères divins. On appelle cela de la monnaie de singe puisque ce peuple inventa le procédé.



Mod. de DEX

Si le personnage ne subit aucun malus d'armure (voir les armures), il peut remplacer le Mod. de FOR par le Mod. de DEX pour les tests d'attaque au contact sauf s'il utilise une arme qui requiert un score minimum de FOR.

Arc : étant donné que le peuple de Nacre ne chasse pas, cette arme n'est utilisée que par les Guerriers. Elle est considérée comme une arme de lâche même si le clan du Vautour en fait amplement usage, en particulier contre les Urs des montagnes qu'il vaut mieux éviter d'affronter au corps-à-corps...

Bo : bâton long (2 mètres)

Bo-La : des boules de métal reliées par une lanière de cuir, cette arme est utilisée par les Guerriers pour immobiliser les rebelles et les fuyards. Le Bo-La ne provoque pas de DM mais si le test d'attaque à distance est réussi, la victime doit faire un test de DEX de difficulté 12 ou se retrouver immobilisé au sol pendant 1d4 tours.

Bokken : sabre de bois destiné à l'entraînement mais aussi parfois utilisé pour mettre une bonne correction.

Chaine à neuf sections : une sorte de fléau segmenté tout en métal constitué de neuf articulations, plus



Armes non-létales	DM	Atout	Caste	Prix (No)
Mains nues	1d4*			
Ku-Fu	1d6*		Toutes	-
Jo (bâton court)	1d4/1d6*		Toutes	1
Tonfa	1d4/1d6*	Défensif	Gamin, Guerrier	2
Nunchaku°	1d4/1d6*	Rapide	Gamin, Guerrier	2
Nunchaku triple°	1d4/1d6*	Rapide, étrange	Guerrier	3

Armes létales	DM	Atout	Caste	Prix (No)
Poignard	1d4		Toutes	1
Kama	1d4/1d6		Gamin, Guerrier	2
Kusarikama°	1d4	Allonge	Gamin, Guerrier	4
Sai	1d4/1d6	Défensif	Gamin, Guerrier	3
Tanto	1d4/1d6	Rapide	Guerrier, Seigneur	15
Griffes	1d4/1d6	Rapide, étrange	Guerrier	10
Jian	1d6		Toutes	30
Hache°	1d6/1d8		Gamin, Guerrier	10
Couteaux papillons	1d6/1d8	Défensif	Guerrier	25
Wakizachi	1d6/1d8	Rapide	Guerrier, Seigneur	50
Dao	1d8/1d10		Guerrier	40
Sabre-lune	1d6/1d8	Rapide, étrange	Guerrier	50
Sabre-crochet	1d6/1d8	Défensif, étrange	Guerrier	50
Bo ²	1d6*	allonge	Toutes	1
Bokken ²	1d6*	rapide	Toutes	2
Panlong ^{2o}	1d6*	allonge, étrange	Gamin, Guerrier	5
Katana ²	1d10	rapide	Guerrier, Seigneur	100
Dadao ²	1d12		Guerrier	80
Tetsubo ^{2o}	2d6		Guerrier	20
Quiang ²	1d8	allonge, rapide	Toutes sauf Gamin	20
Naginata ²	1d10	allonge	Guerrier	50
Chaîne à 9 sections ^{2o}	1d6	allonge, rapide, étrange	Gamin, Guerrier	20

Armes à distance	DM	Atout	Caste	Prix (No)
Bo-La	/	20 mètres	Guerrier	2
Dards	1d4	10 mètres	Toutes	5
Shuriken	1d6	10 mètres	Guerrier	5
Arc	1d8	40 mètres	Guerrier, Seigneur	50

° Requier un minimum de DEX ou de FOR pour être utilisé (voir description)

* DM temporaires.

² Arme à 2 mains

un manche d'un coté et une pointe lestée de l'autre. DEX 12 requise.

Couteau papillon : un poignard à lame très large à un seul tranchant d'une taille proche d'une épée courte. La poignée est prolongée par une garde solide qui protège toute la main. La lame n'est pas tranchante sur son premier tiers mais renforcée pour participer à la parade

Dao : un sabre à lame très large mais courte muni d'une longue poignée. Existe en plusieurs versions avec des lames parfois assez fantaisistes. Utiliser deux de ces armes à la fois requiert un minimum de 14 de Force.

Dadao : grand sabre à lame large ou cimeterre à deux mains.

Dards volants : des couteaux de lancer sans garde mais souvent équipés d'un petit morceau d'étoffe rouge.

Griffes : des gantelets en forme de griffes ou parfois un manche muni d'une sorte d'araignée à son extrémité.

Hache : dérivé de l'outil, il faut un score minimum de 14 en FOR pour en utiliser une dans chaque main.

Jian : une épée simple avec une lame droite relativement souple et une garde très étroite. Très légère et simple d'utilisation, c'est l'arme de prédilection des castes paisibles comme les Princesses et les Magiciens.

Jo : bâton court (80 cm), s'utilise généralement par paire.

Kama : faucilles, l'arme par excellence des cultivateurs de riz. S'utilise souvent par paire.

Katana : le sabre parfait, apanage des Guerriers et des Seigneurs. Sa lame légèrement courbée ne possède qu'un seul tranchant, mesure plus de soixante centimètres et sa garde permet de l'utiliser à deux mains.

Tenu à une main, il inflige 1d8 DM et perd son atout Rapide. Il est possible d'utiliser un Katana dans une main et un Wakizashi dans l'autre à condition d'avoir au moins 14 en DEX et en FOR. Les DM passent à 1d12, cette technique perd l'atout Rapide mais gagne l'atout Défensif.

Kusarikama : un Kama au bout d'une chaîne pour en faire une arme avec une allonge. DEX 12 requise.

Naginata : une lame de sabre plus ou moins large au bout d'un manche de lance formant une sorte de hallebarde.

Nunchaku : deux pièces de bois reliées par une chaîne ou une lanière de cuir courte. Il faut un score minimum de 10 de DEX pour utiliser un Nunchaku et un score de 14 pour en utiliser un dans chaque main.

Triple Nunchaku : comme un nunchaku mais avec un segment supplémentaire très délicat à utiliser. Il faut un score minimum de 12 de DEX pour utiliser cette arme et un score de 16 pour en utiliser un dans chaque main.

Panlong : appelé aussi triple bâton, un bâton articulé à trois segments, un peu comme un triple nunchaku, mais plus long qui s'utilise à deux mains. Il faut un score minimum de 12 de DEX pour utiliser cette arme.

Quiang : une lance, le morceau d'étoffe rouge en dessous de la lame empêche le sang de l'adversaire de couler le long du manche.

Sabres-lunes : anneaux métalliques dont la périphérie est tranchante ou agrémentée de pointes.

Sabre crochet (Shuan-Gu) : d'une géométrie et d'une utilisation complexe, ces armes s'utilisent généralement par deux. La poignée est pourvue d'une garde tranchante en demi lune qui couvre toute la main et une autre lame prend place sous

日

日

日

日

日

日

日



Les Armures

Seulement deux types de matériaux sont utilisés pour fabriquer les armures dans l'empire de Nacre : le tissu en couches épaisses et le bois laqué. Le Ku-fu demande une grande mobilité pour être pratiqué et porter une armure est une gêne. Le bonus de DEF apporté par l'armure est appliqué en malus à tous les tests (attaque, Carac.) pour lesquels le porteur utilise une capacité d'une Voie de Ku-Fu, ainsi qu'aux tests de DEX.

Mi-Ko : une simple plaque de bois laqué cylindrique qui recouvre le ventre, maintenue par des sangles. Le Mi-Kô est très utilisée dans les jungles de Sukabu par ce qu'il ne tient pas chaud. DEF +1, prix 5.

Ko-Ko : deux plaques de bois laqué cylindriques fixées sur le ventre et le dos et maintenues par des sangles. DEF +2, prix 10.

Ku-Ti : une veste longue très épaisse, constituée de multiples couches de tissu cousu (le couil). Parfois quelques plaques de bois sont insérées entre les couches de tissus. DEF +3, prix 10.

Dô : cuirasse de bois laqué de forme arrondie. DEF +4, prix 100.

Dô-Maru : une armure complète, constituée d'une brigandine ou d'une cuirasse, d'une jupe, de protège-tibias, de gantelets, d'épaulières et d'un casque (Kabuto). DEF +5, prix 200.



LES SECRETS DU MJ

Cette section abrite des renseignements exclusivement réservés aux meneurs de jeu. Joueurs, passez votre chemin où la colère des cinq s'abattra sur votre personnage !

Les Maîtres

Le maître de Ku-Fu est le personnage central des parties de Banzai & Co, le PNJ le plus important car il est présent à chacune des aventures. Aussi prenez un moment pour réfléchir aux points suivants : son apparence vestimentaire, son caractère, ses tics de langage ou son expression favorite, sa façon de traiter ses disciples.

L'art du maillet

Tous les maîtres utilisent un objet pour enseigner et pour réprimander : un petit maillet destiné à casser les noix (ne pensez pas à mal !), un simple bâton de marche, une flute, etc. La plupart des maîtres en font un usage intensif et sont experts dans l'art de frapper par surprise l'élève inattentif, indiscipliné ou simplement en difficulté. Cette technique ne fonctionne que sur les élèves du maître, mais un grand maître peut l'utiliser sur tous les disciples du Ku-Fu.

Le maître peut faire appel au pouvoir du maillet une fois par tour, en plus de ses actions normales, à l'initiative de son choix. La frappe vise toujours un endroit sensible, un nerf ou un point magique. Il doit réussir un test d'attaque pour lequel il obtient un bonus de +5. Les effets obtenus sont très variés : provoquer une vive douleur qui réduit au d12 toutes les actions ou empêche de se déplacer, faire chuter le disciple, l'aveugler ou même le paralyser complètement.

L'effet dure généralement 5 tours. Si la réprobation du maître est palpable, le coup oblige aussi le joueur à **se défausser d'une carte de Banzaï** !. C'est peut-être là l'effet le plus désagréable !

Guerre totale

Vous pouvez utiliser les quelques idées présentées ci-dessous pour donner de nouvelles orientations à vos scénarios ou pour développer une campagne au long terme.

L'empire de Wu

Exilé dans un désert, l'empereur Mi-Lu a eu besoin de plusieurs siècles pour reconstruire son empire. Il a installé son peuple au plus profond d'une faille pour le protéger de la chaleur et en s'enfonçant sous terre, il a rencontré une race inconnue, le peuple rat. Après une lutte acharnée, mais brève, l'empereur et ses chiens ont vaincu ce peuple mal organisé et l'on asservi. Désormais, il contrôle une arme secrète dont le trône de Nacre ignore la nature : les Ninrats, des créatures sournoises qui peuvent surgir du sous-sol pour réaliser des assassinats ciblés. L'empereur a prévu une vague de terreur et de meurtres visant les maîtres de Ku-Fu au moment de l'assaut initial.

Les étrangers

Le peuple Krô-Ko vient d'au-delà les eaux infinies. Ces « barbares » sont issus d'une culture médiévale occidentale dotée d'une tendance prononcée à l'hégémonie. Ils sont pour le moment en phase d'observation, mais leur intentions inavouables seront révélées d'ici peu. A ce moment là, ils feront usage d'armes terrifiantes et contre nature : des armes à feu. Pour mettre en scène ce nouvel ennemi de l'empire de Nacre, vous pouvez utiliser le profil d'arquebu-

sier de CO Fantasy (in Casus Belli #2). Les barbares utilisent aussi des armures de métal. Contre le Ku-Fu, les cottes de maille offrent une Réduction des DM de 3 points et les armures de plaque une réduction de 5 points. Ce type d'armure empêche son porteur d'utiliser le Ku-Fu.

Saint Go-Ku

Dans ce contexte, un jeune prodige va apparaître pour lutter contre les envahisseurs. Il est de petite taille et ressemble beaucoup aux dieux bien qu'il soit pourvu d'une queue de singe. En réalité, il est le fruit des amours interdits de Du-Du et de Fu-Fu. Il va rapidement développer une technique redoutable appelée « Kami-Hamiha » ! L'enseignera-t-il aux PJ ?

BESTIAIRE

Vous trouverez dans ces colonnes un bestiaire réduit et adapté aux provinces de TékuFu. Rien ne vous empêche d'ajouter des créatures de votre cru ou de piocher dans le bestiaire de CO Fantasy. Par exemple, le peuple Kro-Kô assure que les dragons existent bel et bien sur leurs terres d'origine...

Les créatures humanoïdes sont déclinées en plusieurs niveaux de puissance. Afin de simuler une créature un peu exceptionnelle ou un PNJ expérimenté, nous avons ajouté des rangs de Boss et des capacités supplémentaires.

Chaque rang de Boss augmente le NC de +1 et apporte **+3 en attaque, +2 aux DM, +1 en DEF et +20 PV**.

Vous pourrez aussi utiliser les rangs de Boss ou certaines des capacités présentées en marge pour vos propres PNJ. Chacune d'elle ajoute +1 au NC (Niveau de Créature).



Peuples de Nacre

Gamin

NC 0

FOR +0 DEX +0

CON* +1

INT +0 SAG +0

CHA +0

DEF 10 PV 7

Init 10

Mains nues +1

DM 1d4*

Voie des Gamins rang 1

Chef de famille : +1 rang de Boss, Voie des Gamins rang 3. NC 1

Chef de clan : +2 rangs de Boss, Voie des Gamins rang 5. NC 2

Guerrier

NC 1

FOR +2* DEX +0 CON +2

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 14 (Dô) PV 14 Init 10

Dao +4 DM 1d8+2

Garde d'élite : +1 rang de Boss, Voie des Guerriers rang 3. NC 2

Capitaine : +2 rangs de Boss, Voie des Guerriers rang 5. NC 3

Commandant : +3 rangs de Boss, Voie des Gamins rang 5, *chef d'armée*. NC 5

Princesse

NC 0

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +0 SAG +0 CHA +2*

DEF 10 PV 5 Init 10

Quiang (Allonge, Rapide) +1 DM 1d8

Marchand/artiste itinérant : +1 rang de Boss, Voie des Princesse rang 3. NC 1

Banquier/célébrité : +2 rangs de Boss, Voie des Princesse rang 5, *instinct de survie*. NC 3

Magicien

NC 0

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +2* SAG +0 CHA +2

DEF 10 PV 4 Init 10

Bo (allonge) +1 DM 1d6*

Conseiller personnel/percepteur impérial : +1/2 rang de Boss, Voie des Magiciens rang 3. NC 1

Sage / administrateur impérial : +1 rangs de Boss, Voie des Magiciens rang 5, *instinct de survie*, *armure magique*. NC 3

Armure magique (L) : le Magicien possède un pouvoir magique (peau de pierre, intangible, forme ténébreuse, etc.) qui lui permet de diviser tous les DM physiques subits par 2 pour 5 tours.

Grand mage : +2 rangs de Boss, Voie des Magiciens rang 5, *porteur de poisse*, *armure magique* et *instinct de survie*. NC 5

Seigneur

NC 0

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +0 SAG +2* CHA +2

DEF 15 (Dô-Marû) PV 5 Init 10

Katana (Rapide) +1 DM 1d10

Chef de famille : +1 rang de Boss, Voie des Seigneurs rang 3. NC 1

Seigneur local : +2 rangs de Boss, Voie des Seigneurs rang 5, *chair à canon*. NC 3

Seigneur de plusieurs localités : +3 rangs de Boss, Voie des Seigneurs rang 5, *chair à canon*, *chef d'armée*. NC 5

Seigneur régional : +4 rangs de Boss, Voie des Seigneurs rang 5,



Capacités

Chaire à canon : une fois par tour, le PNJ peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres, situé à moins de trois mètres et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le PNJ gagne un bonus de +5 en DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de trois mètres de lui.

Chef : le chef donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres et à portée de vue. De plus il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

chair à canon, chef d'armée, instinct de survie. NC 7

Seigneur de province : +5 rangs de Boss, Voie des Seigneurs rang 5, *chair à canon, chef d'armée, instinct de survie, porteur de poisse.* NC 9

Disciple de Ku-Fu (novice)

NC 1/2

FOR +2 **DEX** +2* **CON** +1

INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 13 **PV** 16 **Init** 14

Ku-Fu +3 **DM** 1d6+2

Voie du Ku-Fu des cinq arches célestes rang 1

Disciple confirmé : +1 rang de Boss, Voie du Ku-Fu rang 3, NC 2.

Disciple expérimenté : +2 rangs de Boss, Voie du Ku-Fu rang 5, NC 3.

Maître de Ku-Fu : +4 rangs de Boss, Voie du Ku-Fu rang 5, *riposte*, NC 6

Grand maître de Ku-Fu : +5 rangs de boss, Voie du Ku-Fu rang 5, *riposte, hausser le ton*, NC 8

Riposte : le maître peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'il a lui-même choisit d'attaquer à son tour.

Hausser le ton : lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, le grand maître gagne un bonus de +5 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM et il réduit tous les DM encaissé de 5 points par attaque (RD 5).

Bandit (paria)

NC 1/2

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

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 12 (Mi-Ko) **PV** 10 **Init** 12

2 kama +2 **DM** 1d6+1

Bandit vétéran : +1 rang de Boss, *vétéran*. NC 2

Chef bandit : +2 rangs de Boss, *vétéran, chef*. NC 4

Peuples ennemis

Guerrier Kro-Kô

NC 2

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

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 16 (RD 5) **PV** 16 **Init** 13

Rapière et main gauche (Rapide, Défensif) +3 **DM** 1d8+1

Arquebuse +3 **DM** 2d6

Armure de métal : les Guerriers Kro-Kô portent une cuirasse et un casque de métal qui leur donnent une réduction des DM de 5 points contre les armes de l'empire de Nacre (DEF +5).

Précision diabolique : lors d'un test d'attaque à distance, un résultat de 15 à 20 au d20 permet d'obtenir une réussite automatique (quelle que soit la DEF de l'adversaire) et en utilisant une action limitée, elle peut réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat.

Capitaine Kro-Kô : +1 rang de Boss, *vétéran*. NC 4

Commandant Kro-Kô : +2 rangs de Boss, *chef, vétéran*. NC 6

Prêtre Kro-Kô

NC 3 (Boss rang 1)

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +0

INT +0 **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 14 (RD 3) **PV** 28 **Init** 13

Rapière (Rapide) +5 **DM** 1d6+3

Arquebuse +6 **DM** 2d6+2

Instinct de survie

Souffle de Dra-Gôn (L) : le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de dix mètres de long sur cinq mètres de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 5d6 DM. Les DM sont divisés par 2 si la

Chef d'armée : le chef d'armée offre un bonus de +3 en initiative, en attaque, aux DM et en DEF à toutes les créatures sous ses ordres et à portée de vue. Tant qu'au moins quatre créatures sous ses ordres sont à moins de dix mètres du chef d'armée, il n'encaisse que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Instinct de survie : la créature est passée maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, le PNJ peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test d'INT ou de DEX au choix difficulté 10 pour s'en débarrasser une fois par tour. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de [NC x 5] PV.

Porteur de poisse : toutes les attaques et tous les tests effectués contre le PNJ sont réalisés avec deux dés, seul le plus mauvais résultat est pris en compte. A chaque fois qu'un joueur utilise une carte de Banzai ! contre lui, le PNJ gagne 1 point de poisse. Un point de poisse peut être utilisé pour infliger une pénalité de -10 au test de d20 d'un adversaire au moment où le MJ en a envie.

Vétéran : une fois par tour, le vétéran peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le vétéran à 0 PV est ignorée.

victime réussit un test de DEX difficulté 13. La créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle après chaque utilisation.

Grand prêtre : +1 rang de Boss, *instinct de survie*, *chaire à canon*. NC 5

Grand ambassadeur Kro-Kô : +3 rang de Boss, *instinct de survie*, *chaire à canon*, *porteur de poisson*. NC 7

Seigneur Wu

NC 3 (Boss rang 2)

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0

INT +2* **SAG** +2* **CHA** +0

DEF 19 (Dô-Maru) **PV** 45 **Init** 15

Katana (Rapide) +7 **DM** 1d10+4

Attaque magique (L) : le Seigneur produit un éclair d'énergie noire qui inflige [3d6 + 2xNC] DM sur un test d'attaque magique réussi (portée trente mètres) sur une cible unique. Alternativement, il inflige les mêmes DM dans une zone de dix mètres de diamètre, un test de DEX difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2.

Vol (L) : la Seigneur peut se déplacer en vol come au sol par une étrange magie.

Seigneur Baron de Wu : +2 rang de Boss, *chaire à canon*, NC 6

Guerrier Wu

NC 1

FOR +2* **DEX** +0 **CON** +2

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +2

DEF 15 (Dô-Maru) **PV** 18 **Init** 10

Naginata (allonge) +3 **DM** 1d10+2

Capitaine Wu : +1 rang de Boss, *vétéran*. NC 3

Commandant Wu : +2 rangs de Boss, *vétéran*, *chef*. NC 5

Meute de Wu

Les Wu sont généralement rencontrés par 2 (NC 2), 4 (NC 3) ou par 8 (NC 4). Seul, le chien de Wu n'a pas usage de certaines capacités et son NC passe à 1/2.

NC 1

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

INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 14 **PV** 10 **Init** 12

Morsure +2 **DM** 1d6+1

Interchangeables : tant que la créature et ses alliées sont plus nombreuses que la cible, elles se relaient pour esquiver ses attaques et elles obtiennent un bonus de +5 en DEF. Si plusieurs créatures semblables sont au contact du PJ, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque sur la créature de son choix, le personnage ne sait jamais laquelle il blesse.

Hurllements (L) : le cri du chien de Wu est terrifiant, celui qui l'entend (portée cinquante mètres) doit faire un test de SAG difficulté 10 ou ne pas pouvoir agir à son prochain tour. Si plusieurs chiens hurlent en même temps, les cibles ne font qu'un seul test mais la difficulté augmente de +2 par chien supplémentaire (Maxi 16). Après avoir résisté à ce hurlement, une créature y est immunisée pour cinq tours.

Ninrat gris

Le Ninrat est un rat ninja entièrement vêtu de gris.

NC 1

FOR +0 **DEX** +3* **CON** +1

INT +0 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 15 **PV** 15 **Init** 21

Ninra-To (Rapide) +5 **DM** 1d6+1

Shuriken (10m) +5 **DM** 1d6+2

Vaincre ou périr : le Ninrat combat jusqu'à la mort, s'il tombe inconscient, un puissant poison se libère dans son corps et il périt immédiatement.

Surprise : au premier tour de combat, si l'environnement le permet, la cible doit faire un test de SAG difficulté 18 ou être *Surprise*. Si il attaque avec succès une cible *surprise*, le Ninrat inflige +1d6 aux DM. Le Ninrat obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

Ninrat caméléon : +1 rang de Boss, *disparition*, *surprise* : +2d6 DM, NC 3.

Disparition (L) : le Ninrat devient invisible et peut se déplacer de vingt mètres. Il réapparaît à son prochain tour et s'il emporte un test opposé de discrétion (DEX) contre la SAG de sa cible, il peut effectuer une attaque par *surprise*.

Ninrat noir : +2 rangs de Boss, *assassinat*, *disparition*, *surprise* : +3d6 DM, NC 5.

Assassinat : si la cible est *Surprise*, une attaque réussie l'oblige à réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV.

Créatures monstrueuses

Urs

Une espèce d'ours énorme de plus de trois mètres de haut pour 500kg.

NC 4, taille grande

FOR +8* **DEX** +0 **CON** +8*

INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 18 **PV** 50 **Init** 11

Morsure et griffes +10 **DM** 2d6+8

Enrager : lorsqu'elle reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Ti-Razor

Une des créatures reptilienne qui terrorise les parties les plus sauvages des jungles de Sukabu. La créature ressemble à un mini tyrannosaure d'environ 75 kg pour un trois mètres de long, queue comprise.

NC 2

FOR +3* **DEX** +1* **CON** +3

INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 15 **PV** 15 **Init** 18

Morsure et ergots +4 **DM** 1d6+3

Embuscade : au premier tour de combat, la cible doit faire un test de SAG difficulté [15 + Mod. de DEX] ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *surprise*, la créature inflige +1d6 aux DM et elle met à terre toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.



Megarazor

Le Megarazor est une créature reptilienne géante de la taille d'un énorme éléphant, mais c'est un prédateur bien plus dangereux. Il est rapide, agile et pourvu d'une mâchoire absolument terrifiante.

NC 7, taille énorme

FOR +11* **DEX** +2* **CON** +11

INT -4 **SAG** +2* **CHA** -4

DEF 22 **PV** 110 **Init** 14

Morsure +17 **DM** 3d6+13

Dévoré : lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus *Renversée* et *Immobilisée*. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

Gobeur

Le gobeur est une énorme créature aquatique de douze mètres de long, entre le poisson géant et le crocodile, qui hante les bras de mers les plus profonds de la province d'Ogashi.

NC 6, taille énorme

FOR +11 **DEX** +0* **CON** +11

INT -4 **SAG** +0* **CHA** -2

DEF 20 **PV** 90 **Init** 10

Morsure +15 **DM** 3d6+11

Gober : lorsqu'elle obtient un résultat de 15-20 à son test d'attaque le Gobeur peut avaler toute entière une cible d'au moins 1 taille en dessous de la sienne. La victime doit faire un test de FOR opposé, en cas d'échec elle passe directement dans l'estomac du monstre. Un personnage avalé subit 3d6 DM d'asphyxie et d'acide chaque tour. Il peut attaquer avec une arme

pas plus grande qu'une dague en réussissant un test de FOR difficile 15 à chaque tour. L'attaque se fait avec une pénalité de -5 en attaque et les DM sont divisés par 2.

Abominations

Chaque abomination correspond au mélange de deux à trois animaux. Ce sont des créatures difformes et maudites que la souffrance rend très agressives. Elles développent souvent des pouvoirs ou des mutations supplémentaires étranges. Pour créer une abomination, choisissez sa puissance puis déterminez à l'aide du tableau ci-dessous son apparence et son pouvoir spécial en lançant trois fois le d12. Les profils fournis sont génériques, vous pouvez ensuite les modifier légèrement pour mieux coller au tirage obtenu : par exemple +2 au Mod. de DEX et +5 en Init pour un corps de tigre.

Abomination faible

NC 2, taille moyenne

FOR +3* **DEX** +2* **CON** +3

INT -4 **SAG** +0* **CHA** -4

DEF 14 **PV** 20 **Init** 14

Morsure/cornes/griffes +4
DM 1d6+3

Abomination ordinaire

NC 3, taille grande

FOR +6* **DEX** +2* **CON** +6

INT -4 **SAG** +0* **CHA** -4

DEF 16 **PV** 30 **Init** 14

Morsure/cornes/griffes +8
DM 2d6+6

Abomination puissante

NC 4, taille grande

FOR +8* **DEX** +2* **CON** +6

INT -4 **SAG** +0* **CHA** -4

DEF 18 **PV** 50 **Init** 14

Morsure/cornes/griffes +10
DM 2d6+8

			Spécial (vous pouvez faire plus d'un tirage mais chaque capacité supplémentaire ajoute +1 au NC).
NB	Tête*	Corps*	
1	Tigre	Tigre	Trois têtes : trois attaques par action d'attaque, NC +1.
2	Hibou	Gorille	Ailes de chauve-souris ou d'oiseau : +1 action de mouvement par tour lorsque la créature vole. +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.
3	Rhinocéros	Rhinocéros	Serpent venimeux en guise de queue : attaque supplémentaire 1d4 DM et test de CON difficulté 15 ou 2d6 DM.
4	Crapaud	Crapaud	Deux têtes : deux attaques par action d'attaque.
5	Ours	Ours	Aura de soumission (dix mètres de rayon) : test de SAG difficulté 10 à chaque tour pour pouvoir agir, pouvoir d'influence mentale.
6	Crocodile	Hippopotame	Souffle acide ou de feu : cône de 10 m. de long sur 5 m. de large. Inflige automatiquement 6d6 DM, divisé par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. 1d4 tours entre chaque utilisation.
7	Aigle	Oiseau	Cuirassé : +5 DEF et RD 5.
8	Crabe / homard	Cheval	Morsure ou griffes empoisonnées : en plus des DM test de CON difficulté 15 ou d12 aux tests jusqu'à la fin du combat.
9	Cerf	Cerf	Electrique : +1d6 DM électricité et autant pour l'attaquant à chaque attaque qu'il inflige.
10	Chien	Chien	Semi-matériel ou éclipsant : tous les tests des attaquants dont le résultat du dé est impair échouent.
11	Chèvre	Boeuf	Aura de corruption (5 mètres de rayon) : 2d6 DM par tour, la moitié si test de CON difficulté 15 réussi.
12	Requin	2 tirages	Insensible à la douleur : PV doublés.

*Si vous obtenez deux fois le même résultat, par exemple, Ours et Ours, relancez le dé.




 Une aventure pour


En quelques mots...

Les disciples doivent retrouver le cuisinier qui prépare la soupe préférée de leur maître. Enlevé par des bandits qui voulaient lui extorquer son ingrédient secret pour le compte de marchands sans scrupule, le cuistot a préféré tout ingurgiter et il est désormais plongé dans le coma. Après l'avoir retrouvé et soigné, les PJ devront l'aider à refaire le plein de cette épice si rare. Pour cela, ils devront s'enfoncer sous terre où ils découvriront de bien étranges créatures.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • 4 à 5 disciples débutants
MJ • Idéal pour l'initiation
Joueurs • Idéal pour l'initiation

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

LA SOUPE MISO

S'il y a une chose sur laquelle maître Poto-Fu ne transige pas, c'est la nourriture. Aussi, lorsque la meilleure soupe de toute la ville vient à manquer, il est temps de mener une enquête musclée.

Monsieur Yu-Pala, de la caste des Gamins, cuisine depuis des années une soupe Miso dont la réputation n'est plus à faire. Il compte de nombreux clients qui viennent chaque jour de l'autre bout de la capitale pour la déguster. Cela est dû à un ingrédient secret, transmis de père en fils depuis cinq générations : une sorte de lichen à la saveur épicee, aux propriétés apaisantes et addictives. En vérité, la soupe améliorée de monsieur Yu-Pala est un peu à la soupe Miso ce que le *space cake* est au gâteau marbré... Ce lichen rare est endémique à une poignée de grottes situées à deux jours de marche au Sud de la capitale. Il ne pousse que très lentement et monsieur Yu-Pala, pour reconstituer sa réserve, va le chercher une fois par an dans une cavité souterraine de sa connaissance. Le réapprovisionnement lui prend environ cinq jours et pour cette période, il prépare un fond de bouillon suffisant pour que son fils tienne la boutique pendant une semaine.

Mais cette année, lorsque monsieur Yu-Pala est parti en quête du lichen magique, il y a eu un os. D'aucun dirait une couille dans le potage. Monsieur Yu-Pala n'est pas revenu. Cela fait neuf jours qu'il est parti et son fils n'a plus de quoi préparer la recette traditionnelle. Bien que passablement inquiet pour son géniteur, il a inventé sa propre recette, imaginant que c'était le moment ou jamais de lui prouver qu'il pouvait innover et faire fortune. Aujourd'hui pour son premier essai, Yu-Riz a ajouté du jus de pomme. Hélas, il a fait une erreur

génante, il a utilisé par mégarde une pomme de Bu-Da, appelé aussi fruit du dragon car il fait cracher le feu !

ACTE I – FU-TURA

Faites créer des personnages à vos joueurs où laissez-leur recopier les pré-tirés fournis en fin de scénario. L'aventure débute dans la capitale. Il est plus simple de considérer que les disciples sont des provinciaux qui ne sont arrivés à Fu-Tura que depuis un ou deux mois pour devenir les disciples de maître Poto-Fu. Depuis qu'ils sont là, ils n'ont eu que de rares autorisations de sortir du dojo, passant leurs journées en exercices physiques épuisants visant à leur inculquer les bases du Ku-Fu. Ainsi, si vous n'êtes pas familier avec cette ville, eux non-plus. Les formalités administratives qui permettent de déclarer officiellement les jeunes gens disciples d'un maître de Ku-Fu sont à peine terminées. Maître Poto-Fu peut à présent prendre la route pour sillonner l'empire, entraîner ses jeunes recrues et rendre la justice. Mais auparavant, il compte bien déguster un dernier bol de sa soupe préférée.

Scène 1 : qui est le maître ?

« Bon, mes petits cochons, en piste ! »

Maître Poto-Fu possède un petit dojo au sein même de la capitale, à l'intérieur de la muraille de nacre. Le soleil se lève à peine. Les disciples ont dormi à même le sol sur les tatamis de la salle



d'entraînement, sous l'œil malicieux de la statue de Fu-Fu. Seul le maître possède une chambre dans cette modeste construction de deux étages.

Ils sont en train de faire leurs étirements matinaux lorsque le maître arrive d'un pas tranquille. Il le sent, cette journée ne va pas être comme les autres, aussi décide-t-il d'affronter ses disciples tous à la fois pour se réveiller. Il est de bon ton pour un disciple d'opter pour les mêmes armes que celles employées par le maître. En l'occurrence, les mains nues. Tout autre choix se verrait gratifier d'un coup de baguette magique qui ferait perdre à l'insolent une carte de Banzai !.

Le dojo est exigu et mesure cinq mètres sur dix. Le maître fait un peu durer le plaisir. Les deux premiers

tours, il se contente d'esquiver et commente les actions de ses ouailles. Si personne ne réussit à lui porter de coup, il devient très moqueur. Ensuite, Pif ! Paf ! Lorsque tous les disciples sont au tapis, passez à la scène suivante...

Scène 2 : l'heure de la soupe

Le maître termine le combat en émettant un énorme grondement. Les disciples peuvent le croire en colère, mais non, c'est simplement son ventre qui se plaint. Poto-Fu déclare qu'il est temps de commencer à parcourir le vaste monde. Mais une marche à la fois, il les charge pour



Maître Poto-Fu (cochon)

NC 7 (Boss rang 4)

FOR +2 DEX +1* CON +2*

INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 22 PV 96 Init 22

Ku-Fu (+1 action) +15 DM

1d6+10

Voie du Ku-Fu des cinq arches célestes rang 5

Voie du Ku-Fu de l'ivresse des sens rang 5

Riposte : le maître peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'il a lui-même choisit d'attaquer à son tour.

Roleplay : Maître Poto-Fu parle peu, mais il mange beaucoup et boit encore plus. Bien entendu, tout cet alcool de riz est consommé uniquement dans le but d'atteindre la perfection du Ku-Fu de la boxe de l'homme ivre. Il décline l'art du maillet avec une paire de baguettes qu'il surnomme « baguettes magiques ». Il vise souvent les yeux pour aveugler ou des nerfs qui paralysent un membre. Il appelle ses élèves « mes petits cochons », quelque soit leur race... Lorsqu'il a faim, son ventre émet des grondements dignes d'une abomination.

commencer de lui rapporter une soupe Miso bien chaude ! Pas n'importe quelle soupe, celle de monsieur Yu-Pala. Il leur donne solennellement une heure et pas plus pour s'acquitter de cette mission et ne leur indique pas où se situe l'échoppe. En revanche, il leur confie 1 NA et une sorte de calebasse prisonnière d'un treillis d'osier destinée à transporter la soupe. A partir de ce moment, décomptez précisément le temps écoulé par tranche de cinq minutes. Si votre compteur dépasse 12, les PJ sont en retard. Et tout maître qui se respecte a horreur d'attendre.

Les disciples doivent se renseigner pour trouver le restaurateur. Vont-ils rester groupés ou se disperser pour augmenter leurs chances ? Chaque personnage seul peut faire un test de CHA toutes les cinq minutes pour déterminer s'il obtient la localisation du vendeur de soupe. Un groupe n'a le droit qu'à un seul test toutes les cinq minutes mais avec un bonus de +1 par personnage présent.

Le dojo est situé près de la porte Ouest (Ju-Ju) de la ville et l'échoppe de Yu-Pala près de la porte Sud-Est (Du-Du). Découpez la cité en cinq secteurs correspondant aux différentes portes. Passer d'un secteur à un autre prend cinq minutes (en se dépêchant).

Si les personnages cherchent dans le mauvais secteur, la difficulté du test de CHA est de 23. S'ils sont dans le bon secteur, elle passe à 18. Si un joueur déclare qu'il se renseigne spécifiquement chez les restaurateurs, il obtient un bonus de +3 à son test. A votre guise, si un personnage obtient un résultat très faible, il peut être envoyé sur une fausse piste à l'autre bout de la ville chez un restaurateur nommé Yu-Tala.

Pendant la recherche des PJ, vous pouvez insérer une scène de diversion : une femme koala poursuit son mari avec un énorme couteau de

cuisine en le couvrant d'insultes. Le malheureux semble à bout de souffle et esquive les coups avec peine. Les PJ vont-ils intervenir et se laisser détourner de leur mission première ? Ne sont-ils pas là pour apaiser les conflits ? Il faut cinq minutes pour désamorcer la situation et un test de CHA difficulté 15 réussi. Assommer la mégère est une autre solution...

Lorsque les PJ ont trouvé la bonne échoppe, ils rencontrent Yu-Riz, le fils de monsieur Yu-Pala. Élevé à la soupe Miso de son père, merveilleuse et apaisante, il est complètement *speed* lorsqu'il n'en a pas pris. Ce qui est le cas. Il est parcouru de tics nerveux et il parle si vite qu'on a beaucoup de mal à comprendre ce qu'il dit. Ainsi, lorsqu'on lui demande s'il est monsieur Yu-Pala il répond : « Yupala-Né-pala-Méla-Supéla » (Yu-Pala n'est pas là... mais la soupe est là). Une fois la soupe achetée, il est temps de la rapporter avant qu'elle ne refroidisse ! Continuez à décompter le temps, acheter la soupe a pris cinq minutes.

Alors que les PJ reviennent, ils tombent sur les élèves d'un dojo concurrent, les disciples de maître Fu-In. Maître Fu-In n'a pas vraiment bon esprit, il rêve de gagner le Banzai un jour et cela déteint sur ses disciples. Ces cinq-là sont donc décidés à se mesurer aux petits nouveaux et à les ridiculiser. Cela commence par une interpellation du genre : « Hé mais regardez qui voilà, c'est pas les bébés de Maître Poto-Fu ? Alors enfin autorisés à sortir du Dojo, mes petits cochons ? Vous avez appris le Ku-Fu ? Vous croyez peut-être savoir vous battre ? On vérifie tout de suite ou vous avez trop peur ? » Laissez libre cours à votre imagination.

Les PJ peuvent partir la tête basse sous les quolibets des adversaires pour ne pas perdre de temps et ramener la soupe. Toutefois, cela leur en coûte et ils sont atteints au moral.

Il leur faut alors réussir un test d'INT difficulté 15 ou se défausser d'une carte de Banzai ! de leur choix.

Si le combat a lieu, utilisez le profil des disciples du Ku-Fu de niveau intermédiaire. Les adversaires sont Lu-Pio le chat, Mi-Shu la renarde, Ga-Du la grenouille, Ku-Lit le paresseux et I-Bu le vautour. Si les personnages ne sont pas cinq à ce moment là, seul un nombre égal d'adversaire participe au combat. Un personnage qui détient la soupe, doit faire un test de DEX difficulté 15 à chaque tour pour ne pas la laisser tomber. Si c'est le cas, il y a une chance sur deux pour qu'elle se renverse. Les personnages ont perdu cinq minutes et sans doute doivent-ils retourner chercher de la soupe (ce qui leur prend 15 minutes !).

Scène 3 : Wasabi mon ami

Si les PJ arrivent en retard, maître Poto-Fu les accueille par un grondement stomacal et leur jette un regard noir. Présenter humblement des excuses est toléré, mais toute tentative pour justifier le retard entraîne un jet de baguette magique sur la glotte, qui fait s'étouffer le malheureux pendant cinq tours.

Une fois, le silence rétablit, le maître, à genoux, ses disciples alignés devant lui, déguste sa soupe avec sérénité. Les disciples peuvent voir le cochon rosir puis rougir. Il reste totalement immobile lorsqu'une petite larme s'écoule de son œil gauche. Puis soudain, il ouvre la bouche et l'enfer se déchaîne dans le dojo.

Le maître utilise la capacité Pomme de Bu-Da du Ku-Fu de l'ivresse des sens. Il inflige [4d6+14] DM dans tout le Dojo et un test de DEX difficulté 13 permet de ne subir que la moitié des DM. Les dommages collatéraux ne perturbent pas le maître. Il déclare aux témoins encore

conscients « Mes petits cochons, je goûte votre humour, mais est-il possible de savoir où vous avez trouvé cette soupe ? »

Dès que tous les PJ sont en état de marcher, le maître les emmène chez Yu-riz pour obtenir des explications. Lorsqu'il voit les disciples accompagnés de leur maître, le Gamin prend immédiatement la fuite et Poto-Fu leur ordonne de le ramener. Lui-même reste surveiller l'échoppe.

Yu-Riz le cochon est anormalement rapide. Il fonce droit devant lui, renversant étales et passants. Demandez aux PJ s'ils en font autant. Pour le rattraper, un PJ doit réussir trois tours de suite un test de DEX difficulté 14, difficulté 18 s'il fait attention. Ensuite il peut essayer de l'assommer en le frappant (DM temporaires). Yu-Riz ne fait que se défendre et continue à fuir, ce qui lui octroie une DEF de 18. Pour l'immobiliser sans le frapper, il faut réussir des tests d'attaque avec une pénalité de -5.

Lorsque les PJ ont arrêté le fuyard, un groupe de gens en colère les rattrape. Ils veulent qu'on leur rembourse les marchandises renversées. La bourse de Yu-Riz comporte juste assez d'argent pour régler le problème. Si les joueurs ne pensent pas à cette solution pour dédommager les honnêtes gens, on n'osera pas lever la main contre eux, mais à moins qu'ils se montrent très convaincants, ils se feront huer et on leur jettera toutes sortes d'ordures, de fruits et légumes pourris.

Si un disciple a foncé tout droit et raté un test de DEX, il a bousculé le Seigneur Lu-Bar par mégarde. Domage. Il est temps de présenter des plates excuses (CHA difficulté 15) ou de prendre une bonne correction de la part de ses deux gardes. Utilisez le profil des gardes d'élite (p.112).

Lorsque les disciples reviennent au restaurant, maître Poto-Fu a fait une

Cinq portes

Les portes de la capitale portent les noms des dieux : Lu-Lu au Nord puis dans l'ordre des castes en tournant dans le sens horaire.

Goûter la soupe

La soupe est très très relevée. Le personnage subit 1d6 DM temporaires et doit faire un test de CON difficulté 15 ou être paralysé cinq tours. Les PJ n'ont aucun moyen de savoir que ce n'est pas la soupe telle que Maître Poto-Fu l'aime.



Yu-Riz

NC 0

FOR +2 DEX +4° CON +2*

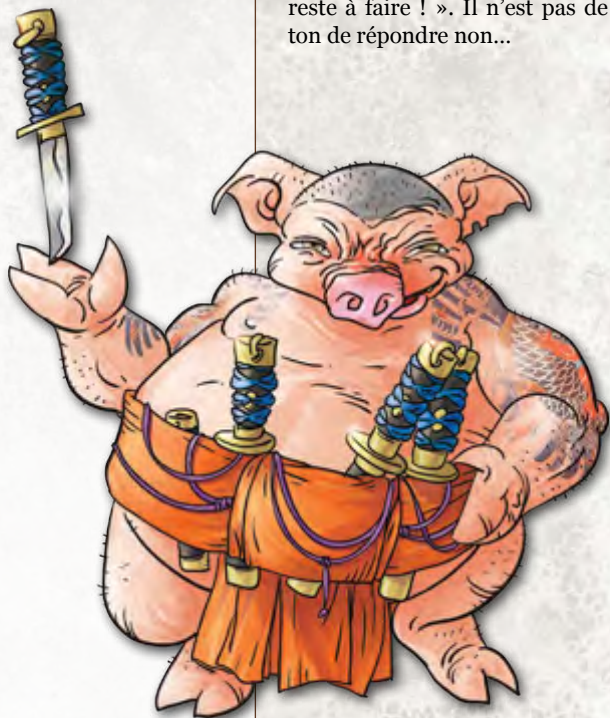
INT -2 SAG -2 CHA -2

DEF 14 PV 12 Init 15

° Yu-Riz n'est pas dans un état normal.

razzia sur le garde-manger. Il s'est endormi sur une flasque d'alcool de riz qu'il a presque finie. Le réveiller n'est pas une mince affaire, rien n'y fait, il faut lui coller une ou deux baffes. Bien entendu, cela appelle un coup de baguette magique.

Yu-Riz n'est pas loquace et même lorsqu'il se décide à parler, il n'est pas très clair, ni dans sa façon d'articuler, ni dans son explication. Pendant que le maître se rendort, avec de la patience, les PJ peuvent finir par apprendre que son père a disparu (voir introduction). Il devrait déjà être rentré depuis quatre jours. Et tant qu'il n'est pas revenu, pas de soupe Miso... Étonnamment, cette nouvelle tire immédiatement le maître de sa torpeur : « Mes petits cochons, vous savez ce qu'il vous reste à faire ! ». Il n'est pas de bon ton de répondre non...



ACTE DE II - EN QUÊTE DE YU-PALA

Scène 1 : sur la route de Pi-Ming

Yu-Riz n'a aucune idée de l'endroit où se rend son père pour récupérer le lichen. Si les PJ pensent à se renseigner à la porte de Du-Du, la plus proche de l'échoppe, ils ont de la chance car un Guerrier déjà expérimenté de la garde se rappelle très bien avoir vu passer le Gamin. Il est en effet grand amateur de la soupe Miso de Yu-Pala. Si les PJ creusent un peu, ils peuvent apprendre que Yu-Pala ne quitte d'ordinaire jamais la ville. C'est son fils qui fait quotidiennement les courses sur les marchés flottants du lac Ustre. Mais, une fois par an, le père part pour un voyage de plusieurs jours. Le Guerrier lui a un jour demandé où il se rendait, ce à quoi le cuisinier a répondu qu'il allait se recueillir au temple de ses ancêtres. Le Guerrier ne révèle pas tout cela spontanément. Cela dépendra des questions et de celui qui les pose, un Guerrier ou un Seigneur sont les plus indiqués.

Les disciples peuvent alors retourner auprès de Yu-Riz qui pourra leur indiquer où reposent les ancêtres de Yu-Pala : dans un village du nom de Pi-Ming à environ deux jours de marche au Sud de Fu-Tura. La route est parsemée de nombreuses localités. En soirée, les disciples pourront facilement trouver un hébergement dans une petite auberge de village. Il y a seulement 1 chance sur 6 que ce soit celle où Yu-Pala ait passé la nuit, il y a huit jours de cela. Si les PJ veulent retrouver cette auberge, ils doivent visiter tous les établissements le long de la route, ce qui les retardera un

peu. Le cuisiner est descendu à l'auberge des Poignards volants à l'aller. En revanche, impossible de trouver l'auberge où il a fait halte à son retour.

Le lendemain, il pleut copieusement toute la journée, mais en dehors de ce désagrément, le voyage est monotone. Le soir, les personnages peuvent à nouveau trouver une auberge au hasard ou chercher celle où Yu-Pala a passé la nuit. Cette fois, il s'est arrêté au Canard Laquais dans le village de Pa-Ta (voir plus loin) juste avant la bifurcation entre la route principale qui continue vers le Sud et le sentier pour Pi-Ming à l'Est. A nouveau, impossible de trouver l'établissement où il aurait dormi à son retour.

Le village de Pi-Ming se trouve à une demi-journée de la route principale, au bout d'un sentier sinueux entre collines boisées et rizières en terrasse. La marche en forêt donne l'impression de visiter une scierie. Les Zing-Zing, des sortes de grosses cigales locales, produisent un bruit infernal qui couvre presque les conversations...

Scène 2 : Pi-Ming

Village de deux cents âmes environ, Pi-Ming est sous la tutelle du Seigneur Lu-Bli, un vieux renard. L'autorité dans le village est représentée par un de ses fils, Fi-Lu, le prêtre du temple. On y vénère les Cinq, mais aussi les ancêtres. Il n'y a pas d'auberge et, comme à chacun de ses voyages, c'est au temple que Yu-Pala a été hébergé par le prêtre. D'ailleurs, ce dernier accueillera aussi les PJ, d'autant plus s'il apprend qu'ils enquêtent sur la disparition du Gamin. Les maisons en bambous tressés sont construites sur pilotis. Les gens vivent dehors la plupart du temps ; on cultive, on tisse, on cuisine et on mange. La vie simple mais rude des Gamins.

Fi-Lu peut apprendre aux PJ que, depuis qu'il a pris la relève de son propre père, Yu-Pala vient passer une nuit

au temple chaque année, à peu près à date fixe. Tout l'après midi, il prie et honore les ancêtres, puis il fait un don au temple. Il passe généralement la soirée à discuter et à boire avec quelques habitants du village avec lesquels il partage des liens de famille. Le matin, il se lève tôt et repart. Fi-Lu ne le sait pas, mais c'est à ce moment là que Yu-Pala quitte le sentier et fait un détour de plus de trois heures de marche dans les collines au Sud pour trouver la grotte où un de ses ancêtres a découvert l'ingrédient secret. Cette année en revenant sur la route, une bande de Parias l'a kidnappé pour le compte de deux marchands.

Les villageois n'ont pas grand-chose à apprendre aux PJ, si ce n'est que tout le monde leur déconseille de s'éloigner dans les collines au Sud, car une abomination y rôderait. Elle ne s'aventure pas à proximité du village et personne ne l'a pas vue depuis assez longtemps. Malgré tout, si les PJ font état d'une disparition, on aura vite fait d'expliquer ainsi le problème. C'est une fausse piste. L'abomination se terre au fond d'une grotte dont elle ne sort jamais. Les disciples peuvent chercher dans les parages autant qu'ils veulent, ils ne trouveront rien.

Les disciples savent donc que Yu-Pala est bien arrivé à Pi-Ming et en est reparti. Sans certitude, ils devront à nouveau enquêter près de la bifurcation entre la route principale et le sentier, le village de Pa-Ta.

Scène 3 : Pa-Ta

Pa-Ta est un peu plus grand et surtout beaucoup plus commerçant que Pi-Ming. Le village est dirigé par un cousin, de Fi-Lu, le Seigneur Lu-Karn, un être que seul l'argent motive.

En fouinant un peu, les disciples peuvent apprendre qu'une bande de Parias traîne dans la forêt pas très loin de la route principale. Un marchand

Initiation

Nous avons détaillé le premier acte plus qu'à l'accoutumée afin de vous donner un aperçu de l'ambiance du monde de Banzai, de l'influence des castes et de la relation maître-disciple. Les actes suivants reprennent un format plus classique qui laisse à la fois plus de liberté et de travail d'adaptation au MJ.

Fi-Lu prêtre de Pi-Ming

NC 2 (Boss rang 1)
FOR +0 **DEX** +0* **CON** +0
INT +0 **SAG** +2* **CHA** +2
DEF 15 **PV** 25 **Init** 15
Bo (Allonge) +3 **DM** 1d6+2*
Voie du Seigneur rang 3
Voie du Ku-Fu des cinq marches célestes rang 3
Fi-Lu est un renard affable et modeste de quinze ans, l'antithèse du Seigneur habituel, tellement sympathique que cela pourra sembler louche aux joueurs. Pourtant, il n'a rien à se reprocher. C'est ce caractère qui lui a valu d'être éloigné de tout poste de responsabilité et cantonné à un temple mineur dans un village minable...



Service à la Caste

Aubergistes et cuisiniers appartiennent à deux castes différentes : les cuisiniers sont de la caste des Gamins, les propriétaires des établissements, aubergistes et taverniers sont généralement des Princesses.

d'alcool (Bu'D-Shu, Koala) pourra les informer que depuis quelques jours, ils ont de l'argent et qu'ils lui ont acheté beaucoup d'alcool...

A propos des Parias, il est possible d'obtenir le témoignage de Ba-Yu, un planteur de riz qui exploite une parcelle marécageuse en bordure de forêt. Il a vu la bande en grande discussion avec deux canards qui tiraient une grande charrette à bras. Ces marchands sont connus de l'aubergiste, il s'agit de Du-Pond et Du-Pond, des canards jumeaux à qui son cuistot achète parfois des épices.

Logiquement, les PJ devraient chercher à entrer en contact avec les Parias. Un mendiant fait justement la manche pas loin de là et il est tout disposé à les aider car la bande l'a molesté quelques fois. Les brutes campent dans la forêt. Il peut les guider moyennant finance. Sinon, il suffit d'attendre un jour ou deux que l'un des brigands revienne faire le plein d'alcool pour l'attraper et l'obliger à servir de guide jusqu'au camp.

Scène 4 : le camp des Parias

Le camp est situé en forêt, à une heure de marche. Il s'agit de cahutes de bambous recouvertes de feuilles de bananiers. Les Parias se nourrissent de bananes, de pousses de bambous et, chose horrible, d'insectes. Ils ne sont pas coopératifs et il va être difficile de négocier. Leur chef, un taureau dénommé Rap-Tu, ne peut pas perdre la face sur son propre terrain. En confiance du fait de leur supériorité numérique, il est prêt à en découdre.

Les Parias sont une douzaine, vous trouverez leur profil en p.113. Vous pouvez infliger à tous les Parias un malus de -1 en attaque et en DEF par ce qu'ils ont la gueule de bois.

La seule chance des PJ de l'emporter est de concentrer leurs efforts sur Rap-Tu. Une fois celui-ci vaincu, les autres hésitent un court instant (un tour). Une harangue bien sentie devrait suffire à leur faire prendre la fuite. Affronter tous les Parias risque de mener à la défaite.

Si les PJ capturent Rap-Tu, ils peuvent lui faire avouer la vérité sans trop de difficulté. Si les PJ perdent, ils sont chassés à coup de bâtons et de quolibets. S'ils reviennent, les Parias bénéficieront d'un bonus de moral de +2 en DEF et en Attaque. Le plus sage serait de tendre une embuscade à un petit groupe.

Le témoignage des Parias : deux marchands, des canards jumeaux dont seul Rap-Tu connaît les noms, ont payé sa bande pour capturer Yu-Pala à son retour de Pi-Ming. Une fois la chose faite, ils ont gardé le Gamin jusqu'à la nuit tombée pour le livrer aux marchands. Mais, il y a eu un problème. Yu-Pala a essayé de prendre la fuite et, lorsqu'ils l'ont rattrapé, il avait ingurgité une espèce de substance verte. Il est devenu tout rouge puis verdâtre et ensuite il a perdu conscience. Les marchands n'étaient pas satisfaits lorsque le cuisinier comateux leur a été livré. Ils ont été payé seulement la moitié du prix convenu. Les canards l'ont caché dans leur charrette et sont repartis vers le Nord.

ACTE III - RECETTE GAGNANTE

La piste des canards jumeaux et de leur lourde charrette à bras est facile à suivre. Elle les fait revenir à Fu-Tura. Maître Poto-Fu les félicite et leur suggère de consulter les registres de l'administration impériale pour identifier le commerce et l'adresse des mécréants sans plus tarder.

Il a omis de leur indiquer qu'il leur faut « une demande de consultation

pour enquête officielle sous délégation d'un maître ne souhaitant pas se déplacer nominativement », formulaire 12-53C, rempli en bonne et due forme en trois exemplaires. Bien entendu, le Magicien responsable du service les fait copieusement poirotter avant de les recevoir d'un air ennuyé, pour finir par leur indiquer la démarche à suivre. Si les disciples ne se montrent pas d'un respect à la limite de l'obséquieux, il ne leur livre les informations qu'au compte-goutte et les renvoie une ou deux fois pour des justificatifs manquants, inventés de tout pièce par son esprit malade (licence de maître, certificat de disciple, déclaration d'ouverture d'enquête, etc.).

Scène 1 : la maison des Du-Pond

Les deux canards sont des marchands ambulants d'épices qui sillonnent la province d'Akuna. Mais, ils disposent d'un pied à terre dans la capitale. Ils sont actuellement chez eux et tentent de réveiller Yu-Pala. Il n'a jamais été dans leur intention de le tuer, seulement de lui voler son secret.

La maison comprend une cave où sont entreposés des sacs d'épices, un rez-de-chaussée d'un seul tenant qui sert à la fois de salle de vie et de bureaux commerciaux et un étage comportant deux petites chambres. Dans une courette, on peut trouver la charrette à bras qui a servi à transporter Yu-Pala. Elle est encore souillée des fluides corporels qu'il a émis durant le transport.

Si les PJ frappent à la porte, les deux frères se montrent affables. Ils ont une façon étrange de parler, reprenant inmanquablement les mots de leur frère après avoir ajouté « Je dirais même plus... ». Ils nient toutes les accusations en bloc et laissent les PJ fouiller la maison dans l'espoir qu'ils repartiront bredouille. Le cochon est

enfermé dans la cave derrière une cloison cachée par des sacs d'épices (test de SAG difficulté 12 pour détecter). Il est encore plongé dans le coma. Si les PJ ne remarquent rien, Yu-Pala tousse brusquement alors qu'ils s'apprentent à quitter la cave.

Dès que les disciples découvrent le passage secret, l'attitude des Du-Pond change radicalement. Ils attaquent sans prévenir. Leur but est d'assommer les PJ et de les ligoter pour avoir le temps de ramasser leurs biens de valeur avant de s'enfuir loin, très loin... Vont-ils réussir ? Cela dépend des joueurs. Si la scène tourne mal, Poto-Fu viendra délivrer ses disciples au bout de quelques heures. La cavale des canards n'est pas au programme du scénario et maître Poto-Fu a d'autres chats à fouetter : réveiller Yu-Pala !

Si les PJ terrassent les deux frères et les interrogent, ils avouent avoir agi dans le seul but d'obtenir le secret de l'épice merveilleuse. Maître Poto-Fu les condamne à fournir gratuitement des épices à Yu-Pala jusqu'à la fin de leur existence.

Scène 2 : soigner Yu-Pala

Yu-Pala est dans le coma et les disciples n'ont aucune idée de la façon de le soigner. Maître Poto-Fu n'en sait guère plus, mais il fait installer le malade dans son propre dojo. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire durer cette étape en multipliant les fausses pistes. Les Magiciens herboristes et les prêtres se succèdent au chevet du patient sans succès, chacun réclamant un ingrédient plus saugrenu et difficile à obtenir que son prédécesseur.

Et puis un soir, un paresseux qui semble vieux comme le monde entre d'un pas lent mais altier dans le dojo. Il tient à la main une bûche de bois et s'approche lentement du malade.

Rap-Tu (Paria)

NC 2 (Boss rang 1)
FOR +2 DEX +1 CON +2*
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 14 PV 35 Init 12
Panlong (allonge, étrange)
 +6 **DM 1d6+3**

Du-Pond et Du-Pond

NR 3 (Boss rang 1)
FOR +0 DEX +1 CON +0
INT +0 SAG +0 CHA +2*
DEF 12 (14) PV 25 Init 13
Kan (Etrange) +4 (+6/+8)
DM 1d6+2*

Voie des Princesse rang 3
Jumeaux : les frères Du-Pond ont développé une technique de combat très efficace. Lorsqu'ils sont au contact l'un de l'autre, ils gagnent un bonus de +2 en DEF et en attaque. S'ils touchent tous les deux la même cible lors d'un tour, ils ajoutent +1d6 DM supplémentaire (au total).
Kan : ils utilisent des bâtons dont le bout recourbé sert de canne et permet d'exécuter des manœuvres de crochétage des membres ou des armes des adversaires (Etrange, DM 1d6*).

Abomination faible

Mesurant environ un mètre cinquante, cette créature possède un corps de crapaud et deux têtes d'aigles voraces.

Elle se nourrit des poissons aveugles qui vivent dans le lac souterrain et c'est pourquoi elle n'est que rarement aperçue par les villageois. Elle se déplace par bonds gigantesques et nage parfaitement.

NC 2, taille moyenne

FOR +3* DEX +2* CON +3

INT -4 SAG +0* CHA -4

DEF 14 PV 20 Init 14

Bec (2 attaques par action)

+4 **DM** 1d6+3

Lu-R'do, Seigneur tortue

FOR 12/+1 DEX* 11/+0 CON 13/+1

INT 13/+1 SAG* 16/+3 CHA

12/+1

DEF 12 (Mi-Ko) PV 14 Init

11

Katana (Rapide) +2 DM

1d10+1

Cette imposante tortue, au port digne et monolithique, est réputée pour son esprit calme et avisé. Son Mi-Ko arbore le blason de son clan: un rocher portant fougère et tasse de thé.

Shu-Qet, Magicien grenouille

FOR 10/+0 DEX* 15/+2 CON 10/+0

INT* 16/+3 SAG 13/+1 CHA

12/+1

DEF 13 PV 11 Init 15

Bo (Allonge) +3 DM 1d6*

Ce batracien flegmatique et bedonnant dissimule un esprit acéré et retors sous des manières onctueuses et une vénération pour les sucreries.

Si un disciple fait mine de s'interposer la bûche fuse à une telle vitesse que les témoins ne sont pas certains d'avoir vu le paresseux bouger. La cible est assommée pour cinq tours. Maître Poto-Fu arrive sur ces entre-faites, s'agenouille immédiatement et gratifie le nouveau venu d'une salutation révérencieuse : « Grand maître Fû-Ton ». Poto-Fu a été le disciple du paresseux.

Celui-ci leur tient à peu près ce discours : « De sombres cauchemars m'ont tiré du long sommeil dans lequel j'étais plongé depuis cinq années. De terribles événements approchent, mais ils sont profondément dissimulés dans les ténèbres. Il nous faut trouver les signes qui permettent de nommer la menace mais il est facile de les manquer. Afin d'avancer sur le chemin de la conscience, le dormeur doit se réveiller. » Sur ces énigmatiques paroles, le grand maître pose sa bûche au sol en guise de traversin et s'allonge aux cotés de Yu-Pala. Il s'endort immédiatement. Cinq tours plus tard, Yu-Pala émerge de son coma.

Yu-Pala est un peu secoué mais il va bien. Après un bon repas, il raconte son histoire. Maître Poto-Fu est formel. Il est indispensable de retourner à Pi-Ming pour récupérer à nouveau l'ingrédient nécessaire à la soupe. Toutefois, il y a un problème. Yu-Pala a récolté tout le lichen de sa grotte. Il connaît une autre grotte similaire à proximité mais il est persuadé qu'il s'agit de l'ancre de l'abomination. Il veut bien guider les PJ mais refuse d'y aller seul.

Avant de partir à nouveau, il passe voir son fils. Yu-Riz veut accompagner le groupe, mais son père s'y oppose. « Tu n'es pas encore prêt ». Yu-Riz blêmit et part en claquant la porte. Poto-Fu reste au chevet de Fû-Ton pendant que le maître combat l'empoisonnement dont il a libéré le cuisinier.

Scène 3 : la grotte de l'abomination

Abrégez le voyage ou détaillez-le à votre gré, nous voici à l'entrée de la grotte.

L'accès, raide et boueux, est particulièrement glissant. L'entrée d'environ deux mètres de diamètre donne naissance à un ruisseau. Des empreintes très étranges peuvent être observées. Si Shu-Quet le Magicien (voir les prétrés) est présent, cela lui rappelle quelque chose... Mais il est incapable de dire précisément quoi.

La grotte étroite s'enfonce sous terre pendant quarante mètres pour déboucher sur une vaste caverne d'approximativement cinquante mètres de diamètre. Elle est entièrement occupée par un lac aux eaux noires. Pas de lichen en vue. En observant attentivement (SAG difficulté 13), les PJ peuvent apercevoir une vire environ trois mètres au-dessus de l'eau (DEX difficulté 15 pour grimper). Difficile de dire ce qui s'y cache. Dès que quelqu'un s'approche du lac, l'abomination en surgit d'un bond impressionnant et attaque. Lorsqu'il lui reste moins de 5 PV, elle replonge dans le lac.

Au dessus de la corniche se trouve une étroite fissure où il est possible de progresser à genoux. Après une dizaine de mètres de montée, le passage débouche sur une petite caverne. Trois couches en feuilles de bananier et un foyer éteint occupent le centre de la cavité. De la lumière filtre d'une autre fissure qui mène à l'extérieur. Dès que deux disciples sont entrés, deux Ninrats gris (profil p.114) surgissent de l'ombre et attaquent (SAG difficulté 18 ou surprise). Ils combattent jusqu'à la mort. Si les PJ sont au bord de la défaite, Yu-Pala le Gamin leur vient en aide, faisant soudainement

preuve d'une maîtrise fantastique du Ku-Fu. En réalité, l'esprit du grand maître Fû-Ton l'habite à ce moment, là. Après Ku, il ne se souviendra de rien.

Ces Ninrats font partie d'un groupe plus important qui avait pour mission de progresser vers la capitale par voies souterraines. Un éboulement a fait périr nombre d'entre eux et les a séparés des autres. Ils étaient trois survivants, mais l'abomination a dévoré l'un d'eux.

Les disciples n'ont jamais vu des créatures pareilles, une race inconnue... Il serait sans doute sage de ne pas ébruiter leur trouvaille. Mais les PJ sont-ils sages ? Il y a tout de même une bonne nouvelle. Le tunnel qui mène à l'extérieur abrite un lichen jaunâtre qui semble bien correspondre à la description que leur en a fait Yu-Pala. L'heure de la récolte a enfin sonné !

Scène 4 : la pomme de discorde

Les PJ rentrent à Fu-Tura en vainqueur. Yu-Pala a récupéré l'ingrédient vital et part sans plus tarder préparer sa soupe. Les PJ sont invités à venir la déguster dès qu'ils auront prévenu leur maître. Grand maître Fû-Ton reprend conscience au moment même où ils entrent dans le dojo de Poto-Fu et s'assoit pour écouter leur témoignage. Puis il se rendort sans un mot.

Il est temps d'aller déguster la soupe, maître Poto-Fu en salive d'avance ! Yu-Pala les reçoit tout sourire, les fait asseoir à sa meilleure table et hèle son fiston pour qu'il amène la soupe. Celui-ci arrive en tenant un panier vapeur. Alors que son père fait mine de le réprimander pour son erreur, Yu-Riz rit... « Depuis trop longtemps, tu me prends pour

un imbécile, père. Tu ne m'as même pas jugé digne de partager ton secret alors que tu l'as confié à ces étrangers ! Sache que c'est moi qui ai engagé les deux marchands et que je n'ai aucun regret... » Il ouvre le panier et le pose sur la table. A l'intérieur, une pomme noircie fume légèrement. La peau est en train de se craqueler, laissant apparaître des lézardes incandescentes. « Pomme de Bu-Da chauffée à blanc ! », annonce Yu-Riz. « Nous allons tous mourir... » En effet, si elle est chauffée à haute température pendant cinq jours, la Pomme de Bu-Da explose soudainement en refroidissant, libérant ainsi toute l'énergie accumulée.

Mais cela n'arrivera pas. D'un geste d'une précision et d'une vitesse extraordinaires, maître Poto-Fu saisit la pomme de ses baguettes magiques et l'avale tout rond. Après une détonation sourde, le ventre du maître tressaille et ses yeux semblent vouloir sortir de leurs orbites. Un peu de fumée lui sort par le groin et il émet un rot discret. Voyant son plan échouer, Yu-Riz s'enfuit en courant. Son père n'a pas la force de le retenir.

Maître Poto-Fu est vivant mais son système digestif est ravagé pour un bon moment. Il va falloir qu'il reste au calme et à la diète un mois durant. Un calvaire pour ce gros mangeur. Un calvaire bien pire pour ses disciples. Aussi le Grand maître Fû-Ton propose-t-il à son ancien élève de se reposer loin de toute contrariété pendant qu'il prend en main ses disciples le temps de son rétablissement. Au final, pour les disciples, le remède et peut-être pire que le mal. Mais ceci est une autre histoire...

Laurent Bernasconi et Frédéric Jussiaux

Illustrations Franck Drevon

Ama-Du, Princesse chat

FOR 10/+0 **DEX*** 17/+3

CON 12/+1

INT 13/+1 **SAG** 08/-1 **CHA*** 17/+3

DEF 14 **PV** 14 **Init** 15

Quiang (Allonge, rapide) +4 **DM** 1d8

Réputée pour son caractère de braise, ce mistigri possède une grâce enjôleuse et un charme ravageur. D'un caractère très libertaire, aucune race ni caste ne lui fait peur. Pas même les Parias.

Ku-D'lat, Guerrier kangourou

FOR* 16/+3 **DEX*** 15/+2

CON 14/+2

INT 09/-1 **SAG** 10/+0 **CHA** 12/+1

DEF 13 **PV** 19 **Init** 15

Paire de sabre-lune (Rapide, étrange) +5 **DM** 1d8+3

D'une loyauté à toute épreuve, ce kangourou est prêt à affronter toutes les épreuves, même les plus folles, pour remplir son devoir.

Ba-Ju, Gamin paresseux

FOR 14/+2 **DEX*** 13/+1

CON* 20/+5

INT 10/+0 **SAG** 11/+0 **CHA** 08/-1

DEF 12 **PV** 20 **Init** 13

Paire de tonfa (Défensif) +3 **DM** 1d6+2*

Ce paresseux, placide et réservé, est doté d'un fort appétit et d'une large tête ornée d'un immense sourire (quelque peu benêt, avouons-le) en toutes circonstances.


 Une aventure pour


En quelques mots...

Les disciples et leur maître partent pour le Nord de l'empire de Nacre, à la recherche du Xi-Mon, une variété de bois récemment découverte qui constituerait une matière première exceptionnelle pour la fabrication des baguettes. Après un voyage très éprouvant, ils sont confrontés sur place aux effets démographiques, sociologiques et criminologiques de «la ruée vers l'Nord». Leur Maître leur faisant faux bond, c'est seuls qu'ils partent en quête d'un gisement de Xi-Mon, à travers les montagnes hostiles.

Fiche technique

TYPE • Semi-linéaire
PJ • 4 à 5 disciples débutants
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

EN TONGS DANS LES CAILLASSES

Quand un ami dans le besoin vient quérir son aide, Maître Fû-Ton répond présent. Il embarque les disciples pour le grand Nord, à la recherche d'un bois prodigieux.

Il y a quelques mois, un Gamin particulièrement aventureux a découvert une nouvelle essence d'arbre, poussant à flanc de falaises, baptisé «Xi-Mon». Un expert local a mis à jour ses qualités d'élasticité et de résistance uniques. Rapidement, un immense engouement s'est créé et certains grands cuisiniers ne jurent désormais plus que par des ustensiles en Xi-Mon. Pour la noblesse, proposer à sa table des baguettes en Xi-Mon est gage de raffinement. Mais cet arbre est très rare, difficile d'accès et les troncs sont de taille modeste. Les prix atteignent des sommets et toute une frange plus ou moins désœuvrée de la population s'est lancée dans l'aventure.

ACTE I - MI-DORI

À la suite des graves problèmes gastriques de leur maître officiel, les disciples ont été pris en charge par l'ancien mentor de leur chef, le grand maître Fû-Ton. L'aventure débute à Mi-Dori, une charmante bourgade du nord d'Akuna. Le Maître, dur mais juste, mais dur quand même, y a établi son dojo il y a quelques décades. Depuis cinq semaines, ils passent à nouveau leurs journées en d'éreintants exercices physiques, sous les grognements de Fû-Ton (ponctués ça et là d'un amical coup de buche dans un endroit tendre et sensible), ainsi qu'à nettoyer et entretenir le bâtiment (qui est passa-

blement décrépi). Deux jours avant, le Maître a enfin reçu la confirmation administrative de l'enregistrement de ce changement de situation, mais depuis, rien n'a changé pour ces derniers.

Scène 1 : encore un matin...

« Qu'il est doux le bruit du labeur aux premières lueurs de l'aurore »

Dès l'aube, la mécanique bien huilée par des semaines d'habitude (et quelques coups derrière le crâne) se met en route, identique chaque jour. Les personnages ont replié et rangé leur natte et s'activent, qui à la préparation du petit-déjeuner du Maître, qui au ménage du Dojo, qui à la réfection de la toiture et qui à l'entraînement avec le mannequin ou un compagnon.

Comme chaque matin, celui qui réveille Fû-Ton doit esquiver une manchette (Jet de Dextérité difficulté 18, dégâts 1D6 : « En alerte comme la belette est le disciple ! »). Puis ce dernier achève de se réveiller en sirotant une grande tasse de son infâme thé de racines des marais de Sukabu (le dernier disciple qui a essayé d'en boire une gorgée a perdu conscience pendant une heure), en grignotant quelques galettes de riz tout en commentant les travaux de ses disciples d'une voix lente mais sans concession.

Chaque joueur va effectuer cinq tests pour mener à bien la tâche qui lui a été assignée. Le premier échec

attire une remarque du Maître. Le second, un jet de boulette particulièrement vicieux (œil, fesse, crâne). Au troisième, le Maître se lève en vociférant et se rue sur le malheureux maladroît qu'il assomme de remontrances et coups de bûchette.

L'assignation des tâches et leur difficulté sont les suivantes : 1/D6 = 1/ Ménage (FOR difficulté 14), 2/Vaisselle (DEX difficulté 15), 3/Réparation du Dojo (DEX 16) et 4-5-6/Entraînement (attaque difficulté 17). Il y a forcément une personne à chacune des trois premières tâches.

Scène 2 : un ami du Maître

Arrive alors au dojo un vieux Canard tout voûté, pourvu d'impressionnantes moustaches, vêtu de façon sobre mais irréprochable. Le maître se lève d'un bond (du jamais-vu) et se porte à sa rencontre. Ils se saluent avec effusion. Un disciple est chargé de la préparation d'un «bon thé» (INT difficulté 15). Tous deux s'assoient et commencent à converser.

Rapidement, Kana-Yu (puisque c'est son nom) arrive au cœur du sujet. Il est catastrophé : des baguettes fabriquées dans un nouveau bois viennent de faire leur apparition à la cour. L'épouse de son Seigneur, un homme très puissant, en est folle et jure qu'un repas pris avec ces ustensiles n'a plus le même goût. La noblesse se les arrache. Malheureusement, ce bois provient de l'extrême-Nord de Nogashi et est d'une très grande rareté. Les prix sont prohibitifs. L'intendant a été mis en demeure d'en fournir un nombre suffisant pour les repas de ses maîtres, mais la somme de nacres qui lui a été accordée est très loin de faire le compte. Il est au trente-sixième dessous. Pour la première fois de sa

vie, il risque de faire défaut à sa maîtresse. Son honneur et sa réputation sont en jeu. Il a vingt jours pour livrer à sa maîtresse les baguettes voulues.

Maître Fû-Ton écoute calmement son histoire, ponctuée de gorgées bruyantes. Puis il le rassure : ses disciples et lui vont partir de ce pas lui chercher de ce fameux Xi-Mon. Cela leur fera le plus grand bien. Kana-Yu, visiblement rasséréné par tant de détermination, finit sa tasse de thé et après quelques paroles, repart d'un pas soughé.

Dès son départ, Fû-Ton sonne le branle-bas de combat. Tous les personnages doivent faire leur (maigre) paquetage en quatrième vitesse. Ceux qui ont échoué à leur tâche précédente doivent l'achever séance tenante. Les voila partis sur les routes, à l'aventure.

ACTE II - LA RUÉE VERS L'NORD

« A la recherche d'un raccourci que jamais il ne trouva ... »

Maître Fû-Ton est parti sur un train d'enfer, laissant présager un voyage épuisant. En effet, il quitte rapidement la route, puis plus tard délaisse les sentiers, pour s'élancer à l'assaut des premiers plissements rocheux, parsemés de broussailles et entrecoupés de ravines. Si on lui pose la question, il répond que la route pour le Nord fait une très grande boucle par l'Est pour éviter une large gorge, et que son itinéraire va amplement raccourcir le voyage.



An-Ku

NC 1

FOR +2* DEX +2* CON +2

INT +0 SAG +0 CHA -1

DEF 16 PV 25 Init 19

Naginata (allonge) +5 DM

1D10+2

Voie du Ku-Fu rang 2

Voie du Guerrier rang 2

Voie du Vautour rang 2

(mais pas d'arc).

À l'allure où avance le maître, la traversée ne prend que cinq jours. Mais des problèmes vont rapidement surgir : pentes escarpées et traîtresses, broussailles épineuses ralentissant la progression, vivres venant à manquer, fatigue croissante, etc.

Chaque demi-journée, tous les personnages doivent réussir un test de DEX difficulté 15 pour soutenir l'allure. Chaque personnage qui réussit son test peut aider un autre qui l'a manqué, par un test de FOR difficulté 14.

À la fin de chaque journée, les joueurs font un test de CON difficulté 15 +1 par jour de voyage supplémentaire. De plus, le Maître les laisse choisir le chemin («Malin comme la mouffette est le disciple»). Une ou plusieurs personne(s) peuvent effectuer un test de SAG difficulté 16 pour se repérer.

Toutes les deux demi-journées où un personnage est à la traine (et non aidé) ainsi que chaque jet d'orientation raté rallongent le voyage d'une demi-journée.

De plus, dès le début du troisième jour, se pose le problème des vivres (si un joueur prévoyant avait précisé qu'il faisait des réserves pour le voyage, répondez-lui qu'il ne restait pas assez de nourriture au dojo). Chaque joueur qui réussit un test d'INT ou de SAG difficulté 18 a réussi à glaner au passage de quoi nourrir une personne (deux personnes avec un jet à 23). Une personne qui ne mange pas de la journée subit un malus de -2 à tous ses jets physiques et voit la difficulté du test de CON de fin de journée augmenter de 2 cumulativement.

Scène 1 : le vieux vautour sur le pont

« Vous ne ra-passerez pas ! »

Après l'escalade ardue d'une série de petites falaises, le groupe se trouve enfin presqu'au faite du massif (à en-

viron la moitié du trajet). Ils peuvent voir au loin la route qui fait un large détour à l'Est. Puis, empruntant une voie plane contournant le dernier sommet, ils parviennent à une large faille infranchissable qu'ils longent un temps avant de trouver un vieux pont étroit et branlant.

Celui-ci possède deux arches qui reposent sur un piton central dont le sommet a été coupé pour former un élargissement au milieu de l'ouvrage. Là se tient une petite maison mal maçonnée. À peine quelqu'un pose un pied sur le pont qu'un vautour squelettique et déplumé sort en caquetant de la maisonnée, brandissant un naginata et vociférant à l'encontre du groupe.

« Je suis An-Ku, protecteur du passage! Ce pont mène au temple maudit de Celui-dont-on-ne-doit-pas-prononcer-le-nom-et-qui-aboie-dans-les-ténèbres ! Faites demi-tour, intrus, ou la colère des Cinq s'abattra sur vous ! », dit-il d'une voix enrouée et hachée.

Quelle que soit la question, Fû-Ton répond «le chemin est par là» en désignant l'autre côté du pont. Le vautour est réfractaire à toute discussion, rabâchant toujours les mêmes paroles (sûrement apprises par cœur) Le combat semble inévitable. Le pont est étroit et on ne peut combattre qu'à un de front (de plus, combattre à deux contre un est fortement dés-honorable).

Quand il est battu (si aucun des disciples n'y parvient, c'est Fû-Ton qui le défait), il met un genou en terre et, malgré les coups qu'il a pris, on peut déceler un sourire sur son visage. En effet, suite à un comportement désobligeant envers son Seigneur, il avait été assigné à la «protection» de ce pont, il y a treize ans. Il est maintenant libéré de son serment. Après quelques minutes, il entre dans sa

cahute. Il en ressort peu de temps après, chargé de ses affaires, et prend la route du Sud.

Si les disciples inspectent la maisonnette, ils peuvent trouver quelques restes de nourriture un peu passés. Ils peuvent ainsi fêter leur victoire par un fond de riz et un toit sur la tête. Maître Fû-Ton ne s'élèvera pas contre cette pause.

La suite du voyage s'annonce plus facile (même si Fû-Ton maintient une allure rapide) et le groupe ne court plus le risque de se perdre. Baissez de 2 la difficulté de tous les jets journaliers. Les joueurs sont dispensés du jet d'orientation. Ils finissent par rejoindre la route et la civilisation. Leur objectif n'est plus qu'à deux jours de là.

Depuis plusieurs semaines, beaucoup de convois empruntent cette route. L'un deux, lourdement chargé, propose au Maître de lui fournir le couvert (et une place assise) en échange de sa protection. On dit la région fort mal famée et parcourue par des bandes de Parias sanguinaires. Le chef du convoi, une Princesse canard nommé Du-Vê, s'est porté garant de l'arrivée à Do-Rano des vivres et des produits de première nécessité transportés.

Scène 2 : le convoi en danger

À une journée de l'arrivée, au campement du soir.

Quelques heures après la tombée de la nuit, alors que presque tout le monde est assoupi, une meute de silhouettes surgit des fourrés environnants, armes à la main et se rue sur les chariots. La violence de l'attaque prend beaucoup de monde par surprise. Les joueurs peuvent faire un test de SAG difficulté 15 pour ne pas perdre leur premier tour d'action.

Les quelques guetteurs sont dépassés et la panique s'empare rapidement du campement. Des cris fusent et l'obscurité rend l'affrontement encore plus confus. Peut-être qu'un joueur aura le réflexe de jeter un fagot dans le feu.

Après quelques tours de combat (ou au premier de leurs adversaires qui tombe sous leurs coups), les joueurs peuvent s'apercevoir que leurs terribles agresseurs ne sont finalement qu'un groupe de loqueteux maigres et sous-équipés, bien plus intéressés par subtiliser des vivres que par la baston.

L'intervention des disciples a permis de minimiser les pertes du convoi, à la plus grande joie de Du-Vê. Si les joueurs ne l'avaient pas fait jusqu'à présent, ils peuvent l'interroger plus avant sur la situation de Do-Rano et de ses environs.

ACTE III - LE GRAND NORD

La caravane arrive le lendemain à Do-Rano, dernier filot de civilisation avant l'immensité aride et montagneuse. Auparavant, cette petite bourgade était surtout connue pour ses cavernes à champignons et quelques mines de fer qui lui permettaient de vivoter très loin du cœur de l'Empire. Son dirigeant, le Seigneur Lu-Kum, une grenouille gargantuesque et fort vilaine (fils du puissant Ktu-Lu, Seigneur de la côte Ouest), avait été placé ici par sanction du pouvoir impérial pour son comportement déplacé envers ses semblables et son goût immodéré pour les nacres.

Mais depuis la découverte fortuite du Xi-Mon, les choses ont bien changé. On afflue des quatre coins de l'Empire pour trouver la gloire et surtout la fortune : Guerriers dé-

Les Parias (15 environ)

NC 1/2

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA -1

DEF 11 PV 7 Init 12

Gourdin (-) +2 DM 1D4+1

sœuvrés ou désargentés, Princesses à la recherche du bon coup ou d'un monopole juteux, Gamins et même Parias. Lu-Kum a mis la ville sous coupe réglée, en profitant au passage pour s'en mettre plein les poches (c'est à ses «taxes» qu'on doit le prix prohibitif du Xi-Mon).

Scène 1 : Arrivée à Do-Rano

Quelques kilomètres avant la ville, la route commence à être engorgée. À une centaine de mètres des portes la circulation est complètement bloquée. Les gardes filtrent les arrivants et en profitent pour leur faire payer la taxe d'entrée (d'un prix exorbitant 2 Nacres). Ceux qui ne peuvent payer sont refoulés. Si les disciples ne peuvent payer, s'en suit un grand moment de tension avec les gardes («Maître ou pas, on a des ordres!») avant que Du-Vê n'intervienne et paie la part du groupe.

La route boueuse traverse la ville temporaire qui s'est créée sous l'afflux des migrants, taudis de cahutes en débris de bois, de bambou et de roches, avant de se diviser pour rejoindre la «vieille ville» sur la gauche, ceinte par une basse muraille de pierre, ou la «nouvelle ville» sur une éminence à droite (où se trouvent en construction de vastes entrepôts et des demeures pour les Princesses). La cohue est permanente car l'endroit est noir de monde. Il se dégage une forte atmosphère de misère et de précarité (gare aux pickpockets !).

Il n'y a plus aucune possibilité de logement conventionnel (les joueurs se rendent compte à cette occasion des prix très élevés). Alors que la nuit tombe et qu'ils s'imaginent déjà dormir dans un coin pas trop boueux, sans toit et le ventre vide, un Gamin lapin aux yeux globuleux les inter-

pelle depuis l'autre côté de la route. Il a reconnu Maître Fû-Ton et propose de les héberger dans son atelier.

Le dénommé Ka-Yu ouvre la porte de sa modeste échoppe de tailleur sur roche en s'excusant de la piètre qualité de sa proposition. Alors que le groupe ivre de fatigue s'écroule plus ou moins dignement aux endroits disponibles, le lapin s'absente quelques instants avant de revenir avec un large plateau garni d'une chère modeste mais copieuse. Pendant que le groupe se sustente, il aménage sa réserve pour accueillir ses invités (même si l'endroit va être quand même assez exigu).

Il se sent très honoré que le maître ait accepté son invitation et leur promet qu'ils peuvent rester ici aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Si on le pousse un peu, il commentera l'évolution de la situation à Do-Rano et l'attitude du Seigneur Lu-Kum. Il est heureux qu'un maître de Ku-Fu réputé et honorable soit enfin arrivé pour apporter la justice en ce lieu qui en a bien besoin. Fû-Ton lui assure qu'en remerciement de son accueil spontané et généreux, il se penchera sur la question. Puis, il donne quelques ordres à ses disciples au sujet des tâches à faire dès le lever du jour et s'écroule sur le flanc.

Scène 2 - Seuls dans la ville

Le lendemain, les joueurs se rendent compte que leur Maître semble inerte, recroquevillé sur sa bûchette. Après quelques examens et une frayeur intense, craignant un empoisonnement ou un assassinat, une manipulation plus appuyée lui arrache un ronflement grave et sonore. Il semble être entré dans sa fameuse transe torpeurâle donc la durée est impossible à estimer (entre

quatre heures et cent-soixante-et-onze mois, selon les sources et la température au sol). Les voici donc livrés à eux-mêmes.

La situation à Do-Rano

Lu-Kum dirige la ville d'une main de fer dans un gant d'acier trempé. Toute opportunité est bonne pour accroître sa puissance ou ses revenus. Il rançonne littéralement les nouveaux venus (ou vend à des Princesses le privilège de le faire). Lui ne quitte pas son palais (bâtiment assez modeste et désormais complètement dépassé dans une ville qui ne comptait, il y a encore peu, guère plus de 500 habitants), rêvant de la possibilité de transformer son exil en triomphe. Il a parfaitement su rebondir après la découverte du Xi-Mon pour en contrôler le flux.

Il a confié la cité aux mains de son lieutenant Ku-Ru, une vache colossale et impitoyable. Celui-ci a recruté massivement parmi les plus cruels des arrivants et a fait renforcer les patrouilles dans la ville. Les bavures sont nombreuses et de moins en moins discrètes. Pour l'instant, tout le monde tremble, mais la colère gronde.

Parmi les Princesses nouvellement arrivées, l'une a su, à force de courbettes, pots-de-vin et coups bas, s'accaparer le marché des vivres et du logement. Il s'agit du Vautour Du-Qa, déjà mal vu au sein de sa propre caste. Il profite de son monopole pour faire monter les prix d'une façon éhontée, et le qualité de ce qu'il propose se dégrade en permanence.

Dans les mines, dans les cavernes à champignons et dans la recherche de Xi-Mon, les conditions de travail des Gamins flirtent avec la limite du tolérable, au mépris des mesures de sécurité les plus élémentaires, dans une course au profit sans cesse croissante. Des mouvements clandestins

sont en train de s'organiser, pour mettre sur pied des vols ou des sabotages nocturnes.

Ju-Pet, une ramasseuse de champignons, prêche ouvertement pour la résistance à l'oppression. Elle a pris le maquis et les rumeurs vont bon train sur son refuge, ses alliés et ses intentions. Ku-Ru devient hors de contrôle à la seule mention de son nom.

Des bandes de Parias se sont établies autour de la ville et font régulièrement des raids sur les entrepôts ou les cavernes à champignons. L'autorité exagère grandement leur nombre et leur dangerosité. En fait, à part quelques petits groupes du tenant de celui qui a «agressé» le convoi, il existe une communauté dans une vallée cachée (c'est là que vit Ju-Pet) qui tente d'organiser une société idéale, mais très pauvre.

Scène 3 : en apprendre plus sur le Xi-Mon

Le Xi-Mon est un arbre très rare, poussant en petits bosquets à flanc de falaises. Seuls quelques endroits ont été répertoriés et ils sont évidemment gardés secrets. À moins de pervertir l'enseignement de Maître Fû-Ton pour commettre un vol ou une agression, la seule solution pour les joueurs est de chercher leur propre «gisement». Toutes les directions ont



Votre propre maître

Si vous jouez avec un autre maître que Fû-Ton, celui-ci annonce au petit matin à ses disciples, qu'ils semblent avoir la situation bien en main, qu'il a toute confiance en eux, et qu'il se rend au Sanctuaire du Pic des Sept Etoiles, lieu saint parmi les lieux saints, entamer une méditation profonde. Et paf, le voila parti.

Promenade dans Do-Rano

Chaque fois que les personnages arpentent les rues de Do-Rano, n'hésitez pas à leur dépeindre une situation dure, presque sordide, où dans chaque rue ont lieu des actes qui révoltent leur sens de la justice et de l'équité.

Misère, vol, brutalité, cynisme. Les nouveaux riches côtoient les très pauvres, protégés uniquement par des siècles de tradition et les tonfa des gardes.

Si les disciples interviennent, les gardes, habitués à l'impunité, les traitent de haut et se moquent d'eux. Mais les PJ peuvent sentir que toute la population observe l'incident. En cas de combat, ils finissent par succomber sous le nombre des gardes et sont jetés, à leur réveil, devant le

Seigneur Lu-Kum.

Celui-ci s'avère très en colère et les remet vertement à leur place. Il achève son discours

en leur pardonnant, pour cette fois, par égard à maître Fû-Ton. Certains joueurs peuvent deviner que le

Seigneur craint le jugement d'un maître (car il sait qu'il n'est pas aimé de ses pairs).

été explorées, mais plein Nord moins que les autres, car la voie est réputée maudite et nombre de ceux qui l'ont empruntée ne sont pas revenus.

Les joueurs peuvent obtenir quelques renseignements sur les dangers qu'ils peuvent rencontrer (et ils sont nombreux). La région étant très inhospitalière et aride, les vivres seront la principale difficulté, notamment l'eau. Contrairement à une bonne partie de l'empire de Nacre, le froid est à redouter (certaines nuits, la température peut descendre nettement en-dessous de zéro) et des vêtements épais, ou au moins une couverture, sont obligatoires. L'altitude peut causer des faiblesses voire des évanouissements.

Le relief accidenté peut vous épuiser en seulement quelques jours. Des cordes et des pitons seront les bienvenus. Et surtout, ne pas oublier de se repérer : nombre de personnes ont tourné pendant des jours, alors qu'elles n'étaient qu'à quelques kilomètres de leur destination. Pour finir, une rencontre avec un Urs est envisageable et souvent mortelle.

Pour repérer le Xi-Mon, il faudra de bons yeux, et de la chance. Son tronc brun-vert se confond souvent avec la paroi rocheuse. Pour le débiter en billes transportables avec un harnais ou un large sac, des hachettes et beaucoup d'énergie seront indispensables pour ramener le tout à bon port.

C'est désormais aux joueurs de choisir la suite de leurs actions. Tout le matériel nécessaire est hors de prix. Ils vont devoir renoncer à une bonne partie et faire des pieds et des mains pour obtenir le reste. Plusieurs possibilités s'ouvrent à eux : réussir à signer un engagement avec une Princesse «minoritaire» (CHA difficulté 16), faire appel à la solidarité des Gamins (CHA difficulté 18), proposer des spectacles pour récolter quelques sous (très long), etc.

Il est aussi possible de se mettre en affaire avec un des nombreux «guides» qui fourmillent. Il fournira une partie de l'équipement contre un pourcentage (1D6 : 1/ c'est un espion de Du-Qa ; 2/ c'est un espion d'une autre Princesse ; 3/ il va essayer de se débarrasser d'eux pour garder le secret ; 4/ il est juste mauvais (et son matériel encore plus) ; 5/il fait l'affaire (PnJ niveau 1) ; 6/ c'est un bon (bonne pioche). Un jet de SAG difficulté 15 permet de cerner le potentiel du guide, et à 20, d'avoir une idée de ses réelles motivations (ou pas).

Ka-Yu peut être de bon conseil quant aux possibilités de récolter des fonds (offre un bonus de +1) ou sur le choix du guide (jet de 2D6, on ne garde que le meilleur résultat). Maître Fû-Ton n'étant toujours pas sorti de sa transe, il promet de s'occuper de lui, pour que les disciples puissent partir le cœur léger.

ACTE III - A LA RECHERCHE DU XI-MON

Scène 1 : A l'assaut du toit du monde

En quittant Do-Rano pour le Nord, le terrain monte rapidement avant de devenir particulièrement escarpé deux ou trois kilomètres plus loin. Libre au maître de jeu de faire durer la recherche des joueurs autant de temps qu'il le souhaite. Voici quelques situations qu'ils peuvent rencontrer :

Une muraille abrupte se dresse devant eux. Font-ils demi-tour (perdant ainsi plusieurs jours) ou s'engagent-ils dans l'escalade : 3 jets de DEX difficulté de 15 à 18 (en fonction de la qualité de l'équipement emmené).

Lors de la descente d'une pente glissante ou la traversée d'une zone de

buissons épineux, tous les joueurs qui ne réussissent pas un test de DEX difficulté 12 ont déchiré leur outre, perdant 20% de son contenu +10% par point d'échec.

Un Urs rode dans les environs. Un jet de SAG difficulté 13 permet de le repérer en premier. Tous les joueurs doivent alors faire un jet de DEX difficulté 12 pour le contourner discrètement. Il serait malavisé de rater ce test, mais il est toujours possible de courir vite, très vite.

Un des joueurs aperçoit enfin un tronc de Xi-Mon en hauteur. Après quelques jets d'escalade et deux bonnes heures de perdue, les joueurs réalisent qu'en fait, il s'agit d'arbres d'une variété plus commune (et inintéressante).

Plus les jours défilent, plus les vivres diminuent et plus l'épuisement et le découragement gagnent les disciples. Certains font même des rêves de Maître Fû-Ton, les regardant sévèrement ou avec regret. Puis, un jour juste avant la pause de midi, un des disciples repère une tâche un peu plus claire à flanc de falaise. C'est du Xi-Mon !

La récolte s'avère difficile. Le « gisement » est situé très haut sur la paroi, à environ une cinquantaine de mètres du sol. Heureusement, un surplomb se trouve une vingtaine de mètres plus bas, ce qui offre une étape bienvenue. Le bosquet se compose d'une douzaine de troncs de bonne taille, soit très nettement plus que ce dont les joueurs avaient besoin. L'opération n'est pas une mince affaire et va prendre le reste de la journée et une bonne partie de celle du lendemain.

Scène 2 : L'horreur dans les entrailles de la terre

Au bout du surplomb se trouve un éboulement qui masque en partie une

large faille dans la falaise. Une personne peut tout à fait s'y introduire. Elle débouche sur un bref réseau de cavernes dont toutes les issues ont été scellées par des effondrements. Ce complexe est d'origine naturelle mais a été agrandi et aplani par une main civilisée. Les parois portent la trace de peintures (de gravures à certains endroits) très abimées par le temps et les éboulements.

En bout de réseau, une salle plus vaste comporte les fresques les moins détériorées. Mais, alors que les joueurs y pénètrent, une créature effroyable surgit d'un tas de décombres. Un être monstrueux à la gueule démesurée, à la chair noire et desséchée, tendant vers les disciples de larges pattes griffues.

La créature est très lente et il est possible de l'attirer sans trop de difficultés jusque sur le surplomb, pour pouvoir la pousser dans le vide. Elle subira 10D6 points de dégâts dus à la chute (ou sera tuée net, à votre convenance).

Avec une lumière convenable et une étude poussée, les gravures/peintures peuvent être laborieusement déchiffrées. Il s'agit du « Donjon » où siège le « Tyran » au milieu des morts « honorables/importants », place forte du pouvoir d'un groupe de Wu qui vivait dans cette montagne. L'endroit n'est abandonné que depuis quelques dizaines d'années. La vie décrite sur les fresques semble austère et brutale. Une multitude exécute les tâches de base (et effectue d'étranges cérémonies avec des animaux) gouvernée par quelques chefs totalitaires et cruels, protégés avec dévotion par une troisième caste mi-gardien mi-champion.

Aujourd'hui, les travaux d'excavation semblent quasi-impossibles tellement les éboulements sont abondants et instables. Seuls quelques menus objets (et ossements) peuvent être récupérés.

Le Ka-Ni-Gu (Wu mort-vivant)

NC 3, taille moyenne, mort-vivant (presque grand)

FOR +5 DEX -1 CON -

INT - SAG - CHA -

DEF 13 PV 30 Init 8

Papatte +7 DM 1D6+5

Gnap! : si le jet d'attaque atteint un score d'au moins 5 points supérieur à celui de la DEF de la cible, le Ka-Ni-Gu peut tenter une opposition de FOR pour la saisir et la mordre féroceMENT :
Attaque +7 DM 1D8+3.
La cible peut tenter de se libérer à chaque round en opposant sa FOR ou sa DEX à la FOR du monstre. Tant qu'elle est saisie, la créature peut continuer à la mordre tous les tours.

Chair morte : le Ka-Ni-Gu a une résistance de 5 contre les dégâts non magiques (soit tout sauf certaines capacités du Ku-Fu).

Walk like an Egyptien : en brave momie qui se respecte, le Ka-Ni-Gu est immunisé à tous poisons, maladies, influences mentales, émotions etc ...



Scène 3 : Le retour des héros

Transporter les troncs débités sur le chemin du retour s'avère long et épuisant. Mais c'est le cœur léger que les disciples avancent, sachant qu'ils ont fait honneur à leur Maître (et qu'ils portent un vrai trésor sur le dos). Une fois à Do-Rano, quelques morceaux prélevés sur leur butin permettent de payer leurs éventuelles dettes, de s'assurer un gueuleton bien mérité, voire de rétribuer quelques personnes. Les disciples sont littéralement assaillis par les habitants, qui pour les féliciter, qui pour essayer de leur soutirer leur secret. Ils reçoivent même une invitation/convocation de Lu-Kum, qui, lui-aussi, voudrait tirer avantage de leur découverte.

Les joueurs sont confrontés à un choix. Vont-ils laisser le reste du gisement inexploité? Vont-ils vendre l'information à Du-Qa (ou à une Princesse concurrente)? Vont-ils confier «gratuitement» ce secret à quelqu'un d'autre (par exemple Ju-Pet)? C'est leur décision.

Peu de temps après, maître Fû-Ton sort de sa transe dans un bâillement apocalyptique. Après avoir écouté dans le détail le récit de ses disciples, il décrète qu'il est urgent de faire un rapport à l'administration impériale. Le départ a lieu le lendemain.

Arrivé à Mi-Dori, Qana-Yu est extatique devant la prouesse du groupe et ne tarit pas d'éloges. Il s'engage à persuader sa maîtresse de faire un don au Dojo. Puis, Fû-Ton commence à brailler des ordres par rafales, et la routine de disciple reprend son cours.

Pour maître Fû-Ton, après les étranges créatures de l'aventure précédente, ce Wu mort-vivant confirme ses plus sombres cauchemars. Est-ce un hasard ou le début d'une période troublée? A vous d'en décider...

Perdu de Wu

Après leur défaite, tous les Wu ne s'exilèrent pas vers l'Est. Certains remontèrent furtivement à l'extrême Nord où ils s'installèrent dans la plus grande discrétion. Dans cet environnement très inhospitalier, ils se séparèrent en plusieurs groupes qui devinrent autant de cités. L'Empereur immortel et le culte de Wu-Wu furent rapidement oubliés et les cités évoluèrent de façon indépendante, vivant dans la peur d'être découvertes. Certaines se menèrent une guerre silencieuse. D'autres oublièrent tout ce qui existait au-delà des montagnes sans fin. D'autres enfin disparurent, emportées par la famine, la maladie ou la folie. Ainsi, dans des vallées cachées règnent les Dominateurs. Mi-despotes, mi-inquisiteurs, ils maîtrisent de sombres pouvoirs qui leur permettent d'animer des créatures abominables avec le corps des défunts.



Maître Poto-Fu

Maître Poto-Fu va beaucoup mieux et il est bientôt prêt à reprendre son poste.

Une paire de baguette en Xi-Mon ferait son bonheur et hâterait son retour. Un tel cadeau pourrait même dispenser son auteur des 1d6 prochains coups de baguette magique...

CASTING FINAL

Lu-Kum, Seigneur de Do-Rano

NC 2

FOR +1 CON +1 DEX +0 INT +2

SAG +1 CHA +2

DEF 13 PV 23 Init 15

Coup de sceptre (trique) +4 DM 1D4+1

Grenouille, Seigneur de niveau 3.

Lu-Kum a passé son enfance dans l'ombre de son père, le puissant et très respecté Ktu-Lu, celui qui a passé le traité avec les Krô-Ko et a développé une personnalité abjecte. Il redoute beaucoup l'arrivée du groupe dans Do-Rano et le jugement de Maître Fû-Ton. Il essaiera d'être aimable avec les disciples, mais sa nature sadique et autoritaire reprend vite le dessus. Son blason est un vague écumante et un buisson sans baie.

Ku-Ru, chef des gardes

NC 2

FOR +4 CON +2 DEX +1 INT +0

SAG -1 CHA +1

DEF 15 PV 25 Init 17

Tetsubo +7 DM

2D6+4

Vache, Guerrier

de niveau 2

Ku-Ru est

brutal,

borné et

obéissant. Lu-

Kum l'a chargé

de mettre la cité

au pas et d'appliquer

les nouveaux décrets

et taxes. Il ne connaît

qu'une seule méthode,

la coercition et qu'une

réponse, la violence.



Du-Qa, marchand fortuné

NC 1

FOR +0 CON +2 DEX +1 INT +3

SAG +1 CHA +1

DEF 14 PV 26 Init 18

Arc +4 DM 1d6 (portée 40 m)

Kyu-Do (L) +4 (2d20) DM 2d6 (portée 40 m)

Vautour, Princesse de niveau 3.

Suite à une enfance dans une très grande précarité (son père ayant été déshonoré dans le scandale de la mâche molle), il a pendant longtemps grandi dans l'ombre de ce nom. Puis, il a choisi : à défaut d'être le plus respecté, il sera le plus riche. Ses méthodes sont impitoyables et vont jusqu'au chantage. Il ne recule devant rien pour faire un profit.

Ju-Pet, porte-parole de la révolte

NC 1

FOR +0 DEX +3 CON +1 INT +1

SAG +1 CHA +2

DEF 15 PV 20 Init 21

Nunchaku triples +5 DM 1d6 (rapide, étrange)

Lapin, Gamin de niveau 2.

Ses parents sont morts dans un accident de mine dû aux nouvelles mesures du Seigneur

Lu-Kum. Depuis, elle s'est fait la voix du petit peuple qui souffre. C'est elle qui fait le lien entre la communauté cachée et Do-Rano, leur

apportant des vivres et des biens de première nécessité quand elle le peut.

Laurent Bernasconi et

Frédéric Jussiaux

Illustrations Franck Drevon

Niveau 2

Si vous jouez ce scénario à la suite de la soupe Miso, les PJ sont peut-être déjà au niveau 2. Comme cette aventure a été écrite pour des personnages de niveau 1, ajoutez un niveau de Boss (NC +1) à chaque protagoniste de cette page (+3 att, +2 DM, +1 en DEF et +20 PV).



En quelques mots...

Les PJ ont embarqué sur un convoi de barges qui navigue tranquillement sur le fleuve Vanji, transportant entre autres choses une gigantesque idole de grès rouge. La statue est l'objet de bien des convoitises et les barges font rapidement l'objet d'une violente attaque et d'une tentative de détournement. Il va falloir repousser les bandits, leur terrifiant chef girallon et garder le contrôle des barges pour éviter la catastrophe.

Fiche technique

TYPE • Scénario « donjon »

PJ • 4-5 PJ de niveau 6-7

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★☆☆

INVESTIGATION ☆☆☆

LA RIVIÈRE SANS RETOUR

Ce court scénario exotique est conçu pour servir d'aventure annexe ou d'intermède au milieu de votre campagne.

L'histoire

Les Etendues du Mwangi dissimulent de nombreuses ruines mystérieuses renfermant les témoignages de civilisations perdues (voir le *Cadre de campagne : la mer intérieure* p.74). Les récits des explorateurs et colons sont remontés jusqu'aux oreilles de marchands opportunistes et de chercheurs de trésors en quête d'excitation et d'or. Nombreux sont les groupes de pilliers qui espèrent faire rapidement fortune en revendant à des collectionneurs les objets trouvés dans les cités perdues. C'est dans le port de Baie Sanglante que partent la plupart des richesses dérobées au Mwangi. Le Consortium de l'Aspis spécialisé en reliques et vestiges anciens (*La mer intérieure* p.266) sillonnent sans relâche les eaux rouges du fleuve Vanji à la recherche de nouveaux butins, envoyant un flux incessant de trésors provenant de tous les coins de cette région.

Récemment, une idole massive a été récupérée dans un temple oublié au prix de terribles efforts. Taillée dans un seul bloc de granit rougeâtre, la statue fait vingt mètres de haut et est recouverte d'étranges symboles. Elle représente le seigneur démon Angazhan dit « le Roi affamé » (voir *Le Livre des Damnés* p.79), un singe imposant doté de mains à six doigts et de crocs semblables à des défenses. Découvert par des explorateurs il y a plusieurs mois de cela, la Maison Sardonia au Chéliax

a payé une fortune au Consortium de l'Aspis pour que la statue soit transportée hors de son mystérieux continent à bord d'une barge qui descendra le Vanji. En effet, ce riche collectionneur d'Egorian pense que les symboles qui recouvrent l'idole sont liés à une puissante magie permettant l'accès au royaume abyssal d'Ahvoth-Kor. Malheureusement pour eux, Ruthazek, le puissant Roi Gorille au dos argenté et régnant sur l'Etendue du Mwangi est le plus révérend des serviteurs terrestre d'Angazhan. Il a pris note de cette transaction et a lancé une opération pour récupérer la statue.

Plusieurs de ses sbires sont à bord des barges, déguisés en personnel, gardes ou passagers. Leur plan est de prendre le contrôle du convoi en commençant par le bateau pousseur. Si tout se passe correctement, le convoi sera ensuite détourné en fixant un second gouvernail à l'avant du convoi, après quoi la statue sera déchargée et les passagers vendus comme esclaves. Si l'ensemble du convoi n'est pas maîtrisé correctement, il pourrait finir sa course au bas d'une chute d'eau.

Synopsis

Les PJ reviennent de leurs aventures au cœur du Mwangi et redescendent les eaux rouges du fleuve Vanji à bord du convoi de barges qui transporte la statue en direction de Baie Sanglante lorsqu'ils sont attaqués par des bandits et hommes-singes. Ils vont devoir affronter les voleurs,



diverses créatures et parcourir le convoi jusqu'au bateau pousseur aux mains d'un sorcier et de démons. Là, ils apprennent que le convoi va être détourné. Pour éviter cela, ils doivent trouver à bord Ranga-Tira, un terrifiant grand girallon chef des bandits. Tout en se frayant un chemin sur les barges, les PJ vont devoir affronter les gardes et leur chef, détruire le gouvernail magique qui doit servir au détournement et éventuellement, s'ils souhaitent pouvoir continuer leur voyage, empêcher que le convoi ne s'écrase au bas d'une chute en maîtrisant le bateau pousseur.

Le convoi de barges

Depuis quelques années, l'augmentation de l'activité des explorateurs au sein des étendues du Mwangi a développé le transport de passagers et de marchandises par voie d'eau à bord de

barges mises en mouvement par un bateau pousseur, profitant ainsi des nombreuses rivières et affluents qui sillonnent cette région inhospitalière. Un bateau abritant l'équipage pousse le convoi constitué de cinq barges amarrées entre elles : une barge pour les passagers de luxe et une pour les passagers communs, deux barges de stockage, une barge pour convoier la statue et, enfin, une barge technique à l'avant. L'ensemble se déplace à une vitesse de 9 m (6 Km/h) et le prix à payer pour un passager est d'environ 1 pa/Km. Il faut donc généralement compter une bonne semaine sans encombre pour qu'un convoi situé sur le Lac Ocota rejoigne Baie Sanglante pour un coût d'environ 100 po par personne. Le ticket des PJ leur donne accès à la barge des passagers communs, la barge de luxe étant déjà complète. →



Un élémentaire d'eau est lié au bateau pousseur et actionne la roue à aubes qui fait avancer l'ensemble du convoi. L'élémentaire est contrôlé à l'aide d'un sceptre magique enchâssé dans une demi-colonne faisant office de barre. Cet objet ne peut être utilisé que par le capitaine ou un prêtre du domaine de l'eau. Toutefois l'élémentaire peut être contrôlé par d'autres moyens comme les sorts *charme-monstre* ou *domination universelle*. En l'absence d'alternative magique, vous pouvez envisager qu'il est possible d'ordonner ou de demander à l'élémentaire d'effectuer une action en réussissant un test de Diplomatie ou d'Intimidation (DD 30) afin que la créature « indifférente » devienne « serviable ». Chaque ordre nécessite alors un nouveau jet.

En cas de « panne » du bateau pousseur et du gouvernail principal, la barge technique de tête dispose d'un gouvernail amovible qui peut être fixé à l'avant pour augmenter la maniabilité de l'ensemble du convoi. Rarement utilisé, ce gouvernail est complexe à installer et nécessite un test de Profession (marin). Il doit être utilisé de façon délicate et en adéquation avec le gouvernail arrière sous peine de voir le convoi se mettre en travers du fleuve et se disloquer.

Chaque barge fait approximativement six mètres de large et vingt mètres de long, ce qui donne à l'ensemble du convoi une longueur d'approximativement cent quarante mètres ! Les barges sont amarrées entre elles par un attelage constitué de lourdes chaines et d'un crochet verrouillable. Il faut trois rounds pour détacher une barge : deux pour détacher les chaines (réussite automatique) et un troisième round nécessitant un test de Force (DD 20) pour déverrouiller le crochet retenant les barges. Une fois détachée, une barge libérée du convoi ralentie au rythme de 1,50 mètre par round et dérive au gré du courant.

Avant le départ

Lorsque les PJ montent à bord de la barge des passagers (barge 3), ils ne pourront pas manquer les impressionnantes opérations pour déplacer la statue massive (20 m de long et 200 tonnes), tirée par des chevaux à l'aide d'épaisses cordes et glissant lentement sur des rondins de bois. Des chaines et poulies soulagent sa mise en place sur la barge.

S'ils décident d'enquêter sur ce monument avant le départ, un test de Connaissances (religion ou plans) (DD 30) révèle que la sculpture fait référence au seigneur démon Angazhan. Un sort de *détection de la magie* permet de remarquer que l'idole irradie une forte magie de conjuration. Un PJ curieux peut effectuer un test de Diplomatie (DD 10) auprès de l'équipage pour tenter de connaître les rumeurs qui entourent la sculpture, sa destination et son acheteur. Dans ce cas il apprendra qu'il s'agit d'un collectionneur du Chélix qui a payé une fortune pour rapporter à Egorian ce monument qu'il prétend magique.

Une fois qu'ils ont rencontré l'équipage et sont installés, le voyage peut commencer. Le convoi commence son trajet en fin de journée et en moins d'une heure ils se retrouvent loin de la civilisation. Vous êtes libre d'agrémenter le voyage avec des rencontres aléatoires si vous le désirez, mais le début de voyage devrait être suffisamment agité comme ça ! Vous pouvez approfondir certains points en vous référant aux sections sur les aventures nautiques et les étendues sauvages dans le *Guide du Maître* p.214 et 220.

Mis à part les passagers de luxe qui déjeunent dans leurs cabines, les autres passagers prennent leur repas dans le réfectoire de la barge 3.

L'attaque du convoi

L'attaque des serviteurs du Roi Gorille a lieu la première nuit du

voyage, juste avant l'aube, alors que l'ensemble des aventuriers dorment dans la barge des passagers (voir 3).

1. Bateau pousseur (en queue)

La partie avant du bateau est chargée de caisses, laissant un passage de 1,50 m de large pour circuler. La partie arrière s'ouvre sur la cabine qui est dotée d'une haute estrade de quelques marches sur laquelle se trouve une étrange barre. Une sorte de levier métallique couvert de symboles est fixé à une console qui libère par instant des petits jets de vapeur en produisant un faible bourdonnement.

La plupart des membres d'équipage sont morts. Leurs corps encore chauds sont entassés dans un coin. Le capitaine a été jeté par dessus bord par les bandits dans les premiers moments de l'assaut.

Créatures : Devant l'étrange barre se tient désormais un sorcier au service des sectateurs, un humain à la peau d'ébène du nom de Dokar. Son visage est dissimulé dans l'ombre d'un grand chapeau. A ses côtés se tiennent deux démons dretch qu'il vient de convoquer à l'aide d'une *convocation de monstre IV*. Dokar s'est mis au service du Roi Gorille afin de mieux étudier les artefacts du Mwangi. C'est lui qui a préparé le plan pour récupérer la statue.

Dokar : Utiliser le profil du Conjurateur, *Guide du Maître* p. 281. Son sort de *convocation de monstres IV* a déjà été utilisé. Remplacer l'équipement de combat par une *baguette de rayon ardent* (24 charges), un *parchemin de boule de feu* (5d6), un *parchemin de charme-monstre*, 2 *foies de soins modérés*.

Démons, dretch (2) : *Bestiaire* p.64

Tactiques : Pour prendre le contrôle du bateau pousseur, Dokar a terrassé le capitaine en lui lançant un *bai-* ➔

Dans l'eau du Vanji

Le fleuve a une couleur rougeâtre due à la boue charriée par ses eaux. Tout individu tombant à l'eau est rapidement la proie des créatures qui peuplent le fleuve. Les plus fréquentes sont les nuées de piranhas (voir encadré) et les crocodiles.

Rencontre aléatoire dans l'eau :

01-50 : 1 nuée de piranhas (FP 2) (voir encadré)

51 - 79 : 1 crocodile (FP 2) - *Bestiaire* p.52

80 - 89 : 1 serpent constrictor (FP 2) - *Bestiaire* p.257

91-00 : 1 anguille électrique (FP 2) - *Bestiaire* p.16

Nuée de piranhas FP2

PX 600

Animal (aquatique, nuée) de taille Min, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne, odorat aiguisé ; **Perception** +10

DEFENSE

CA 16, **contact** 16, pris au dépourvu 14 (**Dex** +2, **taille** +4)

pv 16 (3d8+3)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +2

Immunité dégâts par armes, traits des nuées

ATTAQUE

VD nage 12 m

Corps à corps nuée (1d6)

Espace 3m ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales distraction (DD 16)

CARACTERISTIQUES

For 4, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +2 ; **BMO** -- , **DMD** --

Dons Endurance, Talent (Perception)

Compétences Natation +10, Perception +10

ECOLOGIE

Environnement milieu aquatique chaud

Organisation sociale solitaire, groupe (2-4) ou banc (6-11)

Trésor non

POUVOIRS SPECIAUX

Odorat aiguisé (Ext). Une nuée de piranhas peut sentir une créature sur 18 mètres de rayon et détecte le sang dans l'eau jusqu'à 30 mètres.

Folie meurtrière (Ext). Une nuée de piranhas qui détecte du sang dans l'eau entre dans un état de frénésie au round suivant, ainsi que toutes les autres nuées de piranhas dans un rayon de 30 mètres. Les nuées de piranhas frénétiques mordent jusqu'à ce qu'elles ou leurs adversaires soient morts. Une nuée de piranhas frénétique bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts et d'un malus de -2 à la CA durant 1 minute. La nuée ne peut pas mettre fin à sa folie meurtrière volontairement.

Les piranhas sont des carnivores que l'on trouve uniquement dans les eaux chaudes, comme les mers, lacs, rivières et ruisseaux. Une nuée de piranhas se nourrit principalement d'autres poissons, mais les mammifères, oiseaux et amphibiens qui tombent à l'eau font également un bon repas. Ces poissons mesurent de 20 à 30 cm avec de grands yeux gris exorbités et une petite bouche bordée de dents acérées. Ils sont généralement noirs ou argentés avec un ventre rouge ou avec des taches rouges sur leurs écailles.



ser du vampire puis l'a fait jeter par dessus bord. Les deux démons tentent de s'interposer entre les PJ et Dokar pendant que ce dernier leur tire dessus avec sa *baguette de rayon ardent*. Il déteste les magiciens et, s'il en repère un, il l'attaque en premier. Il combat jusqu'à ce que ses points de vie soient réduits à 10 ou moins, après quoi il se rend, en pensant que les PJ ne tueront pas quelqu'un de son importance.

Développement : Si Dokar meurt, les dretchs disparaissent également. S'il est maîtrisé ou s'il se rend, il reste agressif et grossier, mais si les PJ réussissent un test de Diplomatie ou d'Intimidation (DD 15) Dokar pourra dire aux PJ ce qu'il sait : ses alliés sont infiltrés partout sur le convoi et ils comptent le détourner pour voler la statue et vendre les passagers comme esclaves.

Bien que les PJ puissent croire qu'ils maîtrisent le convoi en ayant vaincu Dokar, ils se retrouvent maintenant face à un autre problème : contrôler l'élémentaire actionnant la roue à aubes et qui obéit toujours au dernier ordre du capitaine, poussant le convoi de barges à pleine vitesse. Pour le moment, sur cette portion du fleuve large et rectiligne, cela n'a pas d'incidence particulière mais le convoi doit emprunter un affluent au bout d'environ trois heures et, s'il emprunte la mauvaise route, il se dirigera vers une chute d'eau haute de vingt mètres et s'écrasera sur les rochers en contrebas. Ce n'est qu'une demi-heure avant d'approcher des chutes que le courant se fait plus rapide et cela devrait mettre la puce à l'oreille aux PJ. Un passager ayant déjà fait le voyage ou un membre d'équipage encore vivant pourra les alerter de ce danger imminent et de la nécessité d'arrêter ou de maîtriser le convoi. Ils devront agir rapidement s'ils veulent avoir encore une chance de changer le destin du convoi et de ses passagers.

2. Barge de luxe

Cette barge a été aménagée en un salon richement meublé. Des plantes fleuries ont été placées en divers endroits et des lustres pendent du plafond pour permettre de lire confortablement. Les murs sont couverts de bibliothèques remplies de vieux livres, principalement des récits de voyages. Un escalier en colimaçon mène sous le salon.

L'escalier en colimaçon conduit à un étroit corridor comportant quatre portes menant chacune à une vaste cabine privée de 3 m x 6 m dotée d'un lit, de deux penderies, d'un grand miroir et d'une armoire.

Créatures : Dans trois des cabines, les riches passagers ont été ligotés et dorment profondément. Toutefois la cabine Nord-Est abrite Xaha, la soeur de Kib (voir la cuisine en 3c) ainsi que trois bandits fouillant énergiquement les bagages des autres passagers.

Xaha : Utiliser le profil du Pilleur de Tombes, *Guide du Maître* p.263

Bandits (3) : Utiliser le profil du Bandit, *Guide du Maître* p.264

Tactiques : Xaha a placé un piège simple dans l'escalier menant aux cabines qui l'alertera de la présence d'intrus durant la nuit. Elle tentera alors une attaque surprise avec les bandits dès que les PJ accèderont à la cabine, utilisant le mobilier de la chambre pour leur servir de protection. Si les PJ ne visitent pas toutes les cabines, Xaha fuit avec deux bandits vers les barges plus avant à la recherche de ses compagnons pour l'aider à prendre les aventuriers par surprise.

Piège : Clochette d'alerte FP1 : Type mécanique ; Perception 20 ; Sabotage 20 ; Déclencheur contact ; Remise en place non ; Effet Fait retentir une clochette dans la cabine de Xaha.

3. Barge des passagers

Il y a 12 passagers en plus des PJ. Il s'agit de colons et non de guerriers



et aucun d'eux n'est en mesure de se battre. A moins que les PJ ne les questionnent, ils restent entre eux et ne parlent pas.

3a. Salle commune et dortoir

Le niveau inférieur de cette barge est partagé en deux parties communicantes et fermées par un simple rideau. La première partie est dotée de bancs séparés par une allée centrale. L'autre partie, plus petite, contient six lits de deux couettes superposées. Deux petits coffres sont placés au pied de chacun d'eux pour ranger les effets personnels.

Un PJ déjà réveillé et allant dans la salle commune pourra remarquer que trois nuages denses de moustiques tourbillonnent dans la salle. Un individu situé derrière semble les repousser par de grands gestes en direction du dortoir. Derrière lui se trouvent deux autres personnes louches portant des cordes. Les PJ qui dorment doivent réussir un test de Perception (DD 10) pour se réveiller, autrement les PJ les plus proches du rideau de la salle commune se réveillent rapidement lorsque la nuée de moustiques les assaille.

Créatures. Kangha est un nouveau fidèle d'Angazhan et il veut faire ses preuves. Il s'est fait passer pour un dresseur d'animaux exotiques et occupe une des cabines de luxe. Il est nerveux et dissimule sa peur derrière des affronts exagérés.

Kangha et les bandits ont libérés trois nuées de moustiques altérés afin que leurs piqûres endorment les victimes. Ils entrent ensuite dans le dortoir pour ligoter les passagers et maîtriser ou tuer ceux qui résistent. Les trois malfaiteurs sont enduits d'un onguent répulsif afin de ne pas être attaqué par les moustiques.

Kangha : Utiliser le profil du Magicien de la jungle, *Manuel des PNJ*

p.98. Sinon celui du Magicien amateur, *Guide du Maître* p.278. Dans ce cas, remplacer son sort de *poussière scintillante* par le sort *toile d'araignée*.

Bandits (2) : Utiliser le profil du Bandit, *Guide du Maître* p.264

Nuées de moustiques altérés (3) : *Bestiaire* 2 p.20. Au lieu de transmettre une maladie, la nuée de moustiques endort la victime pour 1 minute (DD 13, annule).

Tactiques : Si les PJ sont armés lorsqu'ils rencontrent les bandits, ces derniers attaquent immédiatement. Kangha lance un sort de *toiles d'araignée* sur les PJ pour les immobiliser alors qu'ils se font harceler par les nuées de moustiques.

Développement : Si les bandits sont mis hors d'état de nuire et que Kangha est blessé, il se rend et tente de retenir ou ralentir les PJ aussi longtemps que possible.

3b. Réfectoire

Le pont couvert abrite la cuisine et le réfectoire où se retrouvent les passagers pour déjeuner. La salle est décorée à la façon d'une auberge forestière : des lanternes diffusent une lumière tamisée et illuminent divers trophées de créatures sur les murs. Derrière un comptoir en bois exotique une porte mène à la cuisine. Plusieurs cages en bambou et cordes sont disposées dans la salle.

Créatures : Six bandits se trouvent dans la salle et sont chargés de préparer les cages pour esclaves afin de transporter les passagers une fois à destination.

Bandit (6) : Utiliser le profil du Bandit, *Guide du Maître* p.264

Tactiques : Les bandits ont renversés deux tables pour leur servir d'abris en cas d'attaque. Ils tiennent leur position et tentent de coin- ➔



cer leurs adversaires en les poussant vers la cuisine (3c). Si quatre d'entre eux sont tués, les autres se rendent.

3c. Cuisine

La cuisine est étroite mais bien équipée. On y trouve des barils de bière et divers produits alimentaires. Une armoire verrouillée renferme de la porcelaine et les verres sont suspendus au plafond.

Créatures : Kib et sa sœur Xaha (voir 2) sont des serveurs d'Anghazan. Tous deux sont habillés en serveurs et ont infiltré l'équipage pour faciliter l'attaque. Si Kib entend du grabuge dans le réfectoire, il se cache et attend. Lorsqu'il entend les PJ entrer dans la cuisine, il jaillit de sa cachette et se met à geindre en demandant de l'aide. Il utilise ses compétences de Bluff et de Déguisement pour se faire passer pour un serveur terrifié. Si les PJ se font avoir par son subterfuge, il refuse qu'on l'abandonne et joue à la victime jusqu'à ce qu'ils rencontrent Xaha. A cet instant, il porte une attaque sournoise avec une dague empoisonnée sur le PJ qui semble le plus vulnérable et rejoint le combat.

Kib : Utiliser le profil du Pilleur de Tombes, *Guide du Maître* p.263. Kib possède une dague enduite de venin de vipère à tête noire (voir *Manuel des Joueurs*, p. 566).

4. Barge de stockage #1

Des caisses de fournitures diverses s'entassent jusqu'à la large trappe d'accès dans le plafond. La poussière couvre le sol et les empilements de caisses se balancent légèrement avec le ballotement de la barge.

Créatures : Lorsque Ranga-Tira a visité cette zone avec ses sbires, ils ont maladroitement renversé une

cage, excitant au passage le lézard géant qu'elle renfermait. La créature s'est jeté contre les barreaux endommagés de sa cage, provoquant son ouverture. Le monstre est affamé et s'il voit quelque chose entrer, il fixe sa proie et attaque.

En raison des empilements de marchandises, la barge est considérée comme un terrain difficile.

Lézard géant à colerette: *Bestiaire* p.192

Trésor : Chaque caisse est clouée et étiquetée avec le nom du propriétaire. Il faut plusieurs rounds pour placer une caisse en bonne position afin de la forcer (DD 13). Seule une caisse sur cinq contient de l'or et des objets de valeur (exemples de contenus : 2d10 x 8 po ; une gemme de 5d8 x 10 po ; un bijou ou objet d'art de 1d8 x 100 po ; un objet de maître). Les autres ne contiennent que des effets personnels sans intérêt. Ces caisses renfermant les biens des passagers, à vous de voir les répercussions que peuvent avoir ces vols.

5. Barge de stockage #2

Cette barge est identique à la précédente si ce n'est qu'elle ne renferme pas de monstre. Seule une caisse sur dix contient des objets de valeur.

6. Barge de la statue

La barge transportant la statue est plus large mais moins longue que les autres barges. C'est une simple surface flottante ouverte de neuf mètres de large sur vingt mètres de long, totalement occupée par l'idole de grès rouge qui est couchée sur le dos. Dans cette position, la statue mesure presque trois mètres de haut. De curieux rayons de lumière rouge s'échappent de certains symboles qui la recouvrent et se concentrent entre les bras de la statue pour former une arche lumineuse au travers de laquelle il est possible de distinguer un paysage de jungle distordu.

Créature : Deux bandits armés d'arbalètes se sont placés en haut de la statue et tirent sur les PJ qui s'en approchent. Six charau-ka (hommes-singes) armés de massues se jettent sur eux pour les tuer ou les faire tomber de la barge.

Bandit (2) : Utiliser le profil du Bandit, *Guide du Maître* p.264

Charau-ka (6) : Voir encadré. Si vous souhaitez en savoir plus sur l'écologie des Charau-ka, vous pouvez vous référer à l'aventure (non traduite) #40 - *Vaults of madness* de la campagne *Serpent's Skull*, page 60.

Piège : Les charau-ka ont activé six runes de la statue d'Angazhan. Les runes actives projettent chacune un rayon rougeâtre et tous se concentrent entre les bras de la statue pour former une sorte d'arche lumineuse. Il s'agit d'un portail dimensionnel vers Ahvoth-Kor, le royaume abyssal d'Angazhan. A partir de cet instant, à chaque round, il y a 50% de chance que 1d2 babouins fiélons altérés (voir encadré) émergent du portail et viennent rejoindre le combat. Chaque rune peut être désactivée comme un piège ou à l'aide d'un sort de *dissipation de la magie* contre un NLS 10. Pour chaque rune désactivée, le portail faiblit et réduit de 10% les chances de voir surgir un babouin fiélon. Lorsqu'il ne reste que trois runes actives, le portail se referme et les runes encore opérationnelles agissent encore pendant 1 round avant de s'éteindre.

Runes d'ouverture du portail dimensionnel : FP 2 ; magique ; Perception évident ; Sabotage DD 26 ; Déclencheur non ; Remise en place non ; Effet jet de Réflexes (DD 12) pour réduire les dégâts de moitié ; 2d6 d'énergie chaotique.

7. Barge technique (en tête)

L'intérieur de la barge technique est rempli de caisses d'équipement clas-

sique (goudron, outils, etc...) et de pièces de rechange. Plusieurs cordes et quelques gros sacs à moitié ouverts sont posés dans un coin.

Créature : A l'avant de la barge se tient Ranga-Tira. Pendant l'attaque, il n'aide pas les bandits et préfère terminer de fixer le *gouvernail élémentaire*. S'il voit les PJ s'approcher de lui, il effectue quelques mouvements avec ses haches, un rictus de contentement s'affichant sur son faciès simiesque.

Derrière lui, le *gouvernail élémentaire* est maintenant fixé à la barge technique. Cela ressemble à un long bâton métallique plongeant dans l'eau auquel est lié un élémentaire d'eau utilisé en cas de « panne » du bateau pousseur. L'élémentaire doit être charmé pour obéir aux ordres. Il doit détourner le convoi vers un affluent isolé où les bandits espèrent finir leur travail en paix. Si ce gouvernail n'est pas détruit ou désactivé dans les 60 minutes après l'assaut initial, l'élémentaire d'eau qui y est lié obéit aux ordres, charmé au préalable par un parchemin de charme-monstre et commence à détourner le convoi plus loin dans un affluent, à moins que les PJ n'aient réussi à forcer l'élémentaire d'eau du bateau pousseur à s'arrêter.

Par ailleurs, les PJ peuvent aussi neutraliser la situation en détachant la barge technique du reste du convoi, en utilisant la méthode décrite dans le paragraphe *Le convoi de barges*. Dans ce cas, ils ont juste besoin de tenir Ranga-Tira à l'écart suffisamment longtemps pour effectuer leur action. Une tentative pour détacher la barge rend l'angazhani furieux et il concentre ses attaques sur le personnage qui tente cette opération. Si les PJ réussissent, il abandonne la barge technique et va tenter de se venger des PJ.

Gouvernail élémentaire : pv 85, résistance 8 ; Sabotage (DD 15). →



► **Ranga-Tira, angazahni infé-rieur** : voir encadré

Tactiques : Ranga-Tira est un guerrier farouche qui aime se battre. Il cherche les combattants du groupe pour un affrontement direct. Il combat jusqu'à la mort.

Développement : Dans les affaires de Ranga-Tira se trouve une lettre qui semble être un accord de vente des passagers à un marchand d'esclaves de la cité d'Usaro dont le nom n'est pas mentionné.

Conclusion

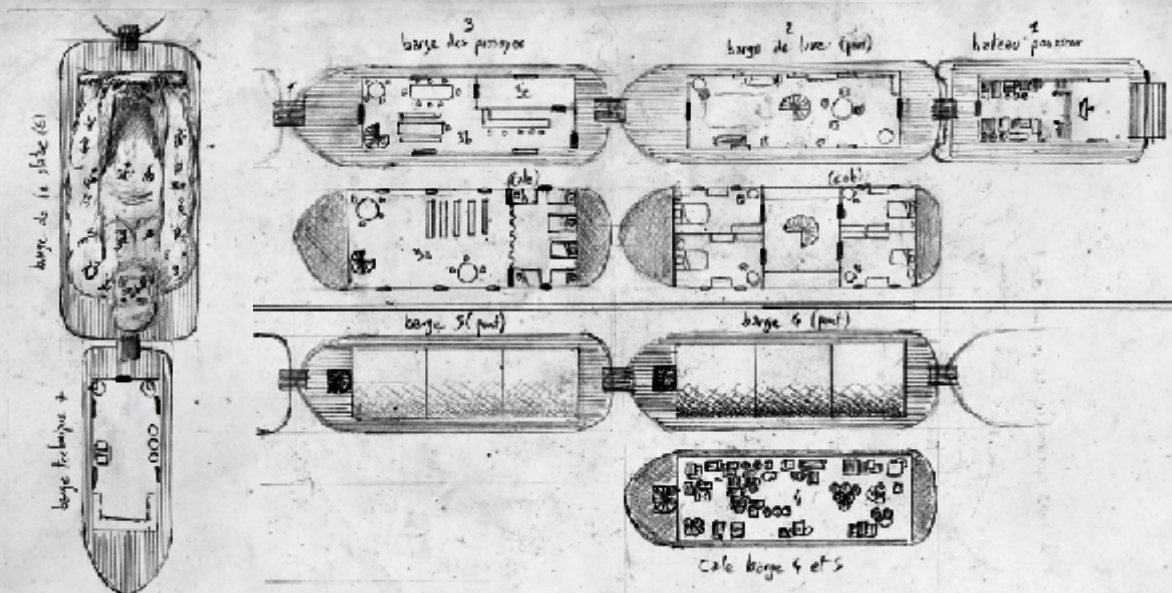
Même s'ils ne réussissent pas à contrôler l'élémentaire d'eau du bateau pousseur, si les PJ détruisent ou maîtrisent à temps le *gouvernail élémentaire* de la barge technique ils empêchent le détournement du convoi. Si le bateau pousseur est stoppé ou que le convoi est détourné, une équipe de recherche du Consortium de l'Aspis venue de Baie Sanglante découvre le reste du convoi après quelques jours, mais les passagers (et peut être les PJ) auront certainement déjà été vendus

au marchand d'esclaves. Cette partie dépasse le cadre de cette aventure.

Dans le cas où le convoi est maîtrisé et arrive à bon port jusqu'à Baie Sanglante, la statue est déchargée par une équipe d'agents du Consortium et préparée pour la phase suivante de son transport vers le Chélix sur un navire. Toute relation faite entre l'incident du voyage et la statue est rejetée avec désinvolture par le Consortium, mais les témoignages concernant les effets particuliers de la statue seront toutefois écoutés avec grand intérêt. Dans les jours qui suivent, le Consortium offre 2000 po aux PJ en remerciement de leurs services et en échange de quoi ils devront rester silencieux sur ce qui c'est passé. Des officiels de Baie Sanglante pourront contacter les PJ pour mener une opération contre les charau-ka, tenter de retrouver le capitaine du convoi qui ne serait pas mort ou enfin pour infiltrer le Consortium et en savoir plus sur leurs activités récentes.

Texte et plan Pierre Balandier

Illustration Benjamin Giletti et Paizo Publishing, Tous droits réservés.



Charau-ka FP 2

Humanoïde (charau-ka) de taille P, CM
Cadre de campagne : La mer intérieure, p.309

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne, odorat ; Perception +2

DEFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 13 (Dex +1, naturelle +2, taille +1)

pv 19 (3d8+6)

Réf +4, **Vig** +3, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps massue, +5 (1d4+3), morsure, +0 (1d3+1)

Attaques spéciales hurlements frénétiques, maître des armes de jet

CARACTERISTIQUES

For 15, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 12, **Cha** 11

BBA +2 ; **BMO** +3, **DMD** +14

Dons Lancer improvisé*, Tir à bout portant, Tir de précision

Compétences Discrétion +10, Escalade +14, Perception +2, Vol +0

Modificateurs raciaux +4 en Discrétion

Langues abyssal, polyglotte

POUVOIRS SPECIAUX

Hurlements frénétiques (Sur). Une fois par jour, un charau-ka peut entrer dans un état de furie hurlante par une action libre. Quand il est dans cet état, le charau-ka rate automatiquement ses tests de Discrétion et ne peut plus parler ni lancer de sorts à composante verbale (ni se servir d'un objet qui nécessite un mot de commande) mais il se trouve sous l'effet d'un sort de *rapidité*. Le charau-ka continue de hurler jusqu'à 3 rounds, après quoi, il est chancelant pendant 1 round.

Maîtrise des armes de jet (Ext). Les charau-ka sont maîtres des armes de jet. Ils disposent tous du Lancer improvisé comme don bonus. Tous les charau-ka gagnent un bonus racial de +1 avec les armes de jet et

leur zone de critique possible est doublée, comme s'ils disposaient du don Science du critique pour toutes les armes de jet. Cet effet ne se cumule pas avec tout autre effet qui augmente la zone de critique possible d'une arme.

Babouins félons altérés FP1

Créature magique (extraplanaire) de taille M, CM

Bestiaire 2 p.222 (babouin) et *Bestiaire* p.296 (félon)

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne, odorat ; Perception +5

DEFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)

pv 16 (3d8+3)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +2

Résistance froid 5, feu 5 ; **RM** 8

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 9 m

Corps à corps morsure, +4 (1d6+3)

Attaques spéciales châtiment du Bien (+3 aux dégâts)

CARACTERISTIQUES

For 15, **Dex** 14, **Con** 12, **Int** 3, **Sag** 12, **Cha** 4

BBA +2 ; **BMO** -, **DMD** -

Dons Vigilance, Course

Compétences Escalade +10, Escalade +3, Perception +5

Langues Abyssal, Infernal

Ranga-tira (Angazhani inférieur) FP 8

Créature magique de taille G, CM

Pathfinder Chronicles : Heart of the Jungle p.58

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne, odorat, *détection de l'invisibilité* ; Perception +12

DEFENSE

CA 24, contact 12, pris au dépourvu 21 (armure +4, Dex +3, naturelle +8, taille -1)

pv 66 (7d10+28)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +5

RD 10/Bien ; **Immunité** poison ; Résistance acide 5, froid 5, feu 5 ; **RM** 14

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m (base 12 m)

Corps à corps hache de lancer de maître, +13/+8/+2 (1d8+4), 2 haches de lancer de maître, +10 (1d8+2), morsure, +10 (1d6+4) ou morsure, +10 (1d6+4), 4 griffes, +10 (1d4+4 et éventration)

Distance 2 haches de lancer de maître, +10 (1d8+4)

Espace 3 m ; Allonge 1,50 m

Attaques spéciales éventration (4 griffes, +10 (1d4+6))

Pouvoirs magiques (NLS) 9e, concentration +16)

Sur concentration -- *détection de l'invisibilité*

3/jour -- *frayeur* (DD 16), *ténèbres profondes*,

CARACTERISTIQUES

For 19, **Dex** 17, **Con** 18, **Int** 19, **Sag** 14, **Cha** 14

BBA +7, **BMO** +12, **DMD** +25

Dons Arme de prédilection (hache de lancer), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat à plusieurs armes, Enchaînements, Volonté de fer

Compétences Connaissance (religion) +16, Discrétion +7, Escalade +20, Intimidation +14, Perception +12, Survie +14

Langues abyssal, commun, polyglotte

Particularités entraînement martial
POUVOIRS SPECIAUX

Entraînement martial (Ext). En raison de leur grande intelligence, les angazhanis sont formés au port des armures légères et intermédiaires, ainsi qu'au maniement des armes courantes et d'une arme de guerre aux choix.



DOSES RADIOACTIVES

Ce scénario fait la part belle aux exclusivités françaises pour Shadowrun 4 : le supplément Sox, les chapitres Lille dans Enclaves corporatistes et Tournée européenne dans Cartels fantômes.

En quelques mots...

Le trafic de Tempo provoque une guerre de gangs à Nancy et les runners vont se retrouver au cœur de l'action. Engagés par le Cercle radiant, les runners commencent par faire passer un message à un gang rival, avant de voler un camion, s'introduire dans la zone confinée de la SOX puis défendre un village radeux contre une horde d'écorchés en colère.

Un peu de contexte

Le Cercle radiant est un gang de taille moyenne qui sévit dans les camps de réfugiés du nord de Nancy depuis de nombreuses années. En janvier 2071, un nouveau chef s'est emparé de la tête du groupe, un homme répondant au pseudonyme de Vast. Ce dernier nourrit de l'ambition pour son gang. A partir d'avril 2071, il dispose d'un atout majeur qui lui a permis de sortir les Radiants du lot : il possède des contacts capables de lui fournir en exclusivité du tempo, une nouvelle drogue Éveillée.

Jusqu'à présent, Vast et son Cercle l'ont jouée fine, et le tempo s'est fait tranquillement une place sur le marché de la drogue nancéienne. Petit à petit, le gang a grandi en nombre, si bien que mi-mai 2071, le Cercle radiant et son tempo sont devenus un vrai problème pour les Ogres noirs, le gang majeur des camps de réfugiés et l'allié historique de Del Toro, le patron de la pègre Nancéenne. Le tempo sape les ventes de novacoke et les bénéfices sont en chute libre. Del Toro est furieux car il n'arrive pas à trouver un fournisseur pour le tempo. Il a été très clair avec Paulo l'Ours noir, le chef des Ogres : soit il s'approprie le business du tempo, soit leurs accords sont caducs.

Les Ogres noirs sont donc passés à l'offensive et les rixes avec les membres du Cercle radiant sont devenues de plus en plus fréquentes et meurtrières. Vast, conscient que la pression s'accroît sur son business,

a décidé d'engager des runners pour augmenter sa puissance de frappe et lutter contre les Ogres. Dans un même temps, il a pris contact avec une association écolo sanitaire qui œuvre dans la zone confinée de la SOX et projette d'y faire installer le laboratoire de coupe du tempo, bien à l'abri des regards indiscrets et de la concurrence.

Le Cercle radiant

Le Cercle radiant est constitué majoritairement d'individus ayant grandi dans les camps de réfugiés et d'anciens SOXiens ayant réussi à fuir la zone. Il tient son nom du terme Zentpel « Cercle » qui chez les radeux signifie la famille élargie. Les couleurs du gang sont le vert et jaune, leur symbole un cercle vert bordé de flammèches jaune. De nombreux gangers le portent tatoué sur l'un des bras ou arborent un bandana sur lequel il est reproduit.

Jusqu'à récemment, les activités du gang se limitaient au racket de protection, à la refourgue de matos volé et à un peu de vente de drogue. Depuis l'arrivée de Vast, le gang s'est lancé dans le commerce de tempo, ce qui lui a donné une nouvelle envergure puisqu'il est le seul à en posséder sur la conurb'.

Le QG du cercle est une vieille station d'épuration des eaux située au cœur des camps de réfugiés. L'un des bâtiments est occupé par une sorte de galerie marchande / centre commercial que le gang loue →

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 5 PJ expérimentés
Joueurs • Expérimentés
MJ • Expérimentés

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



George Lutz, dit "le peignoir"

La SOX (et Nancy) pour les nuls

En mars 2008, les réacteurs de la centrale nucléaire de Cattenom entrèrent en fusion et libérèrent des gaz radioactifs qui conduisirent à l'évacuation puis à la mise sous contrôle restreint de la zone administrative Sarre-Lorraine-Luxembourg. En 2009, devant les difficultés à gérer la zone, les autorités construisirent un mur autour de la zone, piégeant à l'intérieur ceux qui avaient refusé de la quitter, ou ceux entrés pour y piller les nombreux biens abandonnés.

Ce mur de cinq mètres de haut, recouvert de monofilament, et de trois mètres d'épaisseur, est surveillé par la Garde de la Zone, un détachement spécial du Met2000, une corpo de mercenaires/militaires. La garde contrôle strictement les allers et venues dans la zone de confinement, via des points d'accès routier sur-

veillés, et des batteries de senseurs et de missiles pour l'espace aérien.

La SOX est peuplée de radeux (des survivants de l'avant incident qui ne connaissent rien du monde extérieur), d'écorchés (la version hostile du radeux qui vivent de pillage et de brutalité), d'animaux mutants, de chamans toxiques (l'espace astral est extrêmement chaotique et corrompu), de contrebandiers, et de quelques corpos venues s'engraisser sur le dos de Mère nature ou bénéficier de la sécurité que provoque une zone toxique.

Nancy, située à quelques kilomètres au sud de la zone de confinement, a été envahie par des réfugiés fuyants la SOX. Ces derniers ont été parqués dans des camps de fortune qui sont devenus par la suite permanents, épargnant ainsi relativement le centre-ville. Pour le reste, Nancy est une conurb' classique du 6^e Monde.

Le tempo, késako ?

Le tempo, aussi appelé flippside dans la rue ou par certains Éveillés, est une drogue Éveillée génétiquement modifiée au cœur du supplément *Cartels fantômes*.

Durée : (10 – Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Constitution +1, Perception +1, Endurance à la douleur 2, Vision astrale, Volonté –1, +2 à toutes les compétences du groupe Influence.

Coût : 50 à 150 ¥ par dose

Description : Le tempo provoque d'abord une phase montante d'euphorie et de bien-être assez semblable aux effets de la novacoke. Il ouvre ensuite la perception de l'espace astral au consommateur, ce qui lui permet de ressentir l'énergie émotionnelle ambiante qui l'entoure. Le tempo provoque dans un même temps de légères hallucinations et un effet anesthésiant accompagné d'un sentiment d'invincibilité. L'un des effets importants, bien que méconnu, du tempo est qu'il inhibe les capacités technomantiques.

Le tempo engendre une forte dépendance. La plupart des consommateurs se retrouvent affublés d'une Dépendance légère après deux doses, et la gravité de l'addiction augmente après chaque nouvelle prise. Avant même de s'en rendre compte, le consommateur est accro et ne peut s'en passer.

La drogue peut être administrée par injection, directe ou sous forme de patch, inhalation ou ingestion.



avec sa protection à différents commerces. Le gang occupe les pièces qui servaient de station de contrôle (quelques caméras ont été réinstallées). Le laboratoire de coupe et de raffinement du tempo se trouve dans l'ancien centre de traitement des déchets plastiques, où règne une odeur difficilement supportable qui éloigne la plupart des curieux.

Erik « Vast » Hermann

Erik Hermann, connu à Nancy sous le pseudonyme de Vast a dirigé le gang du Cercle radiant dans les années qui ont suivi le Crash 2.0 avant d'abandonner la place à l'un de ses lieutenants en 2068. Nul ne sait ce qu'il a fait durant ces trois années, toujours est-il qu'à son retour en janvier 2071, Vast ramenait avec lui ce dont le gang avait besoin pour sortir du lot : le tempo. Il récupéra donc logiquement sa place de leader.

La quarantaine, des cheveux très courts déjà gris, une bouche fine encadrée par un bouc finement taillé et des yeux verts acier, Vast possède la qualité nécessaire à tout chef : le charisme. Son visage, généralement fermé et impassible, s'illumine dès lors qu'il a pris une décision. Vast est doté d'une force de persuasion hors du commun.

Synopsis

Les PJ sont mis en relation avec Vast qui souhaite les engager pour aider le Cercle dans sa lutte contre les Ogres. Vast souhaite faire passer un message à ses rivaux. Et pour que celui-ci soit bien clair, Vast ne demande pas moins que le bras du demi-frère de Paulo l'ours noir, le chef des Ogres.

Les PJ doivent donc pénétrer dans l'ancre de George « le Peignoir » Lutz, une sorte de bar, bordel, studio de tournage pour sim porno, et lui trancher un bras. Ce faisant, ils découvrent que les Ogres noirs

connaissent l'emplacement actuel du laboratoire de coupe du tempo du Cercle radiant et projettent de l'attaquer dans les jours qui viennent.

En apprenant cette nouvelle, Vast décide d'accélérer le transfert du labo de tempo. Il charge les PJ de trouver un camion suffisamment grand pour le charger. Grâce à leurs contacts, les PJ apprennent que Swarz Solvant, une filiale d'AG Chimie, délocalise son activité en Europe de l'Est, et que l'un de ses camions doit se rendre dans la SOX. De plus, l'organisation des 24 heures de Stan conduit à de nombreuses déviations qui sont autant d'opportunités pour les PJ de s'emparer du camion.

Une fois le camion récupéré, les PJ se rendent aux Vandières, en SOX, ou Seconde vie, une association écologique et sanitaire, et les Vands, un groupe de radeux, les attendent sur le nouveau site du labo. Les PJ ont à conduire le camion à travers le mur d'enceinte et s'aventurer dans les terres désolées et hostiles de la SOX.

Arrivés aux Vandières, ils ne sont pas encore au bout de leur peine. Un clan d'écorchés local ne voit pas d'un bon œil les activités de Seconde vie et du Cercle et menace les Vands de représailles si ceux-ci ne chassent pas les nouveaux venus. Les PJ doivent donc convaincre les Vands de les garder parmi eux, se débarrasser de la menace des écorchés et assurer l'installation du labo.

Œil pour œil, bras pour bras

La façon d'introduire vos joueurs dans ce scénario dépend en grande partie de votre campagne. Si vous utilisez Cartels fantômes, ce scénario trouvera parfaitement sa place dans la *Tournée européenne*. Si vous souhaitez en faire un one-shot, créez des PJ des membres du Cercle radiant.

Ou tout simplement, les runners sont contactés par leur fixer habituel qui leur propose de bosser pour Vast et le Cercle radiant.

Quoi qu'il en soit, les PJ ont rendez-vous avec Vast au XVI, un bar à la frontière entre les camps de réfugiés et le quartier de Maxéville où le Cercle radiant a ses habitudes. Le leader du Cercle est accompagné par quelques gangers afin d'assurer sa sécurité. Vast explique la situation et la lutte qui l'oppose aux Ogres noirs. Il a besoin des PJ pour envoyer un signal fort à ses rivaux. Pour ce faire, il souhaite frapper Paulo là où ça fait mal : la famille. Vast explique aux PJ que le chef des Ogres a un demi-frère avec lequel il est très proche : George « le Peignoir » Lutz. Ce dernier passe le plus clair de son temps dans son club, « Le SPaCe », qui sert à blanchir de l'argent pour le compte du gang. Vast veut que les PJ rendent visite au Peignoir et ramènent avec eux une de ses « manches » et ce, dès ce soir. La vente de Tempo a rempli les caisses du gang, il a donc les moyens de payer les runners correctement : proposez suffisamment pour motiver vos joueurs.

Le SPaCe

Le SPaCe est situé dans les Barrens de Pompey. C'est un bâtiment de trois étages, d'apparence décrépite comme le reste du quartier, mais qui cache bien son jeu. Il est ouvert de 19h à 5h du matin.

Le petit **sas de sécurité** est gardé par un videur ork. Il invite poliment les clients à laisser leurs affaires à la **consigne**, et précise que les armes plus importantes que les pistolets sont interdites.

Des tables au design stylé entourées de chaises rembourrées remplissent la **pièce principale** du club dont le sol est couvert d'une moquette pourpre. De part et d'autre de la pièce, deux grandes baignoires sont

reliées par un podium séparé au centre pour laisser un passage. Les filles et les hommes qui dansent à moitié nus peuvent ainsi passer d'un bain à l'autre et faire des pauses lascives auprès de tel ou tel client. Suivant l'heure, entre cinq et vingt habitués se rincent le gosier et l'œil et une poignée de prostituées déambulent de table en table. La sécurité est assurée par une caméra vidéo ainsi qu'un videur humain qui se fait (mal) passer pour un client.

Des centaines d'ORA en forme de bulle de savon flottent dans l'espace, donnant le sentiment d'être dans un bain moussant. En éclatant les bleues, diverses informations apparaissent (carte des consos, tarifs des spas, tarifs des putes, etc.).

Deux **salons privés** permettent aux groupes d'avoir un peu d'intimité et d'échapper à la musique tonitruante qui règne dans la grande salle. Ils sont agencés de manière classique : une banquette en cuir rouge suit les murs de la pièce, tandis qu'une grande table basse pouvant soutenir le poids d'une personne (dévêtue de préférence) trône au centre.

Derrière le **bar**, un barman et une barmaid s'activent à servir les commandes. La **réserve** située derrière stocke les denrées alimentaires et les produits de nettoyage pour les baignoires du rez-de-chaussée et les spas du premier.

Un videur ork assure la sécurité de l'**escalier** qui permet de monter au premier étage. Seuls les invités du Peignoir ou les clients en possession d'un pass « SPaCe », un marqueur RFID que l'on peut acheter au bar et qui donne droit à une heure de bain dans l'un des spas du premier, peuvent monter.

Les **spas** du premier étage sont de différentes tailles et possèdent tout le nécessaire pour passer un →



Le système matriciel du Space

Système 3

Réponse 3

Firewall 2

Signal 2

Programmes : Analyse

2, Agent CI (Autopilote 3)

avec Analyse 3, Attaque 3,

Armure 2.

Videur humain (x1)

Con 4 Agi 4 Réa 4

For 3 Cha 3 Int 4

Log 3 Vol 4 Ess 6

Init 8 IP 1 MC 10

Videur ork (x2)

Con 7 Agi 4 Réa 4

For 6 Cha 2 Int 4

Log 2 Vol 4 Ess 6

Init 8 IP 1 MC 11

Armure : 5/3

Compétences : Armes auto-

matiques 3, Armes conton-

dantes 3, Combat à mains

nues 3, Esquive 3, Gangs

de Nancy 1, Intimidation 3,

Pistolets 3

Équipement : commlink,

veste pare-balles

Armes :

Matraque télescopique

[Armes contondantes,

Allonge 1, VD (FOR / 2 + 1)

P, PA 0]

Ares Predator IV [Pistolet

lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR 0,

15 (c), avec visée laser]

Remington Roomsweper

[Pistolet lourd, VD 7P(f),

AP +5, SA, RC 0, 8(m) avec

munition fléchette)

bon moment. Le système matriciel permet de passer ses commandes directement au bar, des projecteurs tridéo et une impressionnante quantité de sims sont aussi disponibles. Chaque spa est équipé de caméras vidéo relativement discrètes. Le Peignoir s'en sert pour filmer les ébats de ses clients avec les prostituées puis revendre les films sur la matrice.

La porte du fond est fermée par un maglock à code (Indice 3) et donne sur un petit couloir. La porte d'en face débouche sur la **salle du serveur**. Elle abrite le serveur du SPace qui gère l'habillage RA, l'alarme de sécurité, et le contrôle des différents spas. Un écran tridéo permet de visionner ce que filment les différentes caméras. Il n'y a généralement personne ici, à part en cas de problème informatique.

La seconde porte donne sur les **appartements du Peignoir**. Matériel hifi dernier cri, moquette angora, minibar, jacuzzi, lit à baldaquin... Le Peignoir se fait plaisir, à tel point qu'il ne quitte que rarement ses appartements. La tridéo est reliée au serveur, ce qui permet au Peignoir d'afficher les vidéos des caméras de surveillance, ce dont il ne se prive pas. Cette vaste pièce est la seule de l'établissement à posséder des fenêtres (en verre balistique polarisé) reliées à l'alarme. C'est aussi le seul endroit qui bénéficie d'une protection magique sous la forme d'une rune de garde d'Indice 3.

Expédition punitive

Les PJ doivent donc infiltrer le SPace pour y trouver George « le Peignoir » Lutz et lui trancher le bras. La sécurité du SPace est loin d'être insurmontable. L'établissement jouit de sa réputation de filiation avec les Ogres, ce qui décourage généralement les fauteurs de troubles. Les PJ pourraient vouloir demander l'aide

du Cercle, mais Vast les en dissuade : les membres du gang sont connus et attireraient immédiatement l'attention.

Rentrer dans le tas, armes au poing, est le meilleur moyen de se mettre à dos de nouveaux ennemis parmi la clientèle. Les PJ peuvent tenter une action par le toit s'ils ont des explosifs, ou en sautant en rappel à travers l'une des fenêtres des appartements du Peignoir.

Les PJ ont aussi la possibilité de se faire passer pour de simples clients, acheter un pass pour les spas du premier étage de sorte à se rapprocher de leur cible. Ou bien encore, ils peuvent proposer un rendez-vous au Peignoir en inventant un motif de business. George est toujours partant pour un nouvel arrivage de filles ou un deal qui peut rapporter.

Si le Peignoir entend arriver les PJ de loin (genre, s'ils flinguent à travers tout le rez-de-chaussée pour atteindre le premier) il contacte son demi-frère qui envoie immédiatement des renforts. Quatre Ogres arrivent au bout de sept minutes, puis quatre nouveaux toutes les cinq minutes jusqu'à un total de douze.

Tempo pourri

Durant leur « assaut » sur le SPace, les PJ doivent apprendre que les Ogres noirs connaissent l'emplacement du laboratoire du Cercle et projettent de l'attaquer d'ici la fin de la semaine. Ils peuvent surprendre une conversation téléphonique du Peignoir via les caméras de sécurité ou en interceptant le trafic matriciel. Ils peuvent aussi trouver ces informations sur le commlink du Peignoir, ou encore ce dernier peut leur lâcher l'info dans une tentative désespérée pour sauver son bras. Bref, trouvez le moyen de passer l'info aux joueurs d'une manière logique et crédible suivant leurs actions.

Délocalisation

Une fois en possession du bras du Peignoir, les PJ retrouvent Vast au QG du Cercle et se font payer, comme convenu. Ils ont intérêt à faire part de leur découverte concernant les projets des Ogres noirs et le labo du Cercle. S'ils ne sont pas parvenus à obtenir l'info, un autre Radiant l'aura rapportée à Vast qui s'empressera de le dire aux PJ. Vast paraît perturbé par ces nouvelles. Il propose alors aux PJ d'aller se reposer tandis qu'il cherche le meilleur moyen de protéger le labo et leur donne rendez-vous le lendemain, à 14h.

À l'heure dite, Vast explique aux PJ qu'il craignait depuis quelque temps que la pègre locale ne tolère pas son business de tempo. Aussi avait-il pris ses dispositions pour mettre en sécurité son installation. Vast est entré en contact avec Hans Hergen, l'un des principaux leaders d'une petite organisation écologique et sanitaire appelée Seconde vie, dont l'un des objectifs est de développer des techniques de dépollution. Seconde vie mène l'une de ses actions dans la SOX près des Vandières. Vast et Hergen ont conclu un marché : Seconde vie abrite le laboratoire de tempo du Cercle radiant, fait entrer et sortir la drogue via son réseau, en échange de quoi, le gang soutient financièrement l'association.

Malheureusement, le fait que les Ogres noirs connaissent l'emplacement du labo du Cercle modifie le planning des opérations et force les Radiants à agir dans la précipitation : le laboratoire doit absolument être déplacé dans les trois jours et transporté jusqu'aux Vandières. Vu les délais, Seconde vie n'aura pas le temps d'obtenir les autorisations nécessaires au passage d'un camion et Vast refuse de faire appel aux services des Charognards, car ➔

George « Le Peignoir » Lutz

Cet humain flasque et bedonnant, chauve aux yeux marron, doit son surnom au fait qu'on l'a toujours vu habillé de riches peignoirs, tantôt pourpre, tantôt fuchsia. Le Peignoir est l'incarnation vivante des deux péchés que sont la gourmandise et la luxure. Cependant, son intelligence et son sens aigu des affaires font de lui un parfait petit caïd. Depuis son repaire doré qu'est le SPACe, il dirige son petit business, blanchit l'argent de la drogue des Ogres noirs, et s'assure ainsi de couler des jours heureux dans les bains moussants de ses spas.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	2	2	3	3	4
Log	Vol	Ess	Init	IP	MC
4	4	6	6	1	10

Compétences : Escroquerie 3, Étiquette 4, Falsification 2, Gang de Nancy 2, Intimidation 2, Négociation 4, Perception 2, Pistolet 1, Production de sim porno 3, Spa 1

Équipement : CommLink (Indice d'appareil 3)

Armes :

Streetline Special [Pistolet de poche, CD 4P, PA 0, CC, RC 0, 6 (c)]

« Minette »

Minette était autrefois une femme. Elle n'est plus que « la chose » et, accessoirement, le garde du corps, du Peignoir. Ce dernier a investi des sommes importantes pour faire de « Minette » une parfaite petite chatte de combat.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4(6)	4(6)	4(7)	5(7)	3	3
Log	Vol	Ess	Init	IP	MC
2	3	3.1	10	1 (2)	11

Armure : 6/4

Compétences : Armes automatiques 5, Armes de jet 3, Armes tranchantes 4 (Couteaux +2), Athlétisme (GC) 3 (5), Combat à mains nues 4, Esquive 3 (4), Perception 3, Miauler 2.

Augmentations : Yeux cybernétiques (Indice 2 avec compensation anti-flash, smartlink, vision thermographique), Système move-by-wire (Indice 1), Renforcement et tonification musculaire (Indice 2), Augmentation de densité osseuse (Indice 2), Accroissement de réaction (Indice 1)

Armes :

Couteau Cougar Fineblade [Lame longue, Allonge 0, VD 6P, PA -1]

Ingram Smartgun X [Mitraillettes, VD 7P, PA -1, TR/TA, CR 2(3), 32(c), avec système pneumatique 3, Munitions EX-explosives]

Flash-pak (5) [Grenade, VD spécial, PA 0, Souffle spécial]



ceux-ci sont trop liés à Del Toro, et par extension aux Ogres. Il engage donc les PJ pour trouver un camion suffisamment grand pour transporter le labo et, surtout, le moyen de le faire passer dans la SOX. Évidemment, la mission devient bien plus dangereuse et les PJ peuvent négocier leur salaire à la hausse. Vast n'a pas vraiment d'autre solution, il sera donc enclin à faire un effort.

Déchetterie européenne

Il y a différents moyens de trouver un camion et de le faire pénétrer dans la SOX (voir en marge), mais ce scénario propose la solution suivante.

Les récents scandales qui ont agité la classe dirigeante en France ont conduit les corpos à mener une politique agressive de délocalisation contre l'État (voir la fin de la campagne *Mauvais Présage* dans *SOX* et *Lille* dans *Enclaves Corporatistes*). Parmi les corpos qui délocalisent actuellement à Nancy, Swarz Solvant, une filiale d'AG Chimie, est en train de fermer ses portes. Si la plus grande partie des chaînes de production est expédiée vers Europe de l'Est, une partie des produits non recyclables est acheminée dans la SOX par camion pour y être déversée à l'abri des regards indiscrets.

Ci-dessous : "La bête" et
Ceux-qui-marchent-parmi-
les-ruines



D'autres solutions ?

Trouver un camion

Pour transporter le laboratoire du Cercle radiant, les PJ ont besoin d'un camion relativement gros. De nombreuses corpos en utilisent régulièrement pour acheminer leur marchandise sur de petits ou longs trajets. En revanche, tous ne sont pas équipés pour rouler sur les chemins tortueux de la SOX, emplis d'obstacles et surtout irradiés. Les PJ devraient y songer à deux fois avant de se jeter sur le premier camion venu. Une fois volé, les PJ ont intérêt à maquiller le camion : faire disparaître les tags d'identifications et autres marqueurs qui risquent de mettre l'ancien propriétaire sur leur piste.

Trouver les bons papiers

Comme décrit dans *SOX*, obtenir des autorisations pour pénétrer dans la SOX n'est pas une mince affaire, mais pas impossible non plus. Le principal problème des PJ et qu'ils ne disposent que de très peu de temps. Pirater les serveurs de la Garde de la Zone pour y fabriquer une autorisation devrait être en dehors des capacités des PJ. Ils doivent donc faire appel à quelqu'un de l'intérieur et être prêts à y mettre le prix. De la même manière, les PJ peuvent tenter de soudoyer l'escouade en charge du checkpoint. Vast est plutôt contre. D'abord, il tient à limiter les frais, mais surtout, il souhaite qu'un minimum de personnes soit au courant de leur installation en SOX.

Les 24 heures de Stan

Tous les deux ans, Nancy est le décor d'un événement « sportif » et médiatique d'une grande popularité locale, intitulé les 24 heures de Stan. À l'origine, il s'agissait d'une simple manifestation étudiante qui consistait à pousser un véhicule, plus ou moins original, à la force des bras pour lui faire effectuer le plus grand nombre de tours de la Place Stanislas en 24 heures.

En 2071, le circuit s'étend sur toute la conurb' de Nancy, en passant par le centre-ville et les camps de réfugiés. Si certains étudiants participent encore à cette course, ils le font désormais sous la coupe des corpos. L'argent et les médias se sont en effet emparés de l'événement, les véhicules obéissent maintenant à des règles bien précises, les équipes sont limitées dans leur composition, la magie réglementée et certaines armes (contondante pour la plupart) autorisées. La course a tellement en

popularité que les rassemblements sur le bord de la course sont dignes des plus grandes heures du Tour de France.

L'édition 2071 des 24 heures de Stan doit justement avoir lieu ce week-end. L'avantage de ce remue-ménage pour les PJ est que l'organisation de la course provoque nombre de déviations dans la conurb et modifie notamment l'itinéraire prévu par les camions de Swarz Solvant. Les 24 heures de Stan bloquant la voie express en direction du nord, le camion va devoir faire un crochet par les camps de réfugiés.

Déroutage

Le camion de Swarz Solvant dispose d'un blindage important et d'un système de défense conséquent ; après tout, il est amené à parcourir les chemins accidentés et dangereux de la SOX. L'attaquer de front est une double erreur, d'abord parce que le camion (et ses conducteurs) disposent de moyens de se dé- ➔

Le système matriciel de Swarz Solvant

Système 3

Réponse 3

Firewall 4

Signal 2

Programmes : Analyse 2, Agent CI (Autopilote 3) avec Analyse 4, Attaque 2, Armure 2.



fendre, et surtout, car c'est le meilleur moyen de l'endommager. Les PJ ont donc tout intérêt à trouver le moyen de s'en emparer par la ruse.

L'une des solutions peut consister à immobiliser le camion grâce à une diversion, par exemple en simulant un accident sur la route. Suivant la nature de la diversion, le chauffeur peut même être amené à descendre de lui-même du camion. Dans tous les cas, les PJ ont intérêt à s'emparer du camion avant que ses occupants n'aient le temps de contacter leur hiérarchie, et à s'assurer qu'ils ne le feront pas par la suite.

Des PJ particulièrement malins peuvent vouloir se renseigner sur les chauffeurs dans le but de trouver un moyen de pression qui les conduiraient à livrer d'eux-mêmes le camion. Il est tout à fait probable qu'en kidnappant l'un des enfants du chauffeur, ce dernier soit prêt à coopérer.

Si les PJ agissent comme des bourrins, ils peuvent se retrouver avec la police, ou la force de sécurité de la corpo sur le dos. Dans ce cas, il va leur falloir semer les poursuivants à travers les camps de réfugiés, puis s'assurer que les autorisations de passage au checkpoint sont toujours d'actualité.

Bien entendu, durant toute l'élaboration de leur plan, les PJ peuvent faire appel, dans la mesure du raisonnable, aux ressources du Cercle radiant, notamment en termes d'homme.

Toujours une histoire de territoire

Une fois en possession du camion, les PJ doivent ensuite charger le labo. Les Radiants s'activent à transporter le matériel du labo tandis que Vast donne ses consignes concernant la suite des opérations.

Le camion de transport Swarz Solvant

Renault-Fiat Tralis

Maniabilité –1

Accél. 15/30

Vitesse 110

Autopilote 2

Structure 18

Blindage 14

Senseurs 1

Améliorations : Aménagements, Blindage (Indice 14), CME (Indice 4), Liaison satellite, Module de rigging, Système de survie (Niveau 2)

Armes : 2 Canon léger GM [VD 13P, PA –6, SA, Souffle –1/m, 50 (bande)]

Convoyeurs à haut-risque de chez Swarz Solvant

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4 (6)	4 (6)	4 (5)	3	4	4
Log	Vol	Ess	Init	IP	MC
3	3	3.85	8 (9)	1 (2)	10

Armure : 12/10

Compétences : Athlétisme (GC) 2 (4), Région de Nancy 2, Procédures Swarz Solvant 3, Esquive 4, Armes automatiques, Perception 3 (5), Pistolets 3, Véhicule terrestre 3, Combat à mains nues 4.

Augmentations : Booster synaptique (Indice 1), Coprocesseur attentionnel (Indice 2), Renforcement et tonification musculaire (Indice 2), Synthécarde (Indice 2)

Équipement : Armure corporelle intégrale avec isolation chimique et casque

Armes :

Enfield AS7 [Shotgun, VD 9P, PA –1, SA/TR, CR 4, 24(d), avec système pneumatique 3, smartgun]

Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA –1, SA, CR 0, 16(c), avec smartgun]

Il charge les PJ d'acheminer le camion et le labo jusqu'aux Vandières, une petite localité à moins de 10 km au nord du checkpoint d'entrée dans la SOX de Pont-à-Mousson. Là ils doivent rencontrer Hans Hergen, le leader de la base locale de Seconde Vie. Vast apprend aux PJ la nature du deal qu'ils ont passé, et leur demande d'assurer l'installation du labo sur place.

Nationale vers l'enfer

La soirée est déjà bien avancée lorsque les PJ quittent l'ancienne station d'épuration du Cercle radiant. Si les PJ se sont bien débrouillés pour récupérer le camion, le trajet jusqu'à Pont-à-Mousson ne devrait être qu'une formalité et ne dure pas plus de vingt minutes.

Le passage du checkpoint à proprement dit peut être plus ou moins difficile. Si les PJ ont le bon camion et les bonnes autorisations, les Gardes de la Zone les laissent passer sans trop de soucis. Bien-sûr, vous pouvez provoquer quelques sueurs froides aux joueurs si les Gardes décident d'inspecter le chargement ou posent trop de questions concernant le retard qu'il a pris. En revanche, si les PJ ne disposent pas des autorisations, il ne leur reste qu'à négocier avec les Gardes et ceux-ci sont gourmands. Dans tous les cas, forcer le passage est voué à l'échec.

Une fois le checkpoint passé, les PJ pénètrent dans un autre univers. La route est bordée de vieilles carcasses de voitures ; la nature, omniprésente, semble vouloir engouffrer le chemin dans ses entrailles obscures. Seuls quelques rayons de lune éclairent un paysage sauvage où le danger semble omniprésent.

La distance qui sépare les Vandières de Pont-à-Mousson est d'environ 6 km, ce qui représente un trajet d'environ 20 minutes sur les chemins

difficilement praticables de la SOX. Les PJ peuvent avoir à descendre du véhicule pour déplacer un obstacle sur la route.

Les PJ arrivent donc au beau milieu de la nuit aux Vandières. Seules quelques lueurs sont perceptibles dans les bâtiments occupés par Seconde vie, mais le bruit du camion attire tout de suite un petit groupe, composé de quelques radeux et d'éco-activistes. Hans Hergen, un nain d'une trentaine d'années, les accueille et rassure la foule sur l'arrivée de ces nouveaux venus. Après s'être rapidement inquiété de leur santé, le nain invite les PJ à venir prendre un peu de repos.

Les Vandières, petit village radeux

Le village des Vandières en lui-même est une zone peu irradiée (Zone de niveau 1, voir SOX p. 60) ce qui a permis à la petite communauté d'une vingtaine de radeux de survivre autour de l'ancienne place du village et de son calvaire. Certaines zones en périphéries sont de niveau 2 voire 3 pour les anciens bassins de réserve d'eau de Metz.

La communauté est très croyante et la plupart des décisions sont prises par Père Bernarth, le prêtre de Catol, qui prêche une version très éloignée du dogme catholique. Du haut de ses trente-huit années, il fait office de patriarche. Il est très conservateur et seul son fils aîné (oui l'un n'empêche pas l'autre), Damiann, ose parfois contester ses décisions. C'est d'ailleurs lui qui a réussi à convaincre son père d'accepter que Seconde vie s'installe dans leur village.

L'organisation écologique s'est implantée au cœur de la communauté, elle a investi les ruines d'anciens bâtiments, les a nettoyées et retapées de manière à accueillir un dispensaire de soin, un labo d'analyse chimique ➔



Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines

Le nombre d'écorchés est laissé à la discrétion du MJ.

L'idée est d'offrir un challenge épique aux joueurs.

Écorché humain

Con 3	Agi 4	Réa 3
For 3	Cha 2	Int 3
Log 3	Vol 3	Ess 6
Init 6	IP 1	MC 10

Écorché ork

Con 6	Agi 4	Réa 3
For 5	Cha	Int 3
Log 2	Vol 3	Ess 6
Init 6	IP 1	MC 11

Armure : 6/4

Compétences : Armes

contondantes ou tranchantes 3, Combat à mains nues 3, Perception 3, Pistolets ou Armes automatiques 3, Rugir comme des sauvages 3.

Équipement : Veste pare-balles usagée

Armes :

Massue [Arme contondante, Allonge 1, VD (FOR/2 +1) P, PA 0]

Ou Hache de combat [Arme tranchante, Allonge 2, VD (FOR/2 +4)P, PA -1]

Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR 0, 16(c)]

Ou Steyr TMP [Pistolet mitrailleur, DV 4P, PA 0, SA / TR / TA, CR 0, 30 (c)]

Ou AK-97 [Fusil d'assaut, DV 6P, PA -1, SA / TR / TA, CR 0, 38 (c)].

et un espace de vie commune. La cave de l'un de ces bâtiments est destinée à accueillir le laboratoire de tempo du Cercle radiant.

La dure réalité de la Seconde vie

L'organisation Seconde-vie a pris contact avec les Vands, la communauté de radeux qui peuple les ruines des Vandières, au début de l'année 2071. Il a fallu du temps pour que les radeux acceptent la présence de ces fremless sur leur terre et ce n'est qu'à la fin du mois d'avril 2071 que Seconde vie s'est réellement implantée dans le village. En effet, l'organisation a vite compris que le succès de son action en SOX ne serait possible et n'aurait de sens qu'à condition de travailler avec les survivants de cette terre, pour qu'eux-mêmes soient les artisans de son retour à la vie.

Depuis un peu moins d'un mois donc, Seconde vie a implanté un camp de base aux Vandières. L'équipe, constituée d'une dizaine de personnes – scientifiques et/ou médecins pour la plupart, plus un ou deux ex-agents de sécurité – s'est mise au travail. Ils ont dépollué des portions de champs, revitalisé la terre pour y planter des légumes de manière à subvenir aux besoins de la communauté radeuse.

Malheureusement pour Seconde vie, leurs agissements ont attiré l'attention d'un clan d'écorchés qui se fait appeler « Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines ». Ces derniers vivent de pillage et du racket qu'ils exercent sur les communautés radeuses de la région. Les écorchés avaient déjà repéré les allers et venues de Seconde vie aux Vandières, mais toléraient l'organisation ; après tout, elle apporte des biens et de la nourriture aux Vands que Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines peuvent par la suite leur racketter. Mais quand le chaman

toxique du clan, « Celui-qui-murmure-à-la-morveste », a découvert que l'organisation écologique dépolluait son domaine, l'attitude du clan changea radicalement. Ils se sont depuis mis à surveiller avec attention les activités autour des Vandières et l'arrivée du camion de PJ leur fait craindre un accroissement de l'activité écologique dans la région.

Sitôt informé, le chaman du clan envoie un esprit toxique porter un message à Père Bernarth : si les étrangers n'ont pas quitté le village d'ici la tombée de la nuit suivante, les Vands en subiront les conséquences. Le prêtre interprète aussitôt ce message comme une parole divine envoyée par un ange de Cathol, et après avoir rapidement pesé le pour et le contre, décide de chasser Seconde vie de ses terres.

Agence tous risques

Le lendemain matin suivant l'arrivée des PJ, alors que ceux-ci sont probablement en train de décharger le camion, un groupe de radeux conduit par Bernarth se rassemble autour de la tente de Seconde vie. Ils viennent exiger le départ de l'organisation et rapidement une discussion houleuse s'engage entre Bernarth, son fils Damiann qui ne comprend pas la décision de son père, et Hergen.

Les PJ ont intérêt à prendre part à la discussion. Leur meilleur allié est Damiann, qui est le plus enclin à vouloir lutter contre l'oppression des écorchés. Suivant la manière dont les PJ s'y prennent, ils peuvent bénéficier du soutien total des radeux, de seulement une partie d'entre eux, voir d'aucun. Si les PJ n'interviennent pas, Hergen, qui est avant tout un pacifiste, décide de quitter le village, au moins temporairement, ce qui ne fait pas du tout les affaires du Cercle radiant.

À partir de là les PJ disposent de la journée pour préparer la venue

Celui-qui-murmure-à-la-morveste

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol
3	3	3	3	5	4	3	5
Ess	Mag	Init	IP	MC			
6	5	7	1	10			

Initiative / PI astrale : 8/3

Armure : 6/4

Traits : Magicien, Esprit mentor (Radiation)

Sorts : Confusion, Détection des ennemis, Éclair étourdissant, Influence, Vague toxique

Esprits liés : esprit Abomination (Force 4, 2 services, voir p. 139, *MdO*), esprit Nucléaire (Force 4, 3 services, voir p. 140, *MdO*)

Compétences : Armes tranchantes 2, Bannissement 4, Contrôle d'esprits 5, Etiquette (La SOX) 3, Intimidation 2, Invocation 5, Perception 2, Pistolet 3, Premiers soins 3, Sorcellerie (GC) 4

Équipement : Veste pare-balles usagée

Armes :

Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR 0, 16(c)]

des écorchés. Suivant l'aide que leur apportent les radeux, ils peuvent construire des barricades, préparer des pièges, armer la population, démonter une partie du camion pour en faire un bunker...

Assaut

À la nuit tombée, Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines se rassemblent au nord du village. Le chaman envoie un esprit constater le retrait ou non de Seconde vie. S'il ne détecte pas de traces des fremless, seule une partie des écorchés pénètre dans le village pour y voler de la nourriture. À l'inverse si les éco-activistes sont toujours présents, les écorchés se ruent à l'attaque, la « Bête » en tête. Ces derniers sont complètement désorganisés et ne font pas de différence entre radeux, PJ ou scientifiques.

Les PJ peuvent tenter de négocier avec les écorchés, bien que cela soit particulièrement périlleux. En fait, les deux seules monnaies d'échange qui pourraient intéresser Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines sont le

départ de Seconde vie ou le tempo. Si les PJ parviennent à convaincre que la drogue peut être utile aux écorchés, en leur permettant de voir « le monde des esprits de la Morveste », ceux-ci accepteront peut-être de laisser le village tranquille momentanément.

Bien entendu, les joueurs auront probablement une solution alternative à proposer...

Conclusion

La fin logique de cette aventure voudrait que les PJ repoussent l'assaut de Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines et sécurise le labo de tempo. Après quoi Vast contacte les PJ via le lien satellite du camion et les informe qu'il va envoyer un groupe de Radiants pour les remplacer sur place d'ici trois jours. Une fois la relève arrivée, les PJ quittent la SOX pour Nancy ou la guerre avec les Ogres noirs pour le contrôle du tempo s'est intensifiée...

Romano Garnier

Illustrations Julien Gallot

La « Bête » (Troll mutant et toxique)

Véritable aberration de la nature, ce troll de près de 3m aux membres disproportionnés, aux cornes proéminentes, est recouvert de plaques osseuses qui suintent d'un liquide verdâtre irradié.

Con 14	Agi 3	Réa 3
For 13	Cha 1	Int 2
Log 1	Vol	Ess 3
Mag 3	Init 6	IP 2
MC 15		

Armure : 7/5

Pouvoir : Arme naturelle (Griffes), Armure (6/4), Aura énergétique (Radiations, voir p.140, *MdO*), Réflexes améliorés

Compétences : Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Intimidation 3, Perception 2

Armes :

Griffes [Combat à mains nues, Allonge 1, VD 8P, PA -1]





En quelques mots...

Les PJ, engagés le plus classiquement du monde pour escorter le convoi d'un paléontologue, se retrouvent tout à coup pris dans une véritable guerre des os et surtout des egos qui pourraient servir de détonateur pour mettre la région à feu et à sang. La rivalité entre Edward Cope et Othniel Marsh est un véritable cauchemar. Un shaman indien belliqueux et un agent Pinkerton, infiltrés dans chaque camp, essayent de faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. Que vont faire les PJ ? Parviendront-ils à limiter la casse ou vont-ils chercher à se faire le maximum d'argent ? En tout cas, attention au tyrannosaure squelette !

Fiche technique

TYPE • Semi-linéaire

PJ • 4 à 5 amigoss

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ☆☆☆

La guerre des os

Finalement, il s'agit de bonne vieille querelle d'écoliers, consistant à savoir qui a la plus grosse. Sauf que les écoliers ont les moyens de leur dispute, que la cour d'école, c'est le Weird West et que la maîtresse est un tyrannosaure zombie !

Les racines du mal

Dans les années 1870 et jusque dans les années 1890, deux paléontologues **Othniel Charles Marsh** et **Edward Drinker Cope** se livrèrent une guerre sans merci pour savoir qui était le meilleur paléontologue des deux. Leur rivalité débuta sur une moquerie d'initié de Marsh envers Cope à propos d'un crâne qui aurait été placé non pas au bout du cou mais au bout de la queue. Il n'en fallut pas plus pour que Cope, outragé, considère l'affaire comme une atteinte à son honneur.

Dès lors, l'un comme l'autre se lancèrent dans une course effrénée et utilisèrent tous les moyens à leur disposition pour découvrir le plus de fossiles et surtout de nouvelles espèces. Dynamitage de montagne pour creuser plus vite, emploi de mercenaires pour détruire les découvertes de l'adversaire, l'éthique scientifique n'était pas leur priorité mais leurs découvertes furent nombreuses. Mais ceci n'est pas notre histoire...

Le contexte

La lutte entre les deux savants n'est pas restée privée longtemps. Les Juges se sont emparés de l'affaire car une telle source potentielle de Terreur n'est vraiment, **vraiment**, pas à laisser de côté. D'autant plus que les territoires les plus riches en fossiles sont deux Etats bien particuliers : le Colorado et le Wyoming.

Le Colorado est devenu un territoire à conquérir où les mercenaires des

deux scientifiques peuvent s'en donner à cœur joie. Déjà troublée par les différentes factions aux intérêts divergents (Agence et Texas Rangers, Union Blue, Black River et Wasatch), la ville de Denver est une poudrière particulièrement instable que la confrontation des deux scientifiques pourrait faire exploser d'un instant à l'autre.

Le Wyoming est toujours dominé par les Sioux de Sitting Bull et de Crazy Horse. Les incursions de l'un comme de l'autre dans ce territoire peuvent mener à des représailles sanglantes des Nations Sioux.

Et il est inutile de croire que ces considérations dramatiques pourraient arrêter les deux paléontologues qui n'existent plus que pour leur rivalité mutuelle. Dans le Weird West, une banale histoire de paléontologie peut rapidement virer à la « Guerre des Os » et finir dans un bain de sang...

Des hommes que tout oppose

Tous deux nordistes, Marsh et Cope connaissent mal les régions vers lesquelles ils se dirigent (Colorado et Wyoming), habitués l'un comme l'autre aux recherches scientifiques bien éloignées de la « science étrange » du Weird West.

Leur arrogance a atteint un tel point que la mort de l'un sera considérée par l'autre comme une défaite : leur guerre consiste à faire admettre à l'autre que le perdant est « le moins



bon paléontologue des deux ». Chacun préférant évidemment mourir que d'avouer une telle ineptie, cette guerre n'en finira jamais. En tout cas, au moins jusqu'à la mort naturelle de l'un ou de l'autre. Et encore, les Juges pourraient bien vouloir s'amuser à en faire des déterrés pour que cela ne s'arrête jamais.

Au-delà de leur arrogance naturelle, très certainement exacerbée en secret par les agents des Juges, d'autres facteurs sont des catalyseurs de cette histoire. Les universités de Yale (Connecticut) et de Haverford (Pennsylvanie) encouragent chacune leur champion respectifs et certains citadins se plaisent à observer une lutte qui renvoie également à une lutte des classes entre le riche Marsh et Cope le « populaire ». Les différences sont telles entre Marsh et Cope que l'on se demande comment

ils ont pu être amis avant de devenir les pires ennemis de la terre.

Avant que les choses ne dégèrent...

Du côté de Marsh...

Marsh, dans ses articles scientifiques, a annoncé son intention partir en train pour l'Oregon. En réalité, il compte s'arrêter à Denver et préparer une expédition sur place. Marsh entend se diriger en toute illégalité vers le Wyoming et les Nations Sioux. Accompagné d'une équipe de mercenaires, il veut traverser la frontière avec l'aide d'un shaman indien qui se fait appeler « Le-Passeur-sous-la-Nuit ». Une décision qui pourrait appeler des représailles terribles de la part des Sioux... ➔

Un vilain défaut

Il y a une chose à retenir sur ces deux scientifiques : ils sont aussi arrogants que vous pourriez l'imaginer (et tout bon MJ rajouterait : « Mon imagination est sans limite. ».)





Cope le pauvre

Edward Drinker Cope est un self-made-man. Talentueux au point d'être un véritable autodidacte, il ne possède aucun diplôme ni certificat.

L'Université de Haverford, Pennsylvanie, où il enseigne pourtant lui a toutefois délivré un diplôme honorifique pour qu'il puisse légalement tenir ses cours. Issu des classes moyennes, il n'a pas réussi à faire fructifier ses maigres acquis, ou du moins, a tout perdu par la suite.

Du côté de Cope...

Cope a percé le mensonge de Marsh. Il a engagé des mercenaires pour l'arrêter. Sa jalousie malade l'a poussé à se ruiner dans cette entreprise mais le groupe a réussi à rattraper son retard. Pendant que Marsh organisait tranquillement son expédition à Denver, Cope a mis les bouchées doubles et, désormais, ses propres mercenaires suivent ceux de Marsh à moins d'une demi-journée de cheval.

Cope est ruiné et ne pourra pas payer à ses mercenaires ce qu'il leur a promis. Il espère que cette information restera secrète mais...

Infiltrés de tous côtés !

Marsh ignore que « Le-Passeur-sous-la-Nuit » est en réalité un disciple de Corbeau qui compte les abandonner, lui et ses hommes, deux nuits après leur entrée sur le territoire indien. Ce traître est accompagné, à distance, de plusieurs combattants. Ceux-ci attendent son signal pour arranger une échauffourée qui conduira à un grave incident diplomatique.

Pour les Indiens, exhumer des fossiles, c'est piller la terre et troubler les esprits. C'est extrêmement grave. Mais si, en plus, l'opération se déroule sur leur territoire, une petite étincelle et l'incident peut déclencher une guerre.

Marsh n'est pas le seul à compter un infiltré dans son groupe. Parmi les mercenaires que Cope a engagés, il a nommé « chef de l'équipée », un certain William Kinsley qui sera chargé de diriger l'expédition et les autres mercenaires. Kinsley est un agent Pinkerton, inquiet du comportement des deux scientifiques. Bien décidé à les arrêter l'un et l'autre, il a profité du fait que Cope recrutait des mercenaires pour l'approcher en tout discrétion et sans lui révéler sa véritable

identité. Mais le fait d'être nommé chef lui met un sacré bâton dans les roues. La rumeur commence à se répandre que son employeur est ruiné et les mercenaires commencent à réclamer, de plus en plus explicitement, des garanties.

Pour l'instant, Kinsley ignore que Marsh est guidé par un disciple de Corbeau et il a un problème plus immédiat à régler : il doit absolument éviter que le groupe de mercenaires n'explose, quitte à mentir pour le compte de Cope. Si la grogne monte trop, il sera impossible de rattraper Marsh avant qu'il n'ait franchi la frontière.

Pour les PJ, c'est parti !

Pour Kinsley, la ville de Cheyenne, à mi-chemin entre Denver et les Nations Sioux est l'endroit idéal pour recruter, au compte de l'agence, quelques hommes (ou femmes) fiables afin de stabiliser les mercenaires qu'il mène actuellement. C'est ici que les PJ entrent en scène.

Venant d'arriver en ville avec l'expédition de Cope, repartant dès le lendemain, Kinsley n'a ni le temps d'enquêter sur les PJ, ni d'attendre l'arrivée des nettoyeurs de la Pinkerton. Il est donc obligé de se fier à son flair.

Il cherche en ville un groupe de personnes qu'il juge « fiables ». Surtout, il veut se débarrasser d'éléments gênants dans sa compagnie de mercenaires dont il est malheureusement le chef. Kinsley va donc tester les PJ avec une mission apparemment anodine. Il les aborde ainsi :

« Messieurs, laissez-moi me présenter avant de refuser ma proposition : Will Kinsley, chef d'expédition. J'ai besoin de braves gars et de bons fusils pour m'accompagner. La paye sera bonne et l'Union vous sera reconnaissante

Kingsley

Kingsley (voir illustration page précédente) est un homme de taille moyenne, peut-être même un peu petit. Avec ses cheveux noirs et yeux noirs, son visage rasé de près, à l'exception d'une petite moustache entretenue, il pourrait incarner le parfait gentilhomme. La montre à gousset, qu'il porte toujours accrochée à son veston, renforce cette impression d'homme ponctuel et éduqué. Plusieurs petites cicatrices visibles sur les mains et le visage, sa musculature et son teint halé montrent ostensiblement un net décalage entre l'apparence qu'il désire donner et sa véritable nature. Il porte toujours un pistolet caché dans son veston en plus de la Winchester qu'il transporte accrochée à la selle de son cheval.

Les caractéristiques de Kingsley et du Passeur-Sous-La-Lune sont respectivement celles d'un Agent (p. 319 du livre de base) et d'un Shaman (p. 320).

d'aider à faire avancer la science. Vous travaillerez, comme moi, sous les ordres du paléontologue Edward D. Cope. Le boulot sera payé 50\$ par volontaires. »

Que Kingsley parle de l'Union n'est pas anecdotique, il espère une réaction positive à ces mots.

L'attitude de Kingsley montre clairement qu'il est pressé. Si l'un des membres du groupe envisage de négocier le salaire de l'équipe (Persuasion) en profitant de l'urgence de la situation, chaque niveau de réussite augmentera le salaire de 10\$ par membre. Si un PJ entame une négociation uniquement pour son compte (Persuasion, -4), Kingsley n'apprécie pas l'attitude mais acceptera de monter le salaire de 25\$ par réussite.

Notez bien les réponses et les attitudes des différents PJ à chaque fois qu'ils interagissent avec Kingsley. L'attitude de celui-ci envers eux sera différente en fonction de leur comportement. Les personnages patriotiques seront bien vus par le Pinkerton tandis que ceux qui n'agissent que pour l'argent seront considérés pour ce qu'ils sont : des pions que

l'on paye pour un sale travail. Dans tous les cas, il agit loyalement avec l'équipe tout au long de l'aventure mais parfois avec une réticence visible. Cette différence d'attitude entre les différents personnages sera sensible lors des combats : Kingsley viendra en priorité à l'aide de ceux qui ont manifesté du patriotisme.

Cette différence d'attitude entre PJ patriotes et mercenaires s'applique aussi lors des interactions avec Kingsley : il ne faut pas hésiter à mettre des bonus (ou des malus) sur les jets de persuasion d'un PJ face à Kingsley.

"J'ai besoin de vous"

Le **chef d'expédition** poursuit ensuite sur sa foulée et explique aux PJ leur première mission, ce qui lui permettra de les juger.

« J'ai besoin de vous parce que j'ai un gros problème de discipline chez mes gars. Certains font courir la rumeur que monsieur Cope ne paiera pas ce qu'il nous doit. Je ne sais pas pourquoi ils font ça. Pour foutre la merde, je sais qu'ils aiment ça, ou pour me discréditer et prendre ma place, ou même pire. Bref, →



Marsh le riche

Othniel Charles Marsh se pose par rapport à Cope à l'extrême inverse du spectre social et universitaire. Élève médiocre, il est cependant encouragé par sa riche famille à continuer ses études et, en intégrant la célèbre université de Yale, Connecticut, il découvre la géologie et se passionne pour la matière. Il fait par ailleurs fructifier le patrimoine familial et utilise richesse et renommée pour fonder le musée d'histoire naturelle de Yale.

Les caractéristiques de Marsh et Cope sont celles des savants fous (sans les sorts) du livre de base (p.325) auxquelles s'ajoutent les atouts et handicaps suivants:
Othniel Charles Marsh : Arrogant, Pied-Tendre, Riche, Très Riche
Edward Drinker Cope : Haverford College : Arrogant, Pieds-Tendre, Poches Percées, Dons des langues.



ces gars fomentent une rébellion, je vous laisse imaginer le tableau. Je ne veux pas me retrouver au cœur d'une mutinerie lorsque je longerai la frontière indienne.

Les gars dont monsieur Cole m'a donné la charge ne sont pas des enfants de cœur mais j'ai fini par comprendre que trois d'entre eux n'accompagnent cette expédition que pour s'éloigner du shérif de Denver. Je ne les voulais pas dans le groupe mais Cope est borné. C'est lui qui a monté l'expédition, il veut qu'on soit nombreux et il refuse de renvoyer qui que ce soit sans une bonne raison. Tant qu'ils se tiennent à carreau, il m'est impossible de les renvoyer sans perdre le soutien des autres. Donc, je vous propose de prendre leur place et leur solde au sein de cette expédition qui paye bien. Trouvez un moyen de me débarrasser d'eux. Je ne veux pas savoir comment vous vous y prenez, si vous les discréditez ou autre. Seul le résultat m'intéresse. Vous avez jusqu'à demain, jour de notre départ. Je me charge du reste. »

Kinsley indique ensuite trois noms : Clyde Harper, Lenny Jones et Frank Further. Il suppose (à raison) qu'ils se trouvent tous les trois au Saloon de Cheyenne. Ces trois personnages ont les statistiques des Flingueurs Vétérans (livre de base p.320).

« Prenez d'ailleurs garde à Harper, je sais de source sûre qu'il mériterait de se balancer au bout d'une corde. Son amour des Indiennes n'est généralement pas réciproque et c'est une raison de plus pour que je ne désire pas le voir s'approcher des Nations Sioux. »

Il existe mille façons d'empêcher les trois mercenaires d'être présent au départ du convoi le lendemain matin. Séquestration, jambe cassée, coma éthylique (qui devra être très velu car ces gaillards ont l'habitude de boire), coup-monté menant à une

arrestation, meurtre, que sais-je encore. L'imagination des PJ est sans limite.

Si jamais les mercenaires provoquaient une bagarre en étant trop éméchés ou en étant accusés de tricher au poker par exemple, Kinsley pourrait les renvoyer sans que personne n'y trouve à redire, pas même les exclus. Mieux, si le shérif ou l'un de ses adjoints, mettait en prison les trois mercenaires pour une raison ou l'autre, Kinsley n'aurait même pas à se justifier. Si vos PJ n'ont aucune idée, Kinsley peut glisser quelques pistes pour les mettre sur la voie.

Il ne faut évidemment pas écarter la solution brutale. Il n'est pas impossible que vos joueurs défient les mercenaires publiquement pour un duel en ville. Attention aux conséquences. Cope refusera probablement d'engager des assassins pour son expédition, malgré le soutien de Kinsley aux PJ. A moins que le casus belli menant au duel soit incontestable. N'oublions pas qu'il s'agit d'un chercheur de l'arrière-pays qui n'a pas pour habitude de voir de la violence ! Maintenant, si tout est fait dans la discrétion... Bref, c'est à vos joueurs de vous surprendre. Insistez sur une chose : les conséquences de leurs actions.

Sabotages et pointes de flèches !

Si jamais les PJ ont employé la voie de la violence et n'ont, par conséquent, pas réussi à rejoindre le convoi de Cope, l'incident suivant leur offre une occasion de raccrocher les wagons.

En effet, au grand dam de Cope, plusieurs de ses chariots ont été sabotés, les essieux sciés. Plus grave, les chevaux ont été volés et du matériel de recherche détruit. Les armes, étrangement, n'ont pas été touchées.

Kingsley a besoin de monde pour son enquête et Cope ne s'y opposera pas cette fois. Le paléontologue accueille les arrivants avec un ton mêlant angoisse et rage :

« Kingsley ! Vous m'apportez des nouvelles recrues mais vous oubliez de protéger le camp ! Quel impotent vous faites, monsieur ! Ah la canaille de Marsh ! Il vient encore de m'humilier et vous l'avez laissé faire ! Je ne vous paye pour rien ! Si jamais vous ne voulez pas que je vous renvoie immédiatement, rattrapez-vous ! »

C'est alors la première fois que le groupe entend parler de Marsh, mais ils n'auront guère le temps de poser des questions. A votre convenance, vous pourrez commencer à lâcher quelques petites informations par le biais de vos PNJ sur l'identité de ce Marsh. Mais pour garder le rythme et le mystère, enchaînez ! D'ailleurs, il y a plus urgent à faire !

C'est d'ailleurs l'occasion pour les joueurs d'approcher le convoi de Cope pour la première fois. Celui-ci est composé de dix chariots, dont six ont été sabotés. Chaque chariot est tracté par quatre chevaux. Parmi l'équipement notable, on notera la répartition suivante :

Cinq caisses de dix bâtons de dynamite chacune : un chariot, saboté.

Une dizaine de caisses de matériels de fouille : quatre chariots, aucun saboté.

Des rations pour plusieurs jours : eau, nourriture : trois chariots, sabotés.

Une caisse de Winchester (dix fusils) et des munitions pour celles-ci (250 munitions) : un chariot, saboté.

Le nécessaire de survie (lampe à huile, corde, etc...) : un chariot, saboté.

Le groupe de mercenaire restant est composé de dix hommes en plus de Cope, de Kingsley et des PJ. Une ra-

pide enquête auprès des mercenaires permet de deviner que Kingsley n'en est pas à son premier « nettoyage » d'éléments perturbateurs. Et que des éconduits mécontents auraient pu faire le coup. Cope est visiblement enragé et est persuadé qu'il s'agit d'un coup de Marsh.

La première urgence est de suivre la piste des chevaux (Pister) ou de rechercher en ville quelqu'un qui aurait vu le voleur (Connaissance de la Rue). On trouve rapidement des témoins qui décrivent unanimement un groupe d'Indiens « apparus comme des éclairs et repartis tout aussi vite, vers le Nord ». Il est aisé pour les PJ de rattraper les voleurs de chevaux (trois braves Indiens, livre de base p. 320) et de les abattre.

Morts, seuls leurs tatouages de corbeaux peuvent révéler leur allégeance. Si jamais le groupe arrive à en capturer un vivant et à le faire parler, celui-ci pourra obtenir l'incartade suivante : « Chiens ! Tuez-moi au combat plutôt que de me tenir prisonnier ! Arrêtez d'humilier ainsi notre peuple ! Les disciples du Corbeau nous vengeront et les esprits seront apaisés par votre sang abreuvant la terre ! »

Si les PJ échouent à interroger leur prisonnier (Intimidation), Kingsley s'en chargera et obtiendra des réponses qu'il ne désire pas entendre : « L'homme blanc franchira les limites et donnera à notre peuple l'occasion tant attendue de se venger. Le-Passeur-Sous-La-Lune est déjà loin et bientôt, il ne restera de cette ville et des autres villes blanches que des scalps séchés sur des lances sioux ! »

Après avoir obtenu les informations sur le Passeur, les PJ savent désormais que Marsh risque de déclencher la guerre ! Si l'interrogatoire se déroule devant Cope, celui-ci balaie le tout avec un laconique : « Des →



mensonges de Marsh pour nous tenir éloignés de lui ! Rira bien qui rira le dernier, nous partons dès maintenant ! ». Son ardeur est balayée dès qu'il apprend qu'il faudra une journée complète pour réparer les dégâts.

Mercenariat ou patriotisme ?

Si les PJ, ou certains d'entre eux, ont attirés l'attention de Kinsley, celui-ci les emmène à l'écart pour leur en dire un peu plus sur la réalité de sa mission. Si, au contraire, les PJ n'ont pas prouvés leur fiabilité, Kinsley continuera de les utiliser comme des mercenaires. Tout dépend donc de ce qu'ont montré jusqu'à présent

les PJ. A vous de mesurer ce qu'il peut leur révéler.

Si Kinsley révèle son statut d'agent Pinkerton, il est particulièrement insistant sur le fait que Cope n'est pas au courant de son allégeance à l'état : « Cette plaque est, et restera, un secret entre nous. Monsieur Cope ne connaît pas l'existence de cette plaque et il est bien le dernier à devoir l'apprendre. Cet homme est un danger pour lui-même et surtout pour le bien de l'Union. Le moment opportun, je lui passerai les menottes. Jusque-là, je compte sur votre silence. »

Si les PJ demandent à Kinsley pourquoi il ne retourne pas les merce-

Ci-dessous : L'équipe de Marsh est déjà au travail



naires de Cope contre ce dernier, il est honnête dans sa réponse :

« Vous avez éliminés les plus dangereux, mais il reste encore quelques crapules. Ils n'hésiteraient pas à tuer père et mère pour voir un Pinkerton mort. Ils refuseraient de coopérer. »

Kinsley détaille ensuite sa réponse selon les autres questions des PJ : « Je pourrais continuer l'expédition et les payer avec le solde que je vous promets en faisant passer cela pour l'avance promise par Cope, mais au moment de l'arrêter, je me retrouverai face à un groupe hostile. »

« Je pourrais leur avouer que Cope n'a plus d'argent, mais celui-ci m'a fait complice de son mensonge en me nommant chef d'équipe. Ces personnes me tueraient comme il le tuerait. Cope doit être jugé, non lynché. »

« Cope a promis trop d'argent, ces mercenaires refuseront de partir sans être payées et les choses dégèneront. »

Kinsley ne pourra guère en dire plus, Cope arrivant à grand pas pour le presser d'aller plus vite dans les préparatifs du départ.

« Je vous ai cherché partout et c'est ici que je vous trouve ! Les hommes flemmardent et l'expédition prend du retard, dépêchez-vous, nous prenons du retard sur Marsh ! » Savoir qui est ce « Marsh » dont les PJ ont entendu parler à plusieurs reprises n'est pas pour tout de suite.

Le temps presse !

Cope est pressé de rattraper son rival et Kinsley craint les réelles intentions de l'Ordre du Corbeau. Le groupe est donc encouragé à organiser les choses pour que tout soit rapide.

Mais les chariots sabotés prennent un certain temps à être réparés.

Cope, déjà ruiné, rechigne à perdre du matériel et désire laisser des hommes sur place pour réparer le matériel puis rejoindre le reste du groupe plus tard. Kinsley, lui, se prépare déjà à des combats violents et désire garder le maximum d'hommes avec lui, quitte à abandonner ce que le convoi ne peut plus transporter. Les mercenaires, eux, grognent : « Partir maintenant, c'est abandonner du matériel qui s'avèrera nécessaire mais rester ici, c'est risquer d'être absent pour le jour de la paye. »

Durant ce passage, il est important de montrer l'urgence de la situation pour Cope (« Ce chien va user de ce vil stratagème pour m'humilier à nouveau ! Il faut avancer ! »), comme pour Kinsley (« C'est pire que tout ce que j'ai pu imaginer, faites vite ! »).

Pour chaque chariot qui reste sur place pour les réparations, c'est deux hommes qui resteront pour surveiller le matériel, sauf si Kinsley ordonne d'abandonner le matériel. Il y a donc un choix à faire, mais quelques actions des PJ peuvent simplifier le dilemme :

Réparer les chariots en urgence (Réparation : 1 chariot réparé par réussite. Les autres seront immobilisés le temps de réparations plus longues)

Réparer les chariots en utilisant les autres chariots sabotés (Réparation : trois chariots réparés mais trois chariots définitivement inutilisables)

Négocier avec le maréchal-ferrant local des chariots neuf contre les chariots usagés (Persuasion : il acceptera d'échanger quatre chariots neufs contre les six chariots sabotés en espérant se faire une belle marge après réparation.)

Les chariots et hommes qui resteront sur place auront une journée de voyage de retard sur le groupe, ➔



Galerie de PNJ

Dites-vous bien qu'un mercenaire n'est pas toujours un desperado aguerri mais peut aussi être le type qui a saisi une opportunité. Profitez des mercenaires pour mettre l'ambiance au sein de l'expédition : un joueur de banjo, un vieux prospecteur cinglé, une grande gueule... Ce sont des personnages à part entière et ne sont pas là uniquement pour servir de chair à canon. Exploitez leur présence.

qui part dès les derniers préparatifs terminés.

Le voyage vers le Nord est une occasion de parler avec Cope. Celui-ci offre enfin l'occasion d'en savoir plus sur Marsh. Le savant raconte sans se forcer leur histoire commune, se mettant évidemment en valeur dans son récit. « Marsh et moi sommes des paléontologues, bien que, le concernant, ce titre est très certainement usurpé à l'aide de sa fortune ! Moi, au contraire, j'ai tout acquis de mes mains et surtout de ma perspicacité. »

Sa rancune tenace paraît bien exagérée, le savant, hystérique lorsqu'il raconte cette anecdote est, lui, risible. « Me faire cela à moi ! M'humilier dans le musée de mon université ! Rendez-vous compte ! Entre mes condisciples qui se gaussent et sa mine réjouie d'avoir sorti un bon mot ! Il n'y a pas si longtemps ces atteintes à l'honneur se résolvaient à coup de pistolets sur le champ d'honneur ! J'ai pensé à le provoquer, j'aurais pu ! Mais c'était inutile : ce lâche aurait refusé, j'en suis persuadé ! Soyez sûrs, messieurs, que je le ridiculiserai bien plus qu'il ne m'a humilié ! »

Si le groupe est au courant de son statut de Pinkerton, Kinsley accepte de détailler son plan et leur apprend qu'il compte non seulement arrêter Cope mais aussi Marsh : « Expliquer à Monsieur Cope les conséquences de ses actions n'affectera pas sa décision et l'arrêter maintenant nous ralentirait dans la poursuite de Marsh. Son arrogance est un mal nécessaire pour les arrêter tous les deux, en même temps. C'est aussi la raison pour laquelle j'avais besoin de garder ce groupe de mercenaires sous contrôle. Marsh possède lui aussi des hommes et si je veux avoir une chance pouvoir les arrêter tous les deux, il faut absolument maintenir

l'équilibre des forces entre les deux camps. Je ne peux pas le faire tout seul. Et si Marsh passe la frontière, Dieu nous garde !

Cette décision peut paraître contestable. Les PJ peuvent se demander pourquoi l'agent ne les arrête pas tout simplement un par un. Kinsley n'en démord pas. Il explique le problème politique auquel il est soumis :

« Comprenez bien qu'arrêter en premier Cope, issu des classes moyennes, donnerait l'impression que le gouvernement favorise le riche Marsh dans cette guerre inépte, surtout si celui-ci nous échappe. Le contraire serait vu d'une mauvaise manière par les classes aisées et serait tout aussi négatif pour le gouvernement. La seule option qu'il nous reste, c'est de les arrêter tous les deux, ensemble et j'espère que le tribunal qui les jugera leur appliquera une sentence similaire. Je ne veux pas avoir fait tout cela pour rien. »

C'est aussi une occasion pour parler avec d'autres compagnons de route qui lâcheront peut-être des informations qui pourraient mettre la puce à l'oreille des PJ concernant la banqueroute de Cope (« Radin comme pas deux, le patron. Il a fait toutes les économies qu'il pouvait, sauf sur les salaires promis ») ou l'infiltration de Kinsley (« C'est bien la première fois que je voyais un type tirer une gueule d'enterrement alors qu'on lui promettait une promotion »).

Des fouilles providentielles

Après une journée de voyage, le groupe apprend la première bonne nouvelle de cette aventure : Marsh s'est arrêté pour effectuer des fouilles et n'a pas encore franchi la frontière, pourtant proche. Depuis une colline proche, il est possible d'observer son



campement : la différence de moyens entre son expédition et celle de Cope saute aux yeux. Il est accompagné du même nombre de mercenaires que Cope, une dizaine, mais il faut ajouter à ceux-ci une dizaine d'ouvriers désarmés, une trentaine de chariots neufs et de qualité et, summum, une foreuse à roche fantôme ! Il est possible d'apercevoir des os inconnus mais gigantesques dans des caisses proches de la foreuse. Les chariots sont disposés en cercle, offrant une bonne protection, mais il est possible d'estimer (Astuce, -2) que le faible nombre de mercenaires par rapport au nombre de fourgons laisse des angles morts. Une grande tente est visible dans laquelle Marsh se trouve certainement.

Cope est visiblement jaloux et enrage : « Ma découverte ! Il me vole ma découverte ! » . Il exhorte les mercenaires à s'infiltrer pour détruire les ossements sur le champ. Kinsley, lui, est prêt à en découdre pour arrêter Marsh.

Si jamais les PJ décident de jouer les éclaireurs, ils pourraient surprendre

un groupe de dix Indiens surveillant de loin, eux aussi, le campement de Marsh et arborant les mêmes tatouages que ceux précédemment rencontrés.

Les PJ sont confrontés à un choix cornélien qui déterminera la fin du scénario :

Obéir à Cope et pénétrer dans le campement pour détruire les fossiles. (« Si je ne peux les avoir, personne ne les aura ! »)

Un groupe discret (Discrétion, -2 si les faiblesses du campement n'ont pas été identifiées) peut pénétrer l'enceinte du campement. Il est alors possible d'apercevoir Marsh dans sa tente, debout face à un énorme bureau en chêne massif, détail aberrant qui indique clairement son niveau d'arrogance et de richesse.

Le sabotage des chariots ou du matériel de fouille ne nécessite pas de connaissances particulières. Saboter la foreuse nécessite des connaissances techniques ou le recours à de la dynamite, ce qui provoquera →



une déflagration (3d6 dégâts, gabarit moyen) qui réduira à néant toute l'organisation du campement et masquera tout autre sabotage.

Il est possible d'apercevoir des signes gravés sur certains os (Perception, -2) sans pour autant en comprendre la signification.

Ce choix permet de ralentir Marsh (et ainsi l'empêcher de rejoindre la frontière) et de gagner une journée pour attendre l'arrivée des chariots en réparation si besoin est.

Obéir à Kinsley et lancer une attaque générale.

Connaitre les faiblesses du campement aidera certainement la stratégie des attaquants, mais un événement imprévu arrive. Le Passeur finalise un rituel indien (les signes sur les fossiles en font partie) et anime alors les os qui sont ceux d'un tyrannosaure (fossile ambulant, livre de base p. 286). Les esprits les moins obtus (tout le monde sauf nos deux arrogants paléontologues) proposeront une alliance face à la monstruosité squelette, au plus grand dam de Cope et de Marsh qui n'ont que leur rivalité en tête.

Le combat entre les deux groupes s'interrompt donc petit à petit au milieu des hostilités pour se déplacer contre la bête. Si tuer le Passeur à cet instant est certainement une bonne idée, cela n'arrêtera cependant pas le monstre.

Le plan initial du Passeur a échoué. Le territoire indien ne sera pas violé mais l'apparition d'une telle créature pourrait être interprétée par de nombreuses tribus comme un signe de la colère des Esprits contre l'homme blanc. Il est donc vital de neutraliser le squelette.

Pénétrer dans le campement pour kidnapper Marsh

Cette idée peut paraître excellente à première vue. Elle laisse simplement

de côté un petit détail : il est aussi arrogant que Cope et tout aussi borné. Menacez-le d'une arme pour le faire sortir de son camp et il restera de marbre : « Ce sont mes découvertes et personne ne m'en privera ! », avant de tenter de corrompre les PJ et/ou d'appeler des renforts. Il faut soit le transporter inconscient, soit le brutaliser. Mais cette dernière option ne se fera certainement pas sans bruit et fera réagir aussi bien les mercenaires de Marsh que le Passeur.

Attaquer les Indiens

Il est possible d'attaquer les Indiens en maraude. Ceux-ci ne se montrent pas amicaux. Toute visite diplomatique est vouée à l'échec. Malheureusement, combattre avec des armes à feu implique d'être entendu depuis le campement de Marsh, ce qui mettrait le camp aux aguets. Kinsley est visiblement opposé à l'attaque des Indiens tant que ceux-ci n'engagent pas le combat : la frontière sioux est proche et même si il s'agit de Disciples de Corbeau, cela pourrait être pris pour une provocation.

Ne rien faire

Dernière option, attendre le renfort des chariots et mercenaires restés à Cheyenne et qui devraient arriver le lendemain. Un observateur nocturne pourra alors noter que le Passeur s'absente durant la nuit pour rejoindre les Indiens situés à proximité.

L'éliminer à cet instant semble une bonne idée : cela fera perdre à Marsh son guide ; en réalité cette idée est même excellente : cela empêchera aussi toute apparition de la créature préhistorique fossilisée lors de l'attaque éventuelle du convoi.

L'heure des comptes

Vous pensiez que tout était terminé ? Que la bataille finale résolvait le problème ? Je vous trouve bien

optimiste ! Il faut un épilogue à toute cette histoire. Tout dépendra alors des choix des PJ tout au long de l'aventure.

Kinsley, vivant, veut arrêter les deux savants, s'ils sont encore en vie. Il révèle alors sa véritable identité à tous, mercenaires compris, et sort deux paires de menottes, sa plaque et commence à énumérer les chefs d'accusation contre les scientifiques. Cela provoquera, évidemment, la surprise de tous ceux qui n'étaient pas dans la confiance. Certains mercenaires peuvent alors être visiblement tendus mais se ressaisissent lorsqu'ils comprennent que Kinsley n'est pas là pour eux. Pour que tout se termine bien, il va quand même falloir payer aux hommes ce qui leur est dû.

Si l'un des deux savant est mort, l'autre se rendra sans résistance, déprimé et abattu de n'avoir pu prouver sa supériorité intellectuelle à son rival.

Si Marsh est le survivant, il paiera ses hommes pour éviter toute rébellion et paiera même ceux de son rival, pour flatter son ego. Si Cope est le survivant, ou si les deux savants sont morts, Kinsley sera confronté à deux nouveaux problèmes. Le premier est de trouver un moyen de payer « ses » mercenaires sous peine que cela finisse mal. Le second est de calmer les hommes de Marsh qui commencent à piller la tente de leur employeur. Le pillage et la destruction de preuve ne plaisant pas à Kinsley, celui-ci cherchera à calmer les ardeurs. Un dernier soutien des PJ et une promesse de récompense des autorités devraient alors calmer même les esprits les plus belliqueux. Après tout, le combat final est passé et chacun désire un peu de repos.

Les choses se corsent si les deux savants sont encore vivants. Ce scénario

est celui recherché par Kinsley (pour faire juger Cope et Marsh devant un tribunal assermenté). C'est également la situation la plus explosive, aucun des deux n'acceptant d'être menotté devant l'autre. Ni l'un ni l'autre n'acceptera d'être le premier à subir la déchéance d'une arrestation. Cope est facilement neutralisé par les PJ, mais Marsh ne se rend pas avant que son dernier combattant ne soit tombé au combat. Avant d'engager les hostilités, il proposera cependant 1000\$ au groupe pour se joindre à lui et laisser tomber Kinsley. En cas de négociation (Persuasion), il montera jusqu'à 1500\$, augmenté de 100\$ pour chaque niveau de réussite supplémentaire. Si le groupe se retourne contre Kinsley, leur fortune est faite. Leurs ennuis futurs avec l'Agence sont également garantis.

Une issue pacifique est possible en démontrant à Marsh que sa rivalité avec Cope est finie (ce dernier est déjà neutralisé), Marsh se rend alors comme si il était le seul survivant.

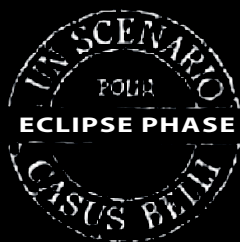
Les PJ qui auront été « mercenaires » toucheront uniquement leur récompense. Ceux qui auront été de vrais patriotes seront en plus gratifiés par Kinsley d'une chaude poignée de main qui augure de futures collaborations et une amitié sincère basée sur l'amour de la patrie.

Une ombre subsiste toutefois au tableau : sauf si les éclaireurs indiens ont été neutralisés, ils ont assistés à la scène, particulièrement la mort de leur shaman et considèrent désormais ce groupe comme des ennemis prioritaires dans leur « légitime » vengeance contre les visages pâles.

Vincent Henry

Illustrations David Chapoulet
✧ Pinnacle Entertainment





En quelques mots...

Un *gatecrasher* revient d'une expédition avec un tuyau... mortel ! Il va commettre une erreur en refileant en douce l'info à son Proxy qui n'était pas le commanditaire de la mission. Ce dernier est prêt à tout pour profiter au maximum de l'opportunité qui lui est offerte et va balancer des écrans de fumée et des cadavres en pagaille pour masquer ses véritables intentions. Les PJ vont se retrouver au milieu d'une enquête particulièrement coton, entre révoltes urbaines, risques d'infection à grande échelle, intérêts économiques et sociétés secrètes.

Fiche technique

TYPE • Ouvert
PJ • 4 à 5

MJ • Expérimentés

Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

HOMONCULUS RIFT

*Car ton âme est comme un feu,
Un tir dans la nuit
Que visaient-ils quand ils ont
manqué ton cœur?*

– Within Temptation, « A Shot In The Dark »

INTRODUCTION

Homonculus Rift est une aventure un peu particulière qui se présente comme un scénario de type « bac à sable », donc totalement ouvert. Cela demandera de la préparation et de l'improvisation au MJ et de l'esprit d'initiative aux joueurs. S'articulant autour d'un événement inédit, elle sera vécue et jouée différemment suivant les origines des personnages avec trois accroches de scénario adaptées. Le ton et le rythme de l'aventure dépendront de la façon dont les joueurs relieront les indices. Si le cœur vous en dit, n'hésitez pas à ajouter vos propres éléments et PNJ. L'appât du gain, la soif de vengeance ou le sens du devoir risquent de rameuter du monde de Pathfinder City à Olympus. HR peut même être joué en multitaibles, mais cela demandera pas mal de coordination et de préparation.

JOUEUR APRES JOUEUR, TRAGIQUE SITUATION

(...ou ce qui s'est passé pour en arriver là)

Il y a trois semaines.

Au retour d'une mission de six mois en Gatecrashing, Doug Kanagawa fit appel à Rabastan Massoud, une Sentinelle de Firewall avec une couverture de coursier, afin de rapporter à son Proxy, Montague « Monty » Jaimison,

la découverte d'un gisement d'un hyperconducateur naturel (hyper-rare, aussi). Bien que l'information n'ait pas été directement destinée à Monty, Doug savait dans quelle situation l'hypercorpo de son Proxy se trouvait. Vu la qualité et la rareté dudit matériau, cela remettrait Raventry, la petite compagnie de Monty, à flot.

Pensant sa BA faite, Doug, le gatecrasher, retourna à sa routine. Quarantaine, décontamination, préparation du rapport au commanditaire.

Monty fut extatique en apprenant la nouvelle mais il se doutait bien qu'une fois que le commanditaire de la mission de prospection aurait les infos, il pourrait dire adieu à l'exclusivité sur ce gisement providentiel. Or, cette découverte lui permettrait de jouer à armes égales avec Fah-Jing et Omnicor, des concurrents en bien meilleure posture que lui. L'information ne devait donc remonter à aucun prix jusqu'à ces hypercorporations dont l'une était justement le commanditaire de la mission. Il fallait par conséquent faire isoler la planète - grâce à la rumeur de présence d'artefacts TITAN sur celle-ci - et réduire les témoins au silence, ainsi que ceux avec qui ils auraient pu partager la juteuse information. Il fallait frapper vite, simultanément et fort. Et faire disparaître le coursier. Il suffisait pour cela de le faire venir sur Extropia sous un faux prétexte et de le mettre en stockage inerte. Ce fut le plus facile.



BREAKING NEWS

CONGRESSWOMAN K. CHAUDRY CLAIMS NOBARSOOMIAN IN LAST WEEK'S TRAGIC EVENTS

Sauf que les choses se gâtèrent très vite, dans des proportions grandissantes...

Quelles que soient leur origines et tragédies, les PJ devront travailler de concert pour retrouver la preuve et le mobile de ce crime ainsi que le messager quasiment réduit à un niveau de conscience animale, avant que la situation échappe à tout contrôle. Ils devront également tenter d'enrayer ce qui pourrait devenir une guerre civile. S'ils y parviennent, beaucoup leurs seront redevables de leur fortune, de leur liberté et de leur vie. S'ils échouent, ce sera l'escalade jusqu'au point de non retour. No pressure !

DRAMATIS PERSONAE

Rabastan « Rabz » Massoud. Il est le moteur de l'aventure et son McGuffin (élément de narration der-

rière lequel les PJ vont courir). De son « vivant », Rabz était un coursier et champion de Parkour sur Mars. C'était également une Sentinelle pour Firewall. C'est un survivant de Qurain qui se trouve à présent dans la Zone de Quarantaine TITAN. Il peut apparaître gamin et superficiel du haut de ses 23 ans, mais c'est aussi quelqu'un au sang froid quasi-inébranlable.

Montague « Monty » Jaimison. Outre le fait qu'il est Proxy pour Firewall, c'est aussi le CEO et propriétaire d'une petite hypercorpo minière au bord de la faillite, basée sur Extropia : Raventry Mining Limited. Sa cupidité a été le déclencheur de plusieurs tragédies au cours de ces derniers jours. Son callsign est King.

Khalindra Chaudry. Une beauté sculpturale sortie d'une production de Bollywood, Khal est aussi →

Ci-dessus : Kahlindra Chaudry et Simeon Lian



Monty

Morphe Mentat

Cog 20 **Coo 15** **Int 30** **Ref 10**

Ast 20 **Som 10** **Vol 20**

Compétences nécessaires : 50

Profession : Mineur 60

Profession : CEO 30

Profession : Proxy 70

Théorie (géologie) 75

Théorie (économie) 30

Protocole 40

Persuasion 75

Subterfuge 75

Programmation (schéma de fabrication) 60

Réseaux (Hypercorporations) 55 (Autonomiste) 10

(Firewall) 75

Chute Libre 55

Arme à énergie 45

Arme de mêlée exotique

(piolet, marteau, pied de biche) 45

Khalindra

Morphe Exalté

Cog 20 **Coo 15** **Int 20** **Ref 10**

Ast 30 **Som 15** **Vol 15**

Compétences nécessaires 50

Profession : (politicienne) 85

Réseaux (hypercorpo, media, autonomistes) 60

Protocole 60

Kinésique 65

Arme cinétique 20

C-rep : 80 F-Rep 60 @ rep 10

Melchior

Prendre le pré-tiré *Hidden Concern Assassin*, p.231 de *Transhuman* (à paraître).

une diplomate à l'esprit affûté. Elle tient le poste de co-présidente de Pathfinder City et est députée au Congrès Planétaire de Mars. Son humanisme militant fait d'elle une cible pour les politiciens et corporatistes du Consortium, mais son sens de la politique les tient en respect. C'est également la mère adoptive de Rabz, bien qu'ils ne soient plus en bons termes depuis plusieurs mois.

Melchior Wise. Bookmaker, homme (enfin, poulpe) d'affaire véreux. C'est aussi l'éclaireur sur Mars du Parti Caché et le leader d'une cellule de Firewall. Il trempe dans les jeux de hasards, la prostitution et les prêts usuriers à Pathfinder City. Sa grande spécialité : le trafic d'art et récemment d'artefacts exo-solaires, issus des Portails de Pandore. Sa cellule a pour nom de code Rat Pack.

Simeon Lian. Directeur du département « Sécurité Urbaine » chez Herzog (Sunward p.125). Ce mec est un salopard fini. Froid, impitoyable et intransigeant. Il sera probablement la plus grosse menace pour les PJ, quelle que soit la piste suivie. C'est un ancien militaire et policier du Vancouver PD sur Terre avant la Chute. Depuis, il a rejoint les Ultimistes avant d'être engagé par Herzog... ainsi que par Firewall pour les opérations de nettoyage. Lian est aussi complice direct de Monty. Sa cellule de Firewall a pour nom de code 11th Hour Chessboard et son callsign est Rook.

Alicea Rin Wells. Elle aurait pu être rentière, fille adoptive d'un couple d'oligarques sur Titan, mais elle a préféré fonder sa propre hypercorporation, Alsatia Mnemo-services (AMS). Elle a plusieurs doctorats en poche, dont celui de neurologue et de psychochirurgienne. Elle a développé une technologie qui fait de ses courriers une valeur montante en matière de transport de données

sécurisé. Les rumeurs les plus folles courent à son sujet, dont une qui dit qu'elle serait en fait une survivante du Projet Futura, une Égarée. Elle n'en dit rien, et quand on aborde le sujet avec elle, elle se contente de sourire. Une autre rumeur, avérée, dit qu'elle participe à des combats freestyle dans les bas fonds de Pathfinder City quand elle est de passage. Patronne de Rabz, et plus si l'envie l'en prend. Elle cache aussi de lourds secrets sur son passé et ses activités actuelles.

Doug Kanagawa. Gatecrasher. Mort. Vraiment mort. Sa mort, et celle de beaucoup d'autres de son équipe, est le fait de Rook. La raison est que le message qu'il a fait parvenir à son Proxy, King, était vraiment mortel du point de vue de ce dernier. Et désormais du sien. Outre sa qualité d'espion et d'éclaireur en milieu hostile sous couverture d'exo-géologue, Doug était un amateur de ventes aux enchères et de spéculation sur les objets d'art. Son callsign était Knight. Il a pu rencontrer les PJ à l'Omega Cliff Plaza lors d'un des trois prologues. Pour les autres, il sera le second McGuffin de l'aventure.

TROIS PROLOGUES POUR TROIS STYLES

Il y a trois façons de commencer l'aventure suivant les personnages de vos joueurs et leurs motivations. C'est ici qu'un multi-tables est possible suivant les origines des personnages. Nous proposons trois introductions selon les « origines » des PJ. Le plus simple est de faire un groupe de joueurs ayant la même origine. Si le groupe est hétérogène, choisissez l'introduction en fonction de la majorité. Une dernière option est possible, mais cela risque de rendre la gestion du temps et des pistes plus ardue, même si l'aventure

n'en sera peut-être que plus intéressante : faites jouer les prologues séparément avant de réunir le groupe pour le point de départ. Un prologue peut facilement remplir une séance de jeu à lui seul.

Les trois « origines » sont : « érudits », « Firewall » et « marginaux ».

- **Érudits** : cette origine recouvre les concepts scientifiques, sociaux et corporatistes. Genohacker, Négociant, Ingénieur social, jet setters, etc. Mais également journalistes, activistes barsoomiens infiltrés...
- **Firewall** : pour les groupes qui suivent la campagne de base du jeu. Il peut très bien y avoir des joueurs d'une des deux autres origines, mais ils doivent rester minoritaires.
- **Marginaux** : cette origine concerne à la fois les criminels, charognards et autres Écumeurs, mais également ceux qui s'opposent à ces marginaux : chasseurs de prime, miliciens, flics de Medusa Shield ou Action Directe, ou même un ou plusieurs vigilantes et justiciers des rues façon Kickass.

Le prologue est la partie la plus chargée de ce scénario et aussi la plus dirigiste. Le reste sera du pur bac à sable, en fonction des choix des PJ.

A. Érudits : « Falaise Infernale »

Paradoxalement, c'est le prologue qui balance le plus, qui va prendre les joueurs à contre-pied et qui se terminera brutalement, suivi d'un morphose une semaine après.

J-7 jours. Dans l'Omega Cliff Plaza.

Les PJ se reposent après une belle soirée avec vente aux enchères de souvenirs d'Avant la Chute, originaires de la Terre, de Luna mais aussi des cités perdues dans ce qui est devenue la ZQT. Alcools exquis et hors de prix, petits fours cuisinés

L'Omega Cliff Plaza

Le Plaza est un énorme complexe taillé dans le flanc Est du Cratère Gusev et monte jusqu'en haut de la falaise sur 1 000 mètres, longeant la paroi sur 200 mètres ; un puits de 50 mètres de diamètre a été foré depuis le sommet jusqu'à 30 mètres sous la surface, formant un lac au niveau zéro, entouré et isolé par la partie intérieure du Plaza, lui donnant la forme d'un Oméga grec. Le design et l'arrangement intérieur est à la discrétion du MJ suivant ses goûts et inspirations.

à l'ancienne... Libre à vous de faire jouer la soirée ou de commencer in media res, dans le feu de l'action, et de revenir sur la soirée par la suite durant l'enquête.

Les PJ se réveillent dans un chaos d'alarme d'incendie, de cris, de fumée et de fenêtres en RA leur indiquant la sortie la plus proche. Un jet de Perception à -20 pourra également leur permettre d'entendre des bruits sourds de corps qui tombent au sol et d'impacts contre les murs. Un incendie ravage le palace et plusieurs trinômes d'individus camouflés passent de chambre en chambre pour éliminer méthodiquement les occupants. Si les PJ tardent à réagir, ils entendront un vrombissement provenant de l'extérieur, et une salve de mitrailleuse lourde fracassera leur fenêtre, révélant un Faucheur qui ratisse la façade sous un feu nourri. Laissez vos joueurs se débattre et échafauder un plan d'évasion à l'arrache, mais mettez-leur la pression. Les dézingueurs en face sont des mercenaires entraînés. Prenez le pré-tiré Mercenaire Ultimiste du livre de base (p.168), et attri- ➔

Simeon

Prendre le pré-tiré Mercenaire *Ultimiste* (LdB) mais avec profession (opération de police) 75 à la place de militaire. Et avec Profession (chef de police) 65

Alicea

Morphe Mentat (Furie pour les combats)

Cog 40 **Coo 25** **Int 30**

Ref 25, Ast 15 Som 20

Vol 20

Compétences nécessaires 80

Interface 90

Infosec 90

Théorie/Profession 70/80 dans tout ce qui touche à la médecine

Psychochirurgie 80

Protocole 30

Réseau (Autonomistes, Scientifiques) 55

Combat non armé 75

Arme à dispersion 50

C-rep 40 R-rep 75 @-rep

75 F-rep 10 (G-rep 60, i-

rep 70 en tant que Queen)

Trait d'égo : Paranoïaque

Trait de morph (Furie)

addiction (adrénaline, ocytocine, dopamine)



“It’s a revolution, I suppose”

Pour massacrer des milliers de personnes, même de façon temporaire pour la plupart, il faut un bouc émissaire. Pour Lian, il était tout trouvé. Étant donné les tensions régnant avec les Sufis Barsoomiens, une des deux principales branches culturelles du Mouvement Barsoomien (Sunward, p.101) depuis la prise de contrôle de la Porte de Maa'dim par Pathfinder, il fut facile de leur faire porter le chapeau. Cela permettait également à Herzog de justifier ses positions sécuritaires et de se faire aduler par la population traumatisée en même temps. Lian savait quoi faire pour agiter les réactionnaires d'en face. Dans les heures qui suivirent la « révélation » de l'implication des Sufis (fausse revendication, preuves découvertes, psychochirurgie sur les survivants avant remorphose, diffusion de feed de l'Omega Cliff Plaza soigneusement modifié), plusieurs arrestations musclées eurent lieu avec passage à tabac, police nerveuse, jeunes tués « parce que l'officier pensait qu'il dissimulait une arme et était prêt à s'en servir ».

Suite en marge page suivante...

buez aux mercenaires une vingtaine de PX. Donnez dans l'hollywoodien. Les PJ l'ignorent encore, mais ces équipes sont des Forks Delta de la Cellule 11th Hour Chessboard. Il est important que joueurs comme personnages comprennent que ce sont des soldats super-entraînés et disciplinés, et non un groupe de terroristes en pleine action de guérilla.

Durant leur escapade, ils trouveront le morphe de Doug Kanagawa criblé de balles avec une expression de stupeur trahie sur le visage (jet de Kinésique à +10) et la pile corticale manquante (Perception -10). Ils rencontreront aussi Khalindra Chaudry (cf. Dramatis Personnae, plus haut) qui résiste vaillamment avec un petit fusil mitrailleur (à votre discrétion). Elle sait clairement comment l'utiliser. Laissez les PJ la secourir, ou être secourus par elle, et échanger leurs noms si c'est leur première rencontre, puis abattez-la. Un personnage observateur verra que les agresseurs ne lui prennent pas sa pile mais l'achèvent d'une balle dans la tête. Laissez-les trouver une échappatoire, presque y arriver... puis tuez-les brutalement, l'un après l'autre.

Ils se réveilleront dans une clinique de morphose de luxe, parmi beaucoup d'autres personnes présentes dans le palace. Après les jets de formalité lors d'une morphose (ils peuvent avoir un morphe identique ou un nouveau ; c'est la fin de leur intro, vous avez le temps), et si les PJ l'ont aidée dans le Plaza, Khalindra Chaudry les remercie de lui être venus en aide. En lui parlant ils s'apercevront qu'une semaine a passé depuis le massacre du palace et que beaucoup d'autres endroits dans Pathfinder City, mais également dans des dômes voisins ou lointains, ont été attaqués. Les événements sont connus depuis comme « le massacre des Sufis ». Plus de 10.000 victimes

sont à déplorer dont quasiment 150, d'après une estimation provisoire, ne pourront être remorphosées et sont déclarées comme de Vraies Morts. Les dégâts matériels se chiffrent en dizaines de millions de Crédits.

Une autre nouvelle attirera leur attention : une rediffusion des news recueillie par au moins l'une des Muses des PJ, ce qui les amènera au module « **Jour Zéro** » du scénario. À ce moment-là, Khalindra s'écrit quelque chose en hindi et sort précipitamment de la clinique après s'être excusée.

B. Firewall : Un tir dans la nuit

Les Sentinelles sont conviées, séparément, à prendre part à une instance privée sur le célèbre MARG (Massively-multiplayer Alternate Reality Game, descendant des MMORPGs des débuts) steampunk L'Empire Doré. Si vous êtes en panne d'inspiration, je recommande la bande annonce du jeu vidéo (PS4) The Order 1886 édité par Ready At Dawn, dont l'atmosphère retranscrit vraiment bien celle de l'instance que Firewall a détourné pour tester vos gentilles Sentinelles ! C'est un gros test, un « Kobayashi Maru » concocté par les Vecteurs de Firewall.

Les zombies du jeu ont été altérés pour représenter le morphe de Rabz Massoud, sous forme exurgente.

Jouez avec l'ambiance steampunk et l'atmosphère du Londres de Jack L'Éventreur. Des PNJ sont également présents, d'autres candidats Sentinelles pour la mission. Ils sont votre chair à canon. Vous pouvez éventuellement blesser les avatars des PJ mais ne les tuez pas. Laissez ce « privilège » aux figurants, en y allant franco dans le gore. Il faut que les PJ craignent Massoud pour que, le moment venu, ils soient vraiment confrontés à leur peur lorsqu'ils l'attraperont. Quelqu'un avec des connaissances en Simulespaces saura que le jeu a été

spécialement modifié pour augmenter le stress. Un examen plus poussé révélera que cette configuration est verrouillée. Une MdS de 30 ou plus sur Intérêt : (Jeux Virtuels) révélera aussi que normalement, dans cette instance, il devrait y avoir une foule de PNJ paniqués dans les rues. Or, il n'y a pas un chat. Les Vecteurs de Firewall ont poussé le vice jusqu'à générer de faux bugs d'affichage sur Zombie Massoud et ses congénères, ce qui renforcera l'idée que l'instance a vraiment été corrompue par un virus Exsurgent !

Pour le stress, procédez comme suit :

Premier jet de Volonté à X3, un échec amènera un 1D10/2 de Valeur de Stress.

Second Jet de Volonté à X2, avec les mêmes conséquences.

Troisième Jet de Volonté normal, avec encore le même VS. Notez que les malus dus aux traumatismes s'appliquent aussi ici.

En cas de blessure, la douleur est intense, comme dans la réalité. La blessure semble réelle (avec dommages équivalents à ceux d'une vibro lame (LdB p.341))

Mettez la pression. Rajoutez-en même une couche avec un jet de résistance/contamination par un Piratage Basilique. Si les PJ s'en sortent trop bien et n'ont pas vraiment peur pour leur perso, n'hésitez pas à y aller façon World War Z avec sa foule déferlante de zombies. Éliminez tous les candidats PNJ puis passez aux PJ.

Au dernier instant l'image se fige, se pixélise et se transforme. Un restaurant de luxe de l'époque Victorienne. Le ou les Sentinelles blessées sont indemnes (sauf pour les points de stress). Leur proxy est assis à une table assez grande pour tout le groupe.

« Je suppose que vous vous demandez à quoi ça rime ? »

Il commence alors à les briefer sur le **Jour Zéro**, vidéo à l'appui, et leur mission : retrouver le morphe (de Rabastan Massoud) disparu hier, identifier son ancien occupant, déterminer ce qui a causé sa disparition et s'il y a un risque d'infection exsurgente. Cela pourrait déboucher sur une version réelle cette fois de ce que les joueurs ont pu vivre dans le jeu. Les PJ doivent faire vite car les émeutes de Barsoomiens qui commencent à se répandre depuis Pathfinder City, dans le sud de Mars, ne rendront pas l'enquête facile. Quand les Sentinelles sortiront de la simulation, elles seront Ego-diffusées directement sur Mars si elles n'y sont pas déjà. Si la situation s'envenime trop, les PJ devront intervenir, car d'autres cellules sont impliquées dans des situations similaires. L'une d'elles pourrait être l'11th Hour Chessboard (un jet de Réseaux (Firewall) à -40 leur apprendra qu'il s'agit d'une cellule spécialisée dans le nettoyage et les missions black ops de type wetwork. Elle fait quasi figure de légende urbaine au sein de l'organisation, car il n'y a qu'en haut lieu qu'on semble savoir quelque chose sur elle. Il ne fait pas bon chercher à trop en savoir, cela peut attirer des bricoles.

À partir de là, les Sentinelles sont libres d'agir et d'enquêter.

C. Les Marginaux : « Je vais vous laisser le choix que je n'ai jamais eu »

Vu la différence d'origines possibles pour les Marginaux, ils peuvent avoir attiré l'attention de la mauvaise personne, Melchior Wise, de plusieurs façons. Ce Surévolué n'est peut-être pas le plus gros bonnet en ville mais il est très prolifique et a infiltré ses tentacules dans bien des râteliers, jeux clandestins, paris illégaux, prostitution extra-corporative, extorsion, collusion avec plusieurs groupes criminels. →

Suite...

Un des membres des 11th se faisant passer pour un Barsoomien eut juste à organiser une manifestation avec les plus agités chez les Rednecks et la machine fut lancée. Il suffisait juste de l'alimenter avec des condamnations express à l'Apprentissage carcéral et des lynchages publics. Pourtant, l'envergure de ces troubles semble dépasser ce qu'Herzog voulait. Herzog mais pas Lian. Personne, hormis l'intouchable (pour l'instant) Chaudry, ne semble le suspecter, alors que la révolte se propage.



À J-5, les PJ, l'un après l'autre et pour des motifs propres (dette, témoin au mauvais moment au mauvais endroit, journaliste et/ou flic fouille merde, etc.) se retrouvent avec un sac sur la tête dans un van Flux (Panopticon, p.158). S'ils veulent résister, faites-leur plaisir mais ils finiront dans le Flux avec le sac sur la tête et quelques bobos. Les kidnappeurs emploient des armes non létales, peut-être une Shockball de Diamond Bowl, une version sportive et jetable d'un bâton à impulsion



(LdB p.340) qui cherche sa cible comme un missile chercheur (en apesanteur, du moins).

Quand on leur enlève le sac, ils se trouvent dans un dôme de taille modeste couvrant un parc d'attraction aquatique dont la construction a été interrompue avant que les finitions ne soient terminées. Certains endroits sont complètement finis et fonctionnels, notamment les piscines. Insistez sur l'état de chantier à l'abandon, sur le côté lugubre de l'ensemble. Cela devrait provoquer un contraste dérangeant entre l'ensemble et ces piscines remplies, entretenues et qui communiquent entre elles par un réseau de canaux. Cela devrait être un détail frappant pour les PJ, surtout si l'un d'eux est un Surévolué aquatique. Un test de Profession : Financier ou Intérêts : Affaires dira qu'il s'agit sûrement de Po'di Divertimento Venezia, un projet de parc hôtelier et d'attraction aquatique resté en suspend depuis trois ans, après une OPA effectuée par un holding nébuleux. Son sort est figé dans limbes d'un imbroglio politico-corporo-juridique.

Les PJ sont amenés vers un bâtiment imitant le Palazzo Di Doge.

Et là, c'est le luxe le plus tapageur. Melchior Wise, bien accompagné (genre playmates avec des morphes Sylphe et des gardes en morphe Furie), les reçoit dans ce qui semble être un salon avec une piscine au centre. Des canaux mènent vers d'autres pièces à travers des ouvertures dans les murs.

Diverses fenêtres en RA permettent d'assister à des matches, du football traditionnel jusqu'au Diamond Bowl (cf. l'aide de jeu dans ce numéro de CB), mais tous disparaissent quand Wise remarque les PJ. Il se lance dans un laïus sur la libre entreprise, le droit de protéger ses secrets, expliquant que ce qu'il fait est d'utilité pu-

blique, qu'il fournit à ses concitoyens tout ce dont le Consortium ne peut ou ne veut pas leur offrir. Y compris la sécurité.

Si l'un des PJ est une sentinelle de Firewall en mission sous couverture, il pourra voir que Wise a un compte sur l'Œil et un ratio d'I-Rep avoisinant les 70, ce qui veut dire que Wise est également un agent de Firewall ! Et qu'il y a une certaine influence. Peut-être un proxy ou un leader de cellule.

Il a décidé de régler les problèmes respectifs des PJ de façon très simple : désormais ils travaillent pour lui en tant que sous-traitants ! À côté de leur activité normale, ils seront appelés à certains moments pour des tâches qu'il ne pourrait demander à aucune personne de son entourage.

Et leur premier job, c'est de tracer et démêler une dangereuse rumeur qui se répand (cf. marge).

Les recherches feront chou blanc, en apparence. Ce qu'ils pourront déjà apprendre, c'est qu'une escouade de Gatecrashers a été complètement annihilée pendant la nuit du Massacre des Sufis (cf. l'introduction des « Érudits » et le déroulé des événements) il y a moins d'une semaine. Avec un beau jet et en cherchant bien, ils trouveront le nom de certains des défunts Crashers, dont un certain Kanagawa Douglas. Le **Jour Zéro**. S'ils ne s'y intéressent pas d'eux-mêmes, Wise leur dira d'enquêter dessus. Ça pourrait être un signe d'infection par les TITANs, ce qui montrerait que la rumeur s'est avérée exacte et qu'il faut étouffer l'épidémie dans l'œuf.

Enquête « bac à sable »

À partir d'ici commence la partie vraiment bac à sable. C'est vos joueurs et vous qui déterminerez comment se déroule le scénario. →

Rumeur, même et bruits qui courent

Une rumeur se répand et est sur le point de devenir un même : sur une exo-planète récemment découverte, on aurait trouvé tout un stock d'artéfacts TITANs, certains encore jamais vus à ce jour. Une fortune au marché noir pour ceux qui auraient les cojones d'y aller et d'en ramener. Or si ces choses arrivaient par le portail de Ma'adim, ça arriverait invariablement à Pathfinder City. Avec contamination possible. Il n'est pas difficile d'imaginer les choses tournant au cauchemar : une infection majeure et une réponse définitive avec effacement par frappe nucléaire.

Être mort de façon définitive, c'est mauvais pour les affaires. Wise, lui, vivrait ; il serait remorphosé d'une sauvegarde à des UA de Mars, mais ses clients, ses chers concitoyens, eux, non. « Trouvez ce qui a causé cette rumeur, trouvez la source et faites-la disparaître. Mais soyez discrets. Pour le bien de vos proches et des miens. »



Chaque module contient un endroit, un indice, un témoin ou un événement. La suite de l'aventure dépendra de comment ces modules seront assemblés par les joueurs selon leur sens de l'initiative, leur débrouillardise et la façon d'utiliser les technologies à leur disposition. Deux choses importent cependant. Le Jour Zéro qui est le catalyseur de toute l'affaire et la ligne du temps telle qu'elle se déroule sans les actions des personnages.

Jour Zéro

L'installation de stockage des morphes inutilisés en ce moment, appartenant à l'une des nombreuses cliniques d'Olympus, n'est pas des plus luxueuses. Tout en témoigne, depuis les cuves de stase qui tiennent plus du cercueil que des cylindres haut-de-gamme, jusqu'au nombre restreint de ces cercueils, à peine cinquante, dont beaucoup sont vides et hors-service. Les tuyauteries vétustes laissent échapper ici et là de la brume carbonique qui forme un brouillard perpétuel et glacé sur les quatre passerelles en métal superposées, qui baignent dans le halo vert des antiques LED situées au-dessus des caissons. Soudain, une lumière vire au rouge et une alarme retentit. Des coups violents sont donnés contre une paroi en métal, à plusieurs reprises. Le couvercle de l'une des cuves est bientôt défoncé de l'intérieur et arraché de ses gonds. Le couvercle bascule par-dessus la balustrade, accompagné par plusieurs mètres-cubes de liquide gélatineux. Dans l'obscurité de la cuve, un morphe se dresse. Il ressemble un peu à un Oxydé, mais de trop grande carrure, avec de longs dreadlocks noirs tombant dans son dos. Un morphe de type Olympien, Remake ou Exalté, customisé à la vie en extérieur sur Mars vu son teint ocre. Il a un regard confus, les lèvres retroussées en un rictus menaçant. Il bondit

Alsatia Mnemo Services (AMS) et l'Yggdrasil Suite

AMS est une hypercorporation modeste, fondée il y a quinze ans, qui offre un service inestimable : le transport sécurisé de données hors-Toile par des messagers qui n'ont même pas conscience de transporter quelque chose de valeur. Titanienne, AMS n'emploie pas de main d'œuvre Apprentie, mais des gens de tous âges, tous sexes et toutes origines. Le moyen d'y arriver est l'Yggdrasil Suite (YS) qui comprend une série de procédures psychochirurgicales, nanotech et software, et qui assure la sécurité des données et de leur porteur. Une schizophrénie virtuelle est créée et contrôlée par l'YS et sert de système de secours si le porteur devait souffrir de lésions ou de trauma cérébral grave. L'YS prend le relais et amène le fichier, le morphe et la pile du porteur à bon port pour être soigné. Il existe une mesure de recours en cas de tentative d'intrusion, le Rift. Mais sa nature est un secret. La facture est bien sûre à la hauteur du service. Une branche martienne a été ouverte il y a deux ans, à Pathfinder City, dans le Bazar du Crasher

du caisson jusqu'à la passerelle qui se trouve à trois mètres de lui puis hors du champ des SPIMES à cet étage.

Bien évidemment, la vidéo est devenue virale en une poignée de minutes. Sur les réseaux sociaux, un mot est bien vite lâché : Homoncule. Créature

vivante sans âme. Et même si aucun lien n'existe avec les manifestants/insurgés Barsoomiens, le lien est vite fait dans l'esprit de la populace : « Ils ont lâché une créature des TITAN sur nous ! C'est le Jour Zéro d'une nouvelle Chute ! » (argument avancé par plusieurs livelogs religieux fondamentalistes, pro-Joviens, néoludites et autres théoriciens du complot). Bien sûr, personne ne prête attention au fait que l'insurrection (ce qui est quand même beaucoup dire) se cantonne au Quadrangle d'Eolis, dans l'Hémisphère Sud, à un demi-monde d'Olympus où se trouve, aux dernières nouvelles, l'homoncule.

Informations trouvables dans la vidéo, notamment grâce à une reconnaissance faciale :

- Le morphe est enregistré au nom de Rabastan Massoud, actuellement Egodiffusé.
- La clinique, Shibari Medic, est située dans une petite arcologie verticale à l'extérieur du dôme d'Olympus, proche des Souks (recherche facile, faveurs triviale, suivant la méthode). De nombreuses plaintes pour dégradations corporelles ont fait chuter la réputation et les prix de Shibari Medic. À présent, ce sont surtout les moins aisés ou ceux souhaitant rester sous le radar hypercorpo qui viennent ici.
- L'homoncule ne semble pas capable de communiquer verbalement, il ne prononce aucune parole.
- Lors du départ de Massoud, il y a huit jours, le morphe de celui-ci a été le dernier à être traité et mis en stase. Une recherche approfondie montrera que ce fut aussi le cas pour les dégradations des plaintifs.

Les faits

Quand l'opérateur de Shibari Medic a traité le morphe de Rabz après

l'Ego-diffusion de ce dernier, il a bâclé le travail de curetage synaptique qui était censé laisser le cerveau vierge. Il a cependant laissé un paquet de synapses intactes dont une partie non-négligeable générée par l'Yggdrasil Suite (cf. marge), laquelle devrait être supprimée lors d'un curetage synaptique en règle. Au lieu d'être effacée comme le reste, elle a été rebootée et le compteur remis à zéro. Mais l'YS a également enregistré le curetage foireux comme une tentative d'intrusion juste avant sa remise en route, ce qui a créé le « Rift », une sécurité qui a verrouillé sa pile corticale avec son contenu, ainsi qu'une partition contenant le fichier sécurisé. À 23h59 au soir du J-1, le code de réception n'ayant pas été entré, l'YS a effectué un diagnostic et, étant donné l'absence de réponse satisfaisante des médichines du messenger, a activé le lien marionnette (LdB p.306) pour terminer sa mission aussi rapidement que possible avant le trépas du morphe. De ce fait, le morphe est sous le contrôle d'un fork gamma (LdB p.274) avec une idée en tête : trouver le destinataire et lui livrer le fichier. Cet écho est également sous l'effet d'une crise psychotique quasi-permanente. Le problème, c'est que le destinataire (Monty Jaimison) n'est officiellement plus sur Mars et qu'il a déjà entré le code (BEE-DASH-ar-Five-AR-bee, prononcé en anglais, le français ne sera pas reconnu) et reçu le fichier, ce qui est justement la cause du « Massacre des Sufis » de la semaine précédente. Un fork bêta de Monty arrivera à Pathfinder City d'ici 48 heures. Si les PJ n'ont pas mis la main sur l'homoncule d'ici-là, il foncera ventre à terre et tout droit vers la ville... à travers la ZQT si besoin est !

Chronologie

J-3 semaines : Doug Kanagawa revient d'une mission de gatecrashing. Il crée une rumeur mémétique →



affirmant qu'ils ont trouvé des artefacts TITAN en masse sur la planète dont ils reviennent. Il veut garder secret ce qu'ils ont vraiment trouvé. Melchior Wise veut savoir ce qu'il en est et charge les PJ « Marginaux » de le découvrir.

J-8 : À sa sortie, Doug fait appel à une jeune sentinelle de Firewall travaillant comme messenger sécurisé. Il lui confie un message ainsi qu'un fichier LeX pour son ami et proxy, Montague « Monty » Jaimison.

J-7 : Massacre des Sufis (cf. l'introduction « Érudits »).

J-5 : on accuse les Sufis Barsoomiens du massacre. Bilan non encore définitif.

J-2 : Khalindra est de plus en plus suspicieuse. Les émeutes des Barsoomiens commencent à se multiplier sur la planète. Elles commencent dans Eolis, mais le phénomène se répand dans les métroplexes de Valles Marineris.

Jour Zéro

J+1 : Khalindra convoque les Érudits à son bureau, dans Jonction. Elle leur demande leur aide, plus ou moins aimablement selon qu'ils l'ont aidée ou non pendant l'attaque. Émeutes dans le nord de Pathfinder City réprimées dans le sang.

J+2 : Jaimison se fait Darkcaster par Firewall et se terre dans le Bazar des Crashers.

J+3 : L'YS détecte la présence du destinataire via la Toile, et l'Homoncule se met en route. Le fait qu'il soit chassé ou non décidera de son moyen de transport et de son itinéraire.

J+5 : Un enquêteur d'Oversight arrive à Pathfinder City.

J+8 : Raventry Mining Technologies décroche le contrat d'assainissement. Alicea Rin Wells est retrouvée morte, sa pile manquante et la sau-

vegarde sur Titan corrompue ; Nine Lives et la Cellule DI sont suspectés.

Module 1

Les rois du monde vivent au sommet

Les Érudits sont conviés par Khalindra car elle a une faveur à demander. La rencontre se passe à son domicile, un penthouse de fonction dans Jonction, mélange d'Occidental et d'Indien avec un habillage entoptique dynamique. Elle est amicale si les PJ l'ont aidée, courtoise mais avec une attitude « tsundere » : distante et froide au premier abord, elle deviendra plus chaleureuse avec les bons mots (jet de Kinésique). Il est facile de remarquer des holos la représentant avec un jeune homme d'une quinzaine d'années, de phénotype moyen-oriental avec de longs dreadlocks. Le morphe est différent ; un jet de Perception -20 ou profession : design de morph à -10 leur dira que c'est bien Rabastan Massoud (s'ils ont son nom, sinon juste « l'Homoncule »).

Les Sentinelles seront accueillies dans son bureau, plusieurs étages plus bas. Impersonnel, à part l'hologramme décrit plus haut, dissimulé sous un amoncellement de dossiers (habillage RA faisant lien aux fichiers idoines. La domotique a un Infosec de 75 s'ils tentent d'y accéder).

Les Marginaux seront reçus dans une salle de conférence, accompagnés de deux synthémorphes type Acier (Sunward p.163). Khalindra est polie, avec un sourire de politicien.

Sujets de conversations possibles :

- L'attaque sur le Plaza. Elle réfute publiquement les accusations d'Herzog à l'encontre des Barsoomiens. Aux Érudits, elle confiera ses soupçons sur une organisation terroriste appelée Firewall.
- L'Homoncule et le Jour Zéro. Aux Érudits, elle dira que c'est la raison pour laquelle elle les a convoqués :

le morphe de la vidéo virale est son fils adoptif et elle pense qu'il lui est arrivé quelque chose. Là aussi, elle soupçonne Firewall au sujet desquels elle semble avoir de lourds préjugés. Si elle peut deviner ce qu'ils sont, elle orientera les Sentinelles plutôt vers l'attaque du Plaza et les invitera à laisser la Milice d'Olympus régler ça. Si l'un des PJ met la question de l'holo sur la table, elle avouera qu'il est son fils adoptif et qu'elle ne laissera pas Firewall lui mettre la main dessus. Aux Marginaux, elle offrira une coquette somme pour lui ramener l'Homoncule vivant. Elle a des contacts chez les Argonautes qui sauront le soigner ou l'autopsier avec un minimum de risques. Elle est même prête à épouger leur(s) dette(s) auprès du bookmaker. Elle suggère de trouver son employeur si ce n'est déjà fait. Aux Érudits elle confirmera une lettre de Rabz lui disant qu'il prenait des vacances sur Extropia pendant quelques jours. C'est un faux, car il a écrit « Maman » alors qu'il ne l'a jamais appelée ainsi.

- Herzog et Lian : Elle déteste le Directeur Lian. C'est de sa faute si les Barsoomiens se soulèvent ainsi. Avec de bons arguments, elle se laissera aller à admettre qu'elle le soupçonne d'être dans la poche de quelqu'un impliqué dans le Massacre des Sufis. Herzog est une hypercorpo qui a une politique de tolérance zéro et de répression qui frise le crime de guerre.

Module 2

« Je me réveille, dans les cendres et la poussière » (Imagine Dragon)

Le Plaza est en ruine, même s'il tient encore debout, engoncé dans la roche du cratère.

Indices :

- Traces d'un accélérateur incendiaire.
- Dans les étages, présence d'impacts de balles de gros calibre. Un jet à -40 dans des professions militaires ou d'armement révéleront que ce calibre est utilisé par les armes des Faucheurs.
- Un jet de Matériel (Électronique) à -40 montrera que certains serveurs ont résisté, mais qu'il faudra un travail d'équipe pour réussir à le rebooter (Interface -60). Par tranche de MdS de 20 (avec un malus de 20 minimum ; avoir une MdS de plus de 30 se révèle impossible sauf réussite critique, un enregistrement de SPIMES de la partie casino et couloirs sera récupéré. C'est une preuve que les Barsoomiens n'ont pas fait ça. Du moins pas au Plaza. Une recherche avec reconnaissance faciale (Interface -20) identifiera, par tranche de MdS de 10 : Kanagawa, Montague et Lian dans un morph de type Spectre.

Module 3

« La négligence émotionnelle est le prix que tu paies pour tes désirs » (Galneryus)

Trouver Alicea Rin Wells peut se faire de plusieurs façons, par subterfuge, en demandant son aide ou en allant la voir combattre. La succursale d'AMS se trouve dans le Bazar du Crasher, dans le sud de Pathfinder City.

Un jet de Profession psychologue ou de Kinésique montre que, sous son apparence de bonne vivante, son rictus amical proche du flirt cache un vide émotionnel proche de la sociopathie. Seule l'évocation de l'Homoncule ou de Rabz provoque une émotion sincère, colère dans le premier cas, inquiétude et attachement dans le second. Si les PJ ont déjà trouvé l'Homoncule, elle insistera pour le voir. Elle a une bonne →



Pathfinder City, points d'intérêt

La ville elle-même est décrite dans les suppléments Sunward (p.125) et Gatecrashing (p.58). À l'est, le long du flanc du cratère, se trouve l'Omega Cliff Plaza.

- **Jonction.** L'appartement de Khalindra Chaudry, ainsi que de plusieurs autres dignitaires se trouve dans l'un des gratte-ciel.

- **Le Bazar du Crasher.** Situé au sud de Jonction, ce quartier rappelle pour beaucoup Akihabara avec une touche du Kapalıçarşı d'Istanbul. Ici est situé le siège sociale de la branche martienne d'AMS, ainsi que des nano-usines publiques.

- **L'Enclave Corporatiste,** au nord de Jonction. C'est là que se trouvent le siège social Pathfinder et le « commissariat » d'Herzog, la compagnie de sécurité employée par Pathfinder. Le Congrès de la ville y a également son siège, rappelant la Diet de Tokyo par son architecture. Dans ses entrailles pourtant, dédales d'entrepôts et d'usines, grandit une délinquance galopante au milieu des baraquements souterrains des milliers d'Apprentis qui font que la ville tourne rond.

Puis, tout le long de la falaise du cratère, on trouve divers hôtels et résidences, dont le fameux Omega Cliff Plaza.

idée de ce qui a causé ce tohu-bohu chez Shibari Medic.

De fait, son aide sera quasiment indispensable pour récupérer des preuves contre Monty. Sans elle, il restera libre. Le Proxy le sait et si les PJ mettent plus d'une semaine avant d'aller la voir, on la retrouvera morte dans une arène, décapitée, la pile corticale manquante.

Si les PJ vont la voir combattre sous les conseils de Wise, ils seront soufflés par le spectacle, un mélange de Capoeira et de Tae Kwon Do fluide et létal.

Attitude envers :

- **Érudits :** Elle est contente de pouvoir parler avec des individus ayant un QI « supérieur à celui d'une huître. ». Elle reste néanmoins prudente dans ses réponses ; elle ne les aidera pas à trouver l'Homoncule, mais leur donnera une piste pour le Massacre en les invitant répondre à la question « Qui était visé par le Massacre des Sufis, et pourquoi ? ».
- **Sentinelles :** Elle est méfiante. Ce n'est pas la première fois qu'elle en rencontre. Elle sait que son mentor (le Dr. Magnus Ming, ça vous parle ? Cf. le scénario Glory) fait partie de l'organisation. Elle exècre le fanatisme dont certains font preuve. Il faudra user de persuasion vs. Int pour la convaincre, avec un bonus pour un bon roleplay.
- **Marginaux.** Ironiquement, c'est sans doute le groupe avec lequel elle s'entendra le mieux. C'est une Autonomiste dans l'âme et, à moins qu'ils ne soient des criminels sans âme (genre Nine Lives ou Cellule DI), elle les aidera à trouver l'Homoncule ou à retracer l'origine de la rumeur sur les Artefact TITAN.

Note : Si les PJ ont joué le scénario Glory, elle les connaîtra au moins de nom. Vous pouvez même l'introduire

durant la première partie de l'aventure. Lui sauver la vie à J+8 en fera une alliée quasi-définitive. Si les PJ sont Joviens ou de Cognites, c'est au canon de son pistolet à diamant (LdB p.334) qu'ils se présenteront, ils devront donc être convaincants !

Module 4

« Ca ne finira jamais, car j'en veux plus » (Fever Ray)

Le cadre de ce module variera selon que les PJ auront été proactifs pour retrouver l'Homoncule et peut être divisés en deux groupes. Soit ils iront le chercher à Olympus (ce qui prendra plus ou moins de temps suivant la manière dont ils s'y rendent), soit ils l'attendront à Pathfinder City.

Dans le cas où ils vont le trouver sur place, une traque puis une course poursuite s'engagera, faisant appel aux talents des PJ tant dans le Parkour que dans la tactique. Suivant le jour où les PJ s'y mettent, l'Homoncule se dirigera plutôt vers la gare des maglevs ou vers l'ascenseur orbital. S'il est conscient que se planquer dans un container de fret suborbital le condamnera à mort à court terme, l'Homoncule (ou l'YS) s'en fout. Il atteindra Pathfinder City en moins d'une heure. Cela prendra un demi-jour en maglev et six heures en vol normal. Faites que cela soit spectaculaire comme dans un film de Michael Bay !

Car une fois l'Homoncule entre les mains des PJ, les choses sérieuses vont commencer. Suivant la manière de procéder, cela amènera différentes réponses, le plus simple étant de brancher l'homoncule à une passerelle d'Ego, et de le plonger dans une RV. Wells elle-même le suggérera au bout du compte si elle est consultée et si elle est encore en vie.

Infos recueillies

- Rabz, sous forme d'un infomorphe, n'est pas au courant de ce qui se

pas depuis une semaine ou deux. La partition se présente sous forme d'une statue dans la RV, mais il ignore ce que c'est, et où et comment y accéder.

- Il peut dire (avec l'autorisation de Wells) qui l'a embauché : Doug Kanagawa, un gatecrasher, après sa phase de quarantaine. Le destinataire était un certain Monty Jaimison de Raventry Mining Technologies (cf. marge). Aux Sentinelles, il ajoutera que Monty lui a proposé de devenir son Proxy et de le faire rejoindre une cellule active, sur Extropia.
- Il ne peut pas croire que les Sufis Barsoomiens soient à l'origine de l'attaque. Non, il est certain qu'il s'agit d'un coup d'Herzog, la compagnie de sécurité. Pathfinder est plus ou moins OK pour une hypercorpo (d'autant que le CEO pourrait bien un jour devenir son beau-père). C'est du côté du Directeur de la Sécurité Urbaine, un Ultimiste facho du nom de Simeon Lian (purgatoire, en Mandarin) qu'il faut chercher
- Il souhaite continuer à se faire passer pour mort le temps que la lumière soit faite. Wells l'abritera dans son module Ghost jusque-là.

Raventry Mining Technologies

Cette hypercorporation jadis prospère a périclité après l'avènement du Consortium Planétaire. C'est quitte ou double : soit ils ont le contrat pour Bee-Ar-Five, soit ils mettent la clef sous la porte. On peut trouver plus d'informations sur la toile... et le web !

Les PJ ont en main une preuve importante mais pas de quoi relier Monty au Massacre, et une simple présomption contre Lian. Rien qui tiendra devant un juge.

Module 5

« *Persons of interest* »

Retrouver la trace de l'équipe de gatecrashers de Kanagawa va être difficile. Et le 11th Hour va tout faire pour leur mettre des bâtons dans les roues. Ce module va faire voyager les PJ à la recherche de ces gens. Il s'agira pour les PJ de faire des recherches en ligne (-30, car Queen des 11th a brouillé les pistes et cherchera directement à leur nuire via un programme Écorcheur (LdB p.332), ainsi que physiquement via Rook. Plus ils découvriront d'éléments, plus les 11th se montreront dangereux. C'est aussi, si les joueurs ont su relier les modules entre eux et échafauder une théorie qui tienne la route, le bon moment pour une confrontation « finale » avec les 11th... ou du moins leurs forks Delta, et/ou Bêta dans le cas de Lian).

Indices :

- Tous ont péri durant le Massacre des Sufis, sans compter le personnel encadrant durant la quarantaine.
- Les sauvegardes de leurs Egos sur le site de Gate Control ont été corrompues, ce qui indique au moins une complicité intérieure. Quelques-uns ont pu être remorphosés à partir de sauvegardes privées mais cela a causé une très importante perte de continuité de six mois à cinq ans pour certains.

Sur une réussite critique en Réseaux, les PJ trouveront quelqu'un qui se rappelle deux détails d'avant la dernière sauvegarde privée. Le premier, c'est que Kanagawa semblait avoir une relation intime avec un corpo d'Extropia. L'autre →



Evolution de l'Homoncule

Au fur et à mesure que le temps passe, l'Homoncule reconnecte des synapses dans sa masse cérébrale et augmente ses facultés cognitives à mesure que ses synapses se reconstruisent. De ce fait, il gagne 10 points de Cognition par jour.

Sa psyché reste limitée, comme un fork gamma. Il ne résonne pas en termes de mots (bien qu'il les comprenne de mieux en mieux) mais d'objectifs à atteindre et de façon de les atteindre avec un maximum d'efficacité. Il a également développé sa compétence Kinésiques (à 70) et sait si on lui ment. Et il tue quiconque l'empêche d'atteindre son objectif en proférant des mensonges. Considérez l'Homoncule comme une conscience à part de celle de Rabz, un idiot savant extrêmement têtue.

c'est que Kanagawa aimait faire peur à ses collègues et au personnel en disant qu'ils trouveraient peut-être des artefacts TITAN sur une planète ou l'autre.

- En piratant le log des visiteurs à Gate Control, sur la période de trois semaines, les PJ verront trois noms : Rabastan Massoud (une fois), Simeon Leon (quotidien) et Monty King (une fois, mais les SPIMES ont enregistré le visage de Monty). La fois où Monty est venu, il était accompagné de Lian. Une recherche sur le feed des SPIMES les montrent parlant ensemble comme des amis. En voyant Monty et Kanagawa, on peut voir, avec une MdS de 30 en Kinésique, que Kanagawa est épris de Monty, mais que celui-ci cache difficilement son dégoût. La visite coïncide avec le départ de Kanagawa de la quarantaine post-Gate, et le matin du jour du Massacre.
- Une conversation pourra être interceptée à Gate Control : une hypercorporation Extropienne va être contractée pour nettoyer le site de BEE-Ar-Five. Les honoraires seront coquets, en plus d'une concession minière reconductible de 50 ans. Fah-Jing et Omnicor seront furieux, mais si la rumeur est vraie pour les artefacts, alors mieux vaut ces bouseux de Raventry que leurs Apprentis dont les familles pourraient les ruiner en procédures juridiques si leur proches devaient être effacés. Sans compter l'auditeur Oversight (Sunward p.186).

D'ailleurs, il est possible que si les Érudits ou des flics Marginaux nouent des contacts avec lui, il les accompagnerait, ce qui leur ouvrirait pas mal de portes et empêcherait les 11th de trop les harceler jusqu'au dernier moment, quand ils en savent trop.

11th Hour Chessboard

The Eleventh Hour Chessboard (Échiquier de la 11^{ème} Heure) est une cellule de nettoyeurs polyvalents au sein de Firewall qui s'occupe principalement des sales besognes (espionnage, sabotage, assassinats politiques ou destruction d'habitats). Personne à l'extérieur de leur cellule ne sait qui est qui. Même en son sein, tout le monde ignore qui est vraiment Queen, du moins la Queen actuelle (c'est un Fork Alpha d'Alicea Rin Well, bien que celle instancée sur Mars l'ignore, comme tout le monde). À part King et Queen, toutes les pièces sont doubles. La seconde est activée quand la première est éliminée ou compromise. Sa première mission devient alors de nettoyer l'ancien puis de prendre sa place. Si King ou Queen sont perdus, une autre pièce est promue et son remplaçant recruté.

Doug Kanagawa était Knight (le Cavalier), Monty Jaimison est King (le Roi) et Simeon Lian est Rook (La Tour).

Voilà ! Vous avez en main les éléments nécessaires pour résoudre l'affaire. Libre à vous d'en ajouter d'autres. Concernant les XP, vous pouvez les attribuer après chaque module ou tout comptabiliser à la fin. Les modules devraient pouvoir tenir en une demi-séance, ou une

séance entière pour les modules 3 et 4.

Fin de l'aventure

Répartition des XP

- 2 points par Module principal résolu, +1 point en C/F/R-rep pour les Erudit, +1 en i-rep pour les Sentinelles
- 1 pour chaque module « fait maison »
- 2 points si Alicea Rin Wells est sauvée +5 en @-rep
- 2 points si Rhabastan Massoud est sauvé +2 C-rep, 5 en @-rep
- 1 points si Monty est confondu +5 en @rep, +1 en I-rep
- 1 points si Lian est confondu ou tué +5 en @rep, -2 en C-rep

Conséquences possibles

Khalindra peut sortir grande gagnante, en influence et en réputation, ou tout perdre politiquement, voir plus. Elle ferait alors une bonne recrue pour Firewall ou OZMA, suivant qui a causé sa chute ou son ascension.

Monty peut lui aussi tout gagner, avec une concession minière rien qu'à lui, ou se retrouver fugitif. Lian n'hésitera pas à le charger s'il se fait arrêter.

Une place de Knight au moins s'est libérée dans les rangs des 11th Hour. Qui pourrait la prendre ? Rabz ? Un des PJ ou un de vos propres PNJ récurrents ?

Si Rabz est sauvé, il deviendra héritier et associé de Wells dans AMS. S'il survit mais qu'elle meurt, il sera son légataire universel, y compris au niveau de la compagnie. À moins d'une intervention des PJ, ses relations avec sa mère adoptive s'aggraveront encore.



La situation avec les Barsoomiens va soit s'arranger avec l'aide de Khalindra et des PJ, soit empirer : attentats terroristes, puis escalade vers une guerre ouverte, puis embrasement du système alors que le conflit se répandra à travers les factions.

Remerciement spécial à William Wilson et John Eeyup Aridi pour leurs suggestions et commentaires, respectivement lors des phases de brainstorming et de finition. Ainsi qu'à David Creuze pour la traduction officielle de certains termes. Merci, les mecs !

Denis DePlaen

Illustrations David Chapoulet





DANS LA PLUS FROIDE DES FORÊTS

Un légat puissant est sur le point de percer le secret le mieux gardé des elfes de neiges. Les véritables héros de ce peuple ont encore une carte à jouer. Une seule.

En quelques mots...

Les joueurs sont des membres importants d'une petite communauté d'elfes des neiges à l'ouest de Dahurin. Après une attaque surprise sur leur arbre-refuge, ils devront comprendre que Xione, la protectrice des elfes des neiges, est en danger. Une quête de plusieurs centaines de kilomètres parsemée de dangers va les conduire dans les hauts lieux elfiques du Nord. Ils devront affronter des armées d'orques et le puissant légat suprême de Bandilrin. Empêcheront-ils la corruption de Xione et la fin plus que probable de la résistance dans le Nord de la Veradeen ?

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 12
MJ • Expérimentés
Joueurs • Expérimentés

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

Rêve sombre : La chute du Nord

« Ce soir, la température est particulièrement basse. Mon légat se retourne sans cesse et grelotte sous sa couverture. J'ai fait mettre par les Gardes du Cauchemar deux bûches dans l'âtre mais cette pièce reste insensible à toute source de chaleur. Peut-être que tout ceci est lié aux rêves de mon légat, il est temps pour moi de me plonger dans ses songes.

Une femme d'une beauté froide marche pieds nus sur un sol glacé. Elle a l'apparence des elfes des neiges mais n'en est pas une. Son passage ne laisse aucune marque, comme si la neige elle-même désirait la porter. Elle ne semble pas sensible au froid intense qui l'entoure malgré les vêtements légers qu'elle porte et qui ondulent au gré du vent du Nord. Ses pas la conduisent vers le sommet d'un escarpement neigeux qui donne sur une plaine rocailleuse et stérile recouverte d'un manteau hivernal.

Au milieu de cette plaine se tient une armée prodigieuse composée de milliers d'orques, de bataillons d'ogres maudits, de géants et de créatures plus belliqueuses les unes que les autres. Une armée réunie dans un seul but, faire tomber le Nord de Erethor et réduire à néant les Erunsils.

Cette femme ne semble pas effrayée, et pour cause, elle est l'une des créa-

tures les plus puissantes de la Veradeen. Devant l'Ombre du Nord se tient Xione, esprit sévère de la plus froide des forêts et protectrice des Erunsils... Enfin, elle l'était avant que les légats de Bandilrin n'arrivent à corrompre son cœur. Aujourd'hui, la plus froide des forêts n'a plus aucune protection. Nous allons écraser ces Fées misérables et pathétiques.

Mon légat sourit malgré ses grelottements et je ne peux que me réjouir de cette vision. »

De la neige, oui mais quoi d'autre...

Les rêves du légat endormi sont généralement bien gardés et servent directement la volonté d'Izrador. La chaîne de commandement au niveau de la garde du Cauchemar est nébuleuse mais l'ordre a été donné pour que ce message soit transmis à Farmasa Turun, légat suprême de Bandilrin. Bien que Turun soit théoriquement sous les ordres de Sunulael, le Sarcosien entend exploiter cette information au meilleur de ses intérêts. L'homme ne peut pas résister à l'envie d'obtenir toute la gloire de la corruption de Xione. Il prend bien soin de garder au maximum cette retranscription secrète et fait assassiner les différents messagers au courant.

Mais ce n'est pas tout de savoir que la corruption de Xione est possible, encore faut-il pouvoir trouver le lien



qui la relie à Aryth. Le sombre dévot entreprend un travail de longue haleine et délicat car il doit opérer discrètement pour ne pas attirer la convoitise d'autres légats suprêmes ou du Sorcier de l'Ombre. A grand coups d'interrogatoires, de divinations, de corruptions, il a découvert qu'une cabale d'elfes des neiges a réussi à trouver l'emplacement où

Xione réside. Ces Erunsils, que leur peuple appelle les Neiges détiennent un savoir morcelé, qui une fois reconstitué les guiderait vers la reine de la Veradeen. Tous les Neiges ne font pas partie de cette association mais grâce à l'un de ses informateurs, Turun sait désormais que le vieil arcaniste Undiamhair de Dahurin est le gardien de ce groupe. ➔



Objets magiques !

Les joueurs commencent l'aventure au niveau 12 pour atteindre le niveau 14 pour le grand final. Ils incarnent donc des personnages puissants et importants au sein des elfes du Nord. En tant que tel, il semble normal que leur personnages soient bien équipés. Voici quelques idées :

Poignards de combat Erunsils
+1 à +2, Arc long en bois
glacé +1 à +2, Anneau de
protection +1 à +2
Bâton de guérison, Fétiches
majeur, Armure +1, Robe de
résistance aux énergies, Cape
de résistance +1 à +2, Pierres
d'âtre, Bracelets d'archer, Des
vêtements elfique comme
des bottes, etc.

L'informateur en question est Thaniel, un des plus puissants apprentis de la Neige de Dahurin. Les Erunsils sont des êtres qui vouent une haine profonde à l'Ombre mais ce sont également des gens pragmatiques. Thaniel l'est sans doute un peu trop... Il a passé des décennies à analyser la guerre contre Izrador et à essayer de comprendre tous les tenants et aboutissants. Il est arrivé à la conclusion que son peuple ne peut gagner cette guerre. Que tout ce qui est entrepris ne fait qu'allonger leur agonie. Les elfes des neiges ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes ! La différence avec leurs ancêtres est telle qu'on peut se demander si les Erunsils d'aujourd'hui valent encore les Erunsils d'hier. C'est avec ses conclusions et tout son travail qu'il se rend auprès de son maître pour lui expliquer ses théories. Que le mieux est sans doute d'abandonner le Nord pour se retrancher en une seule force de frappe en Caraheen. Undiamhair, bien que toujours très occupé, lit les travaux de son apprenti et l'écoute attentivement. L'échange dure des semaines et le maître finit par affirmer que les calculs de son apprenti sont justes mais également faux. « Tu as oublié un élément essentiel dans tes nombreux calculs mon apprenti. Un élément que tu ne pourras trouver sur aucun vélin. Tu ne pourras le trouver qu'ici. Undiamhair lui montre alors son cœur puisse laisse Thaniel seul.

L'apprenti passe d'autres décennies à essayer de comprendre ce que son maître a voulu dire. Il finit par conclure que son maître, ainsi que les autres hautes instances des elfes se voilent la face avec des concepts comme l'espoir. Thaniel n'en démord pas. La science mathématique lui donne raison. Fort de cette connaissance, il refuse de tomber avec les autres. D'autres opportunités existent pour une personne avi-

sée. C'est ainsi que Thaniel le pragmatique décide que sa vie vaut plus qu'une bande de bovins aveuglés par des concepts stupides et désuets.

Thaniel est aujourd'hui l'informateur du légat suprême Farmasa Turun. Il reçoit en échange pouvoirs, richesses et sécurité. L'apprenti vend son peuple comme un marchand ses marchandises. Dernièrement, sous les demandes pressantes de son nouveau maître, il a compris qu'Undiamhair était le guide d'un cercle de Neiges éparpillé dans la Veradeen. Thaniel a découvert où résident ces Neiges et vient juste de transmettre les informations au sombre Dévot. Au moment de l'aventure, il tente de dérober dans les affaires d'Undiamhair d'autres informations susceptibles de plaire à Turun. Thaniel est très discret et ne prend aucun risque. Son maître officiel et les autres apprentis ne se doutent de rien. Malgré tout, il commence à éprouver de plus en plus de mal à rester sous l'influence du Umannitich. Il lui est déjà arrivé, lorsqu'il était seul, d'avoir des crises de panique. Depuis, il s'aide avec la magie mais il sait qu'il va devoir quitter prochainement le bosquet.

Le légat suprême, grâce aux informations obtenues de Thaniel, vient d'envoyer plusieurs groupes de combattants fidèles à sa cause, avec pour ordre, de lui ramener les Neiges et leur possessions. Ce qu'il adviendra des autres habitants des arbres-refuges où sont les Neiges ne l'intéresse pas. Ses hommes ont carte blanche sur ce point.

Et les joueurs dans tout ça ?

Membres d'une petite communauté d'Erunsil en bordure du Bois Lointain, juste à côté des collines, les joueurs sont des figures importantes au sein du village. L'arbre-refuge

Glam-Draug est situé dans un lieu qui s'appelle La gueule du loup, la colline qui l'abrite ressemblant étrangement à un loup.

Voici le background de cinq personnages prêts à jouer cette aventure. Libre à vous et vos joueurs de jouer d'autres personnages de niveau équivalent dans ce scénario.

Artaën Toräiraën est le Sang. Le combattant le plus expérimenté mais également le chef militaire de l'arbre-refuge. Ses rôles sont nombreux car c'est chez lui que les Uniels, petites unités composées de cinq combattants, viennent chercher leurs ordres et faire leur rapport. Il a la charge

de la sécurité des habitants et de la gestion de l'équipement militaire. Ses talents ne sont plus à démontrer. Il est respecté par tous pour ses exploits face aux orques et ses décisions avisées dans la tourmente du combat. En tant que Sang, il est l'un des membres du conseil de la communauté avec la Neige et le Bois.

Gloriel Brimalielal est La Neige. La gardienne du savoir, de la magie et tout ce qui touche de près ou de loin à ces domaines est sous sa responsabilité. Elle remplit ce rôle depuis dix hivers seulement, ancienne apprentie du Neige Numaën Elior, elle a repris son rôle quand celui-ci →

Un peu d'aide

Dans ce scénario, il est possible que les PJ créent leur personnage comme ils le souhaitent. La seule contrainte, parce qu'il faut dire que ça en jette, est d'avoir dans le groupe un Sang et une Neige, peut être aussi une Sorcière des neiges pour le style. La photo de groupe doit être exceptionnelle. Quelques aides dans la gamme. Le Sang : La colère de l'Ombre, page 150.

La sorcière des neiges : Ombre et Magie, page 51.

Le Veilleur Elfe : Midnight V2, page 115.

Le Mornelame : l'Ombre et l'Acier, page 31

L'Adepté du Murmure : Midnight V2, page 92.

Umannitich : Créatures de l'Ombre, page 38.

Les Erunsils sont un peuple de combattants aguerris, plus doué dans l'art de tuer que pour l'agriculture, chaque membre de la communauté est prêt à prendre les armes.

Poison « la mort des orques » : Midnight V2, page 148.

Arc long en bios glacé : Midnight V2, page 142.

Vêtements elfiques : Midnight V2, page 148.

Dahurin : La colère de l'Ombre, page 30.

L'Ombre n'est pas en reste mais il n'est pas toujours aisé de compiler toutes les informations.

Hulgrut regard de feu : La colère de l'Ombre, page 118.

Ogre maudit : Créatures de l'Ombre, page 29.

Légat soldat vétéran : Créatures de l'Ombre, page 61.

Astirax : Midnight V2, page 337.

Orque soldat : Créatures de l'Ombre, page 63.

Classe de Légat : Midnight V2, page 278.

Plus l'aventure avance et plus les ennemis deviennent puissants. Il est donc conseillé de faire monter d'un niveau votre groupe de personnages après la scène 3 et la scène 4.

Pour vous aider à vous situer, voir à cette adresse l'excellente carte de notre ami Dain.

<http://www.cerbere.org/dain/pics/eredane-final-fr-19072012.jpg>



► s'est éteint un soir sans Lune. Elle a hérité de toutes ses possessions ainsi que de son travail. Le vieil elfe possédait de nombreux ouvrages sur un sujet qui passionne tous les Urunsils, Xione. A ton tour, Gloriel a pris un jeune apprenti du nom de Loren Terrië. Bien que doué, il a encore beaucoup de choses à apprendre avant de pouvoir accomplir la lourde tâche qui incombe à La Neige. Elle est membre du conseil du village avec le Sang et le Bois.

Valir Siranwenel est un Mornelame, un des meilleurs guerriers du Sang qui a voué sa vie à la protection des autres. Valir dirige une uniel dont la spécialité est d'effacer les traces des caravanes de ravitaillement et de diriger les orques vers d'autres pistes. A plusieurs reprises, cette autre piste était lui et ses hommes. Après le Sang, il est le combattant le plus respecté dans la communauté et les autres elfes des neiges sont sensibles à tes propos.

Brime Arárur est une sorcière des neiges. Membre d'un culte aujourd'hui presque éteint, elle est une ressource inestimable pour les communautés d'Erunsils des alentours. Elle ne fait partie d'aucun clan en particulier car sa vie appartient à une cause plus grande. Les sorcières des neiges sont considérées comme des guides, des protectrices de la Veradeen et des berceaux de pouvoir, gardienne des anciens temples des Elthedar.

Othil Isrion est un veilleur elfe. Un tueur d'orques d'une efficacité redoutable et aussi discret que la mort elle-même. Responsable d'une petite uniel, il arpente la frontière toujours à l'affût d'une bonne embuscade ou d'informations. Attaché à la communauté de Glam-Draug, il revient régulièrement prendre tes ordres au près du Sang. Il est les yeux des elfes des neiges mais également son courroux.

Scène 1 : L'attaque

C'est un matin, très tôt, alors que le brouillard ne s'est pas encore dissipé et que les arbres sont encore recouverts de la neige tombée la veille, que l'Uniel guidée par Othil (le veilleur, voir les pré-tirés) découvre une piste malvenue. Une troupe d'orques assurément ! Et nombreux ! Othil n'a aucune difficulté à dissocier les différentes traces, tout comme les autres membres de son Uniel. Ils s'éparpillent pour mieux analyser les empreintes et, chacun à leur tour, horrifiés, ils complètent le tableau. Des Ogres ! Un homme également et ici, les traces d'un énorme ours. Ils se dirigent vers Glam-Draug !

Il ne faut pas longtemps à l'Uniel pour rattraper la troupe d'orques qui se rapproche de chez eux. Les orques sont au moins deux cents sans compter les trois ogres maudits qui les accompagnent et l'humain avec le Grizzly. Ils sont encore à quatre heures de marche de la communauté et la direction qu'ils suivent ne laisse place à aucun doute. C'est l'humain, un légat probablement, qui donne les ordres. L'Uniel suit la troupe discrètement, attendant les ordres d'Othil. Il peut entendre un éclat de voix venir jusqu'à lui « Dépêchez-vous bande de feignasses ! Je veux que ce foutu village soit tombé avant la fin de la journée. Mon frère n'aura pas l'honneur de rentrer le premier ! »

L'affrontement semble inévitable. Il est urgent de prévenir le Sang du danger qui arrive ! Par chance, les orques sont lents dans la neige et les elfes ont accès aux ponts suspendus qui leur permettent d'arriver à Glam-Draug en moins de deux heures. Othil peut décider de continuer à suivre les orques, cela n'a guère d'importance tant qu'il envoie au minimum un membre de son Uniel prévenir la communauté.

Le Sang, une fois prévenu, peut organiser la défense de la communauté. L'endroit idéal pour le faire est un peu avant Glam-Draug. Il existe un chemin naturel entre les collines boisées que les orques devront utiliser pour se rendre jusqu'à eux. Ils devront passer à côté de la gueule du loup qui offre une plateforme naturelle pour les archers elfes. Il n'est pas impossible de grimper jusqu'au plateau mais les orques auront quelques difficultés pour y parvenir sous un déluge de flèches. Une troupe au sol sera également être focaliser l'attention des orques loin des archers elfes.

L'instant est réellement grave. C'est la première fois qu'un nombre si important d'orques s'attaque à la communauté. Glam-Draug n'est composé que de cent vingt Erunsils, enfants et vieillards compris mais aujourd'hui, tout le monde devra se battre. La position stratégique peut être la clé de la victoire mais pas seulement ! Il est grand temps d'écouter attentivement les idées des PJ. Le Bois, Pharaun Huvir, conseille de prendre vivant le légat de manière à l'interroger. L'homme n'est pas là par hasard et il est indispensable de savoir pourquoi il est venu jusqu'ici.

L'instant est venu. L'avant-garde de la troupe orque s'avance dans la passe alors que les elfes des neiges attendent l'ordre du Sang pour se lancer dans le combat. Une fois le commandement donné, une pluie de flèches s'abat sur les soldats de l'Ombre alors que les guerriers Erunsils se lancent au corps à corps. Dans la tourmente de la bataille générale, une autre, tout aussi capitale, se déroule entre les PJ et les forces d'élites de Ranulf Holfstone, le légat.

Après un combat difficile, les Erunsils remportent la victoire mais peut-on réellement parler de victoire quand on voit le nombre de morts.

La communauté de Glam-Draug en payé un lourd tribut. Un autre combat comme celui-ci et ce serait la fin. La colère est forte. L'interrogatoire de Ranulf risque de tourner au vinaigre mais le Bois essaye de calmer les esprits les plus affligés. L'humain est un fanatique mais il n'est pas fou, il ne lui faudra pas longtemps pour déballer tout ce qu'il sait en échange de la vie. Libre aux PJ de respecter ou non leur promesse.

Lui, son frère Osgeir et d'autres légats de la région ont reçu l'ordre de la plus haute instance de Bandilrin de capturer les arcanistes que les elfes nomment les Neiges. Les renseignements sur les endroits où trouver les elfes sont précis et ne laissent place à aucune interprétation. Les légats concernés détiennent suffisamment de pouvoir pour réquisitionner les troupes nécessaires à cette campagne. Il ne connaît pas les raisons derrière ces ordres. Son frère Osgeir est parti attaquer une autre communauté située à trois jours de marche d'ici. Le dévot dit venir d'une forteresse plus au nord, ce qui pourrait laisser le temps aux PJ d'atteindre l'autre communauté afin de la prévenir et de l'aider. Pendant leur absence, le bois veillera sur Glam-Draug.

Et si Ranulf se fait tuer ? Pas de panique, l'humain pourrait tenir un journal ou bien l'ordre qu'il a reçu lui et son frère pourrait être suffisamment explicite pour conduire les PJ vers la scène 2.

Le combat des PJ

Ranulf Holfstone – Dorn - Légat soldat vétéran légat 4/guerrier 4.

Quatre Guerriers orques de niveau 6 (barbare ou guerrier).

Deux Maraudeurs orques de niveau 6 - Maître chasseur Elfe et ennemi juré Elfe.

Un Ogre maudit.



► Un Astirax sous forme d'ours polaire (Max PV), Bestiaire 1 DD3.5 page 278.

Tactique de combat : Ranulf repère les combattants aux corps à corps et envoie les quatre guerriers orques accompagnés de l'Ogre maudit sur eux. Il ordonne aux Maraudeurs de le soutenir alors qu'il se lance, accompagné de son Astirax sur les lanceurs de sort. Son but étant de stopper dès que possible tout soutien magique et de capturer la Neige sans doute présente dans l'affrontement.

En dépit du fait que les joueurs soient niveaux 12, le combat peut être rude. Le but n'étant pas de tuer les joueurs, vous pouvez les aider grâce à des renforts comme une Uniel ou bien un ours sanguinaire ami de la communauté.

Scène 2 : Un village à feu et à sang

Le temps presse mais il ne faut pas sous-estimer les dangers que recèle la Veradeen. Les Urunsils sont malgré tout très bien acclimatés à leur environnement et avec un peu de prudence, ils ne devraient rencontrer aucune difficulté jusqu'au petit arbre-refuge de Gladithil. A moins d'un jour du village, un sinistre présage se fait voir. Une trainée de fumée s'élève du sol pour rejoindre les cieux.

Au même moment, le Sang de Gladithil ouvre les yeux. Il est allongé sur le sol et le silence règne autour. Il n'entend plus les murmures de la forêt, comme si ce don lui était à jamais retiré. Il se relève péniblement pour constater l'étendue des dégâts. La communauté qu'il était censé protéger est totalement détruite. Ils n'ont rien pu faire face à l'attaque surprise des forces de l'Ombre. Plusieurs de ses Uniels étaient partis en reconnaissance à l'Est et les habitants

n'étaient pas assez nombreux pour pouvoir se défendre. Le conseil aurait dû accepter de rejoindre Dahurin l'hiver passé. Le Sang fait quelques pas gauches dans la neige, cherchant du regard des survivants mais c'est en vain qu'il parcourt ce qui fut hier son foyer. De nombreuses dépouilles semblent avoir été enlevées et il ne lui faut pas longtemps pour comprendre qu'elles ont servis de repas aux orques. Il voudrait pleurer mais il n'y arrive pas. Quelque chose l'en empêche. Il commence à se souvenir de l'attaque, des cris, des explosions magiques lancées par la Neige, du Bois se faire promptement décapiter par un Ogre maudit et... de l'épée que lui plante l'humain dans le ventre. Sa main se pose instinctivement sur son abdomen et y rencontre quelque chose de visqueux. C'est terrifié qu'il baisse sa tête pour contempler une plaie qui lui a été fatal.

Peliräm Firondië, le Sang de Gladithil est devenu un Ungral. Pour le moment, il n'a pas encore succombé à l'appel d'Izrador et il arrive à contrôler sa faim mais pour combien de temps ? C'est la soif de vengeance qui le tient pour le moment. Il n'aspire qu'à une chose : partir sur les traces de l'Humain mais avant, il doit faire le nécessaire pour ses compagnons.

Les joueurs arrivent à Gladithil au moment où Peliräm allume le bucher qui va emporter les corps et les âmes des anciens habitants de l'arbre-refuge. Dans d'autres circonstances, les âmes auraient dû être intégrées aux murmures leur permettant de vivre à jamais avec leur peuple mais en l'absence d'adepte du murmure ou de Neige, Peliräm n'avait pas le choix. Il a bien conscience qu'il s'agit d'une perte énorme et il en est très amer, mais nécessité fait loi dans la Veradeen. L'elfe a camouflé sa blessure en la bandant avec un morceau

de tissu. Il a refermé son manteau en peau de loup au-dessus de sa cotte de maille en Mithril. Il est quelque peu dubitatif à l'approche des joueurs mais il finit par remercier Xione pour cette aide inattendue.

Peliräm se présente et explique rapidement la situation. Une troupe importante d'orques, d'ogres et un légat ont attaqué le refuge. Le combat était inégal et malgré tout le courage des habitants de GladIthil, ils n'ont pas pu repousser l'attaque. Le nombre de corps d'orques et d'ogres atteste que les elfes des neiges ont vendu chèrement leur peau. Peliräm explique que dans un échange avec un Ogre maudit, il a été touché de plein fouet et il a perdu connaissance. Il s'est réveillé ce matin sous le corps d'un orque, ce qui l'a sans doute camouflé. Il invente cette histoire au fur et à mesure mais il n'hésite pas à donner des détails criant de vérité pour la rendre crédible.

Quand les joueurs lui apprennent la raison de leur présence et l'enlèvement plus que probable de la Neige, Peliräm les conjure de partir à la poursuite du légat. Ensemble, ils pourront délivrer l'arcaniste ! Il ne connaît rien des travaux de Silen Filaënië mais Xione semble le passionner.

Les joueurs n'auront aucun mal à rattraper la troupe d'orques et le légat. Et tout compte fait, le combat a été à GladIthil à également été terrible pour l'Ombre. Les orques sont en mauvais état et traînent la patte. Il n'est pas rare de tomber sur des cadavres qui ont succombés à leur blessure. Le meilleur moyen d'attaquer le convoi est de profiter d'une pause dans la journée. Les orques profitent de la nuit pour voyager et préfèrent se reposer pendant quelques heures en journée. Le groupe de PJ, avec un peu de ruse, devrait être en mesure de libérer la

Neige sans devoir affronter tous les survivants. Le problème majeur est l'Astirax du légat qui détectera facilement un sort lancé à sa portée. Peliräm les aide de son mieux, essayant de contrôler sa faim. Il peut être intéressant selon le déroulement des événements et selon la justification scénaristique de le retourner contre les PJ.

Dans un autre cas, il s'assura que la Neige est bien libérée avant de se diriger, au mépris de tous les dangers, vers le pavillon du légat avec la ferme intention de tuer l'homme qui l'a tué. Si les joueurs n'ont pas encore compris la nouvelle nature du Sang de GladIthil, cette scène pourrait les conduire dans un combat redoutable. Peliräm pourrait succomber à sa faim en se jetant sur le légat pour le dévorer. Quant à Osgeir, il pourrait tenter une intimidation des morts-vivants et contrôler son assaillant.

Une rencontre possible

Dans le camp :

Trois patrouilles de quatre sentinelles orques de niveau 2 (Guerrier).

Autour du camp :

Deux gardes orques de niveau 4 (barbare) protègent la cage du prisonnier Un Ogre maudit blessé (demi-pv) qui dort à même le sol au milieu du camp.

Un nombre important piétaille.

Orques de niveau 1 (Guerrier ou barbare).

Dans le pavillon :

Osgeir Holfstone – Dorn - Légat soldat vétéran légat 4/guerrier 6.

Un Astirax sous forme de Loup sanguinaire (Max PV), Bestiaire 1 DD3.5 page 17.

Deux Guerrier orques niv 6 (barbare ou guerrier).

Peliräm Maraudeur 7 / Sang erun-
sil 3. →



Farmasa Turun

Lég 16. FP 16 ; Taille M; 104 PV; Init +4; VD 6m
CA 21 ; BBA +12 ; Lutte +14 ;
Att Epée longue impie
+16/11/+6;1d8+2d6 (Bien)
AL LM ; Ref +7 , Vig +12 , Vol
+12 ; For 14,Dex 8,Con 14, Int
12,Sag 20,Cha 14
Compétences. Art de la
magie +7, Concentration
+21, Connaissance (mystère)
+20, Connaissance (Ombre)
+20, Connaissance (Esprit)
+20, Détection +11, Diplo-
matie +12, Intimidation +8,
Psychologie +15
Dons. Magie de guerre,
Arme de prédilection (Epée
longue), École Renforcée
(Nécromancie, Divination),
Volonté de fer, Âme sépul-
crale, Vraie foi.
Langues. Langue noire, Sar-
cosien, Haut-elfe, Orque.
Domaines. Mort et mal.
Sorts de niveau 8.
Possession. Harnois +2
Résistant au froid (10), Epée
longue +1 impie
Médaillon de sagesse +4,
Gants de force +2, Anneau
de protection +2, Broche de
défense

Scène 3 : La capitale du Nord

Après le combat, les PJ se replient dans un refuge utilisé par les patrouilleurs elfes. L'endroit n'a rien d'exceptionnel mais il permet de se mettre au chaud grâce à une pierre d'âtre et de se sustenter avec quelques provisions laissées sur place. Une fois en sécurité et la situation expliquée à Silen, la Neige de GladIthil, ce dernier s'assure que Numaën Elior était bien le maître de Gloriel (le Neige pré-tiré du groupe ou le personnage qui joue ce rôle). L'elfe se montre évasif mais il fait comprendre que l'heure est réellement grave. Ensemble, ils doivent partir pour Dahurin afin de rencontrer la Neige Undiamhair. Le vieil elfe pourra leur dire quoi faire et il faut également prévenir Le Sang pour qu'il puisse envoyer des renforts aux autres communautés qui sont en dangers. Silen ne connaît pas tous les autres gardiens, seul Undiamhair est capable de leur venir en aide.

Le chemin vers la capitale informelle des elfes neiges n'est pas trop long et le groupe, au bout de trois à quatre journées de voyage, arrive en vue de Dahurin. La forteresse est construite dans un bosquet d'arbre-refuge sur une colline appelée Uriaedor, la Pierre qui veille. Elle surplombe le point de confluence de la rivière Syldur et Talura, cours d'eau nerveux et glaciaux. Les deux rivières se rassemblent au pied de la forteresse pour former le puissant fleuve Itheris qui se jette dans l'océan au Sud. Un élément remarquable est la tour de pierre dont les signaux peuvent être vus jusqu'aux forteresses de Gaduran et Easulin. Bien avant d'arriver au bosquet, les PJ sont interceptés amicalement par une Uniel du légendaire Général Coimiral Ap-Nar, le Sang de Dahurin.

Le bosquet est réellement important puisqu'il accueille une population de cinq milles habitants. Voir arri-

ver deux Neiges, un Sang et d'autres membres importants d'une communauté n'est jamais anodin. La rumeur se répand très vite à l'ensemble du bosquet et c'est le Bois Otharial, considéré comme le plus sage et patient des Urunsils, qui vient les accueillir. Après avoir écouté les PJ avec toute la nécessaires, le Bois fait réunir le Conseil dans l'heure. A ce stade de l'aventure, les joueurs ont peut-être le pressentiment que quelqu'un a renseigné l'Ombre. Les ordres de Ranulf étaient bien trop précis. Soit les légats ont capturé une personne qui a parlé, soit quelqu'un les aide.

La salle du conseil a été façonnée au cœur même d'un des plus grands Umannitich du Bosquet. Les druides Urunsils ont donné une forme particulière à cette grande salle, de manière à représenter le caractère humble du conseil actuel. La pièce est ronde avec une dépression en pallier qui part des extrémités pour atteindre son point le plus bas en son centre. La table du Conseil, circulaire, gravée de runes est située à cet endroit. Un ensemble de pierres d'âtre sont disposées à des endroits stratégiques de la pièce pour assurer une chaleur continue et agréable. Les trois dirigeants de Dahurin organisent régulièrement leur conseil publiquement et tout elfe des Neiges de la communauté est ici le bienvenu pour écouter les échanges et parfois intervenir dans certain cas bien précis. Aujourd'hui, la salle est vide. Le Conseil, vue la nature des événements, a préféré tenir cette réunion en privé. Seuls les PJ, la Neige de GladIthil et le Conseil sont dans la pièce. Enfin, c'est ce que Thaniel aimerait faire croire.

L'apprenti d'Undiamhair est bien conscient du danger mais il ne pouvait pas laisser passer une occasion pareille de mettre la main sur tous les secrets de la Neige. Dès qu'il apprend la venue d'elfes de Glam-Draug, il envoie un message à Farmasa Turun pour le

prévenir. Ensuite, il attend l'heure du rendez-vous pour rentrer avec les PJ, en étant invisible. Il espère pouvoir rester le plus longtemps possible grâce à son incantation silencieuse. L'elfe peut rester dans la salle pendant quarante huit minutes après quoi il devra la quitter s'il ne veut pas se faire voir. Aucun membre du Conseil ne fera quoi que ce soit pour découvrir Thaniel vu qu'ils n'ont encore aucun soupçon. Seuls les PJ pourront être prévoyants avec un sort comme détection du mal, vision lucide ou détection de l'invisible. S'il est découvert, il aura des difficultés à expliquer sa présence. Il tentera de se justifier par sa curiosité maladive, bien connue de son maître mais le doute est semé. En fouillant ses affaires, les joueurs pourront y trouver des notes comme la position des villages, des récits sur Xione, des suppositions fausses sur l'endroit qui pourrait l'abriter. En l'interrogeant avec ces preuves à l'appui ou par magie, l'elfe finira par craquer et révéler son histoire. Quant à son sort, seuls les dirigeants de Dahurin peuvent se prononcer. Si personne ne l'arrête, une fois toutes les informations en sa possession, il contacte son sombre maître pour lui faire son rapport. Ensuite, il ne prend aucun risque et il fuit vers Bandilrin où il espère commencer une nouvelle vie. Sa disparition ne passa pas inaperçue et libre aux PJ d'essayer de le poursuivre. Dans le cas contraire, Coimiral se charge du cas du renégat en envoyant sa meilleure Uniel à ses troupes.

Les révélations du vieil elfe

Le Conseil écoute attentivement les dires des PJ et un observateur attentif pourra remarquer un échange de regard entendu entre Undiamhair et Silen. Le vieil elfe des neiges se lève visiblement mal à l'aise et prend la parole.

« Il y a de ça deux-cent ans, alors que je n'étais qu'un jeune elfe et que le monde était bien différent

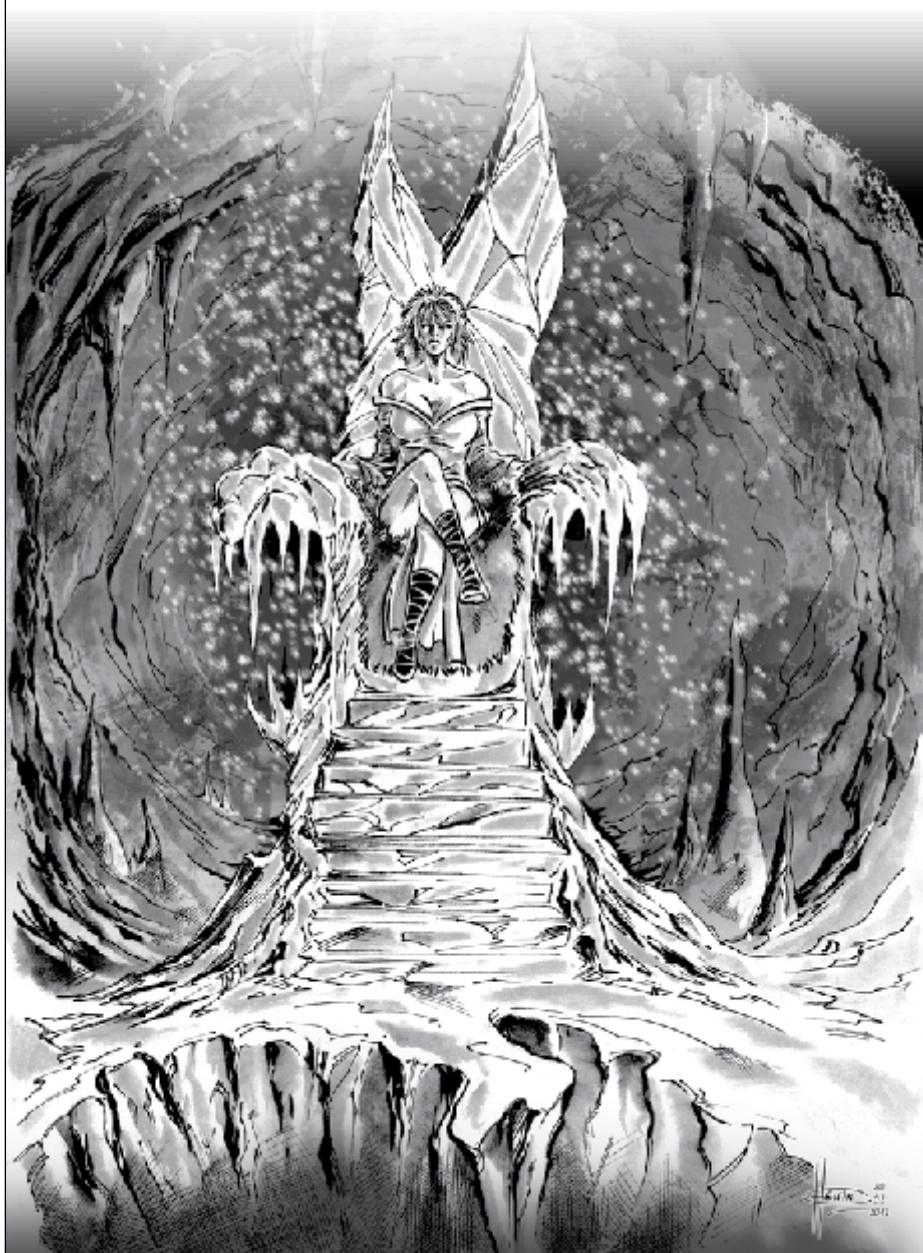
d'aujourd'hui, j'ai découvert avec quelques amis le berceau de Xione. Oui, ceci peut paraître fou et nous l'étions sans doute. Quoi qu'il en soit, à force de persévérance et poussés par un manque de clairvoyance, nous l'avons trouvé. Cette rencontre nous a transformés à jamais et ce jour-là, j'ai réellement pris conscience de la nature de Xione et de sa véritable puissance. Elle est le Nord, elle est le cœur de l'hiver et elle règne sur ses terres depuis l'Eclipse. J'aimerais pouvoir dire que cette rencontre nous apporta des réponses mais c'est tout le contraire. Elle n'a fait qu'apporter de nouvelles questions. Après une courte entrevue, elle nous a chassés, nous interdisant de revenir. Elle nous a défendu de parler de cet endroit à quiconque et nous devons protéger son secret. Nous nous sommes promis de ne jamais y revenir et de ne jamais parler de cela à quiconque. Aujourd'hui, je romps mon serment pour la première fois mais j'ai toujours su qu'un jour, je devrais le faire. Izrador n'en est pas à son coup d'essai. Nous savions qu'il finirait par revenir nous affronter. Nous n'avions pas prévu la défaite mais nous avons été prudents. Nous avons morcelé notre savoir pour qu'il soit difficile de rassembler la connaissance nécessaire pour trouver Xione. De nos jours, nous ne sommes plus que deux à connaître l'emplacement exact du berceau de Xione. Certains apprentis de mes frères, comme Silen, ont une connaissance partielle de ce savoir. Brimaliel, ton maître a fait le choix de ne jamais rien te révéler pour ta sécurité mais c'était une terrible erreur. Cela vous a coûté, non ! Cela nous a coûté un temps précieux. Je crains qu'il soit déjà trop tard pour sauver mon vieil ami, son bosquet est sous la protection d'Autilar et tellement proche de Bandilrin... Que Xione nous protège... » ➔



► C'est d'un pas las qu'il revient à la table du Conseil pour prendre un rouleau dans sa besace. Ses mouvements sont lents et il donne l'impression d'accuser d'un seul coup le poids des siècles. D'une main tremblante, il déplie une carte de la Veradeen et des Montagnes Cornues. D'un regard coupable, il par-

court l'assemblée et la salle vide avant de poser un doigt noueux sur un point précis de la carte. L'emplacement précis est un pic de 6000 mètres situé au sud des Montagnes Cornues.

À la fin du discours de leur Neige, Le bois et Le Sang restent silencieux mais leurs visages témoignent de la



Ci-contre : Xione sur son trône de glace

gravité de la situation. Le Général finit par pousser un soupir avant de se lever et sortir en silence. Il a de nombreux ordres à donner...

Les tactiques de l'Ombre

Thaniel a juste réussi à prévenir son maître de l'arrivée des PJ.

Farmasa est un homme très intelligent. L'absence d'autres messages de son espion lui met la puce à l'oreille. Il utilise une divination pour savoir ce qu'il doit faire. Celle-ci, bien qu'énigmatique, lui conseille de prendre la route vers les Montagnes Cornues. Entre temps, il a reçu en cadeau de ses hommes l'ami d'Undiamhair, la deuxième Neige qui a découvert Xione avec Undiamhair. Une longue agonie sur le chemin commence pour l'elfe qui finira par craquer et lui renseigner la localisation exacte du berceau de Xione. Au final, Farmasa arrive sur place pour affronter les PJ. Cela lui prendra juste un peu plus de temps.

Thaniel sait tout et prévient son maître, Farmasa rassemble ses hommes. Au bout de quelques jours, il part vers le berceau de Xione. Il laisse les Neiges captives à Bandilrin où elles seront sacrifiées sur le Grand miroir noir. En chemin, il réquisitionne une compagnie de deux cent-cinquante orques de Garduran, les célèbres Revenants de la forêt. Des orques adaptés à l'environnement neigeux et surtout, de redoutables machines à tuer les Erunsils.

Scène 4 : Bataille rangée et force inattendue

Le temps joue contre Farmasa. Et la distance de mille kilomètres à vol d'oiseau l'oblige à voyager léger pour cette campagne. Il ne peut se permettre de partir de Bandilrin avec un bataillon d'orques qu'il devra ensuite ravitailler. C'est d'ailleurs pour ça qu'il est obligé

de prendre une armée non fidèle à Garduran. Il part donc uniquement avec deux centaines de ses meilleurs orques des tunnels, une dizaine d'ogres maudits et cinq de ses meilleurs légats soldat. Ses forces sont peu nombreuses mais elles comblent largement cette faiblesse par leur puissance. Leur destination ? Le pied du plus haut pic du Sud des montagnes Cornues. L'endroit de campement sera non loin d'un bosquet d'arbres emprisonnés entre les collines froides et les montagnes. C'est aussi un lieu stratégique pour l'ascension qui permet d'accéder au meilleur chemin menant vers les sommets. D'autres chemins existent bien entendu mais pour les utiliser, il faudrait descendre plus au sud et parcourir un long chemin à travers les montagnes. Un périple qui ne ferait pas peur à des nains mais franchement déconseillé pour des elfes.

Les PS auront peut-être une longueur d'avance sur Farmasa mais le chemin à parcourir est beaucoup plus long. Le Conseil refuse de les envoyer seuls si bien qu'ils doivent contourner les Montagnes Cornues. Le Général Coimiral Ap-Nar les accompagne ainsi qu'une dizaine d'Uniels. En chemin, ils sont rejoint par d'autres Uniels venant de la Pointe d'Argent. Ils peuvent d'ailleurs y faire une pause avant de continuer leur chemin vers le Nord.

Les elfes prennent place alors que l'armée de l'Ombre monte son camp. Le constat est rapide. Même avec les renforts de la Pointe d'Argent, les Erunsils sont en sous-effectif face à l'armée de Farmasa. Un combat rangé est totalement à exclure s'ils ne veulent pas périr sous les coups de leurs ennemis. Le Général organise des patrouilles de reconnaissance et quelques escarmouches. Il intègre les PJ dans le schéma décisionnel, surtout Artaën (ou le Sang du groupe si vous ne jouez pas les pré-tirés) Il demande aussi à ce que les PJ en fasse partie des raids sur l'ennemi. Si les joueurs sont en manque de ➔

Les deux armées

Farmasa a été prudent pendant des années, mais ces derniers jours, il a dû faire appel à de nombreuses personnes pour arriver à ses fins. Ces agissements ont rapidement attiré l'attention du Sorcier de l'Ombre qui détient une partie du pouvoir à Bandilrin. L'elfe et le Sarcosien ne sont jamais porté un grand amour. Ardherin ne connaît pas les plans de Farmasa et pour être honnête, il s'en soucie peu mais si l'homme ne devait pas revenir, il aurait tout le loisir d'utiliser les laboratoires de Bandilrin à sa guise et d'en devenir l'unique maître. Alors il a envoyé un message à une veille amie, la Kurasatch Udareen Teegath de la matrone conquérante pour qu'elle envoie Hulgrut regard de feu régler son compte au légat. Le Chef de guerre n'a aucune sympathie pour le Sorcier mais il est fidèle à sa matrone.



combat, c'est le moment.. Ces combats ne sont que des piqures pour l'armée de Farmasa et sont loin d'être faciles pour les elfes. Les orques surnommés les Revenants de la forêt sont loin d'être de la piétaille et ne se laissent pas facilement bernier par les tactiques habituelles. Sur du long terme, cette stratégie ne peut être gagnante.

Il faut quelques jours à Farmasa pour se préparer avant de lancer ses hommes à l'assaut de la montagne. Il n'envoie qu'une poignée d'orques composée de Revenants et d'un légat. La vue de ces troupes qui commencent l'ascension devrait mettre la pression aux joueurs. Dans le cas contraire, le Général proposera de lui-même de faire diversion avec ses hommes permettant ainsi aux PJ de passer entre les mailles du filet et de commencer l'ascension.

Au moment où les elfes s'apprêtent à se lancer dans une attaque surprise et désespérée, une autre compagnie d'orques fait son apparition au Nord. Un jet de connaissance Ombre est nécessaire pour reconnaître le symbole de la matrone conquérante et plus particulièrement le blason de Hulgrut regard de feu. Les nouveaux arrivants s'arrêtent non loin et une délégation conduite par un orque pâle portant une arme blanche s'avance vers une autre délégation conduite par un légat de Farmasa. Tout semble être perdu mais, en peu de temps, la situation évolue d'une manière inattendue ! L'orque plante quelque chose dans le dévot et l'homme tombe sur le sol. Des cris de rage se font entendre dans les deux camps et les deux armées se jettent l'une sur l'autre.

Le Général hésite à prendre à revers l'armée de Farmasa et il écoutera les conseils des PJ. Quant à eux, ils peuvent désormais se lancer dans l'ascension du Pic. Ils peuvent également apporter leur soutien si le Général attaque mais à un moment dans le combat, les elfes devront se

replier. En effet, une fois que les deux armées d'orques auront pris conscience de la présence des Erunsils, elles s'uniront, menées par le Chef de guerre Hulgrut.

Scène 5 : Le Berceau de Xione

Gravir un pic dans les Montagnes Cornues est loin d'être aisé. Les chemins sont étroits et traîtres, les rencontres souvent inamicales. L'escalade est difficile et le manque d'oxygène peut être très pénalisant dès les 2000 mètres pour des personnes souffrant du mal aigu des montagnes. Des pauses sont obligatoires pour s'habituer au manque d'oxygène et rapidement, vers les 5000 mètres, le corps commence à ne plus réagir normalement. Il devient difficile de faire des efforts intenses. La pensée elle-même devient plus lente, plus erratique. En termes de jeu, un malus de -2 sur tous les jets semble avisé. Sur le chemin, les PJ pourront trouver quelques orques morts lors de l'ascension. La montagne a pris son dû.

Un groupe de PJ infortuné pourrait tomber sur un groupe composé de six Trolls des glaces (FP 4). Ces êtres cousins des Trolls classiques sont légèrement plus petits mais surtout bien plus intelligents. Contrairement à leurs cousins, ils n'hésitent pas à collaborer pour obtenir ce qu'ils veulent, dans le cas présent, un peu de nourriture. Ils ne représentent pas une véritable menace pour les joueurs mais ils pourraient être une plaie qui les accompagne le long de leur ascension. Jet de rochers, attaque surprise et autres désagréments qui peuvent vite être dangereux quand on est suspendu à une falaise glacée. Au bout d'un moment les Trolls arrêtent de les suivre car aucun d'entre eux n'est jamais revenu de ces cimes.

Les indications d'Undiamhair étaient précises et non loin du pic le

plus haut, les PJ trouvent une entrée dans la roche. Une entrée sculptée par la main d'un artisan. De la glace recouvre les runes mais il est facile d'y voir leur nature étrange. On dirait un mélange de Haut-elfe et de pictogrammes provenant du Nain archaïque et d'une autre langue. C'est totalement indéchiffrable mais un érudit pourrait comprendre qu'il s'agit d'une langue de l'Eclipse.

Un boyau façonné et couvert de givre les conduit à l'intérieur d'une immense caverne de glace. Étrangement, tout sentiment de malaise venu avec l'ascension a disparu, remplacé par un sentiment de plénitude (Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur). Une série de trous de toutes tailles et bien uniformes percent les parois, comme si la caverne avait été creusée par des vers ingénieux. Au centre de la caverne, un gouffre de plusieurs mètres de circonférence. De multiples courants d'air froid semblent onduler dans toute la caverne et une musique étrange la fait vibrer d'un son qu'aucun être vivant ne pourrait produire. La pièce fait penser à une sorte d'instrument de musique géant dont les partitions sont jouées par le vent lui-même. Des statues de glaces sont dispersées dans la pièce. Il s'agit de la troupe d'orques et du légat envoyés par Farmasa.

Tout au fond de la salle repose un trône vide de pierre et glace. Une faible neige venue de nulle part tombe autour de lui. A chaque pas des PJ vers le trône, la neige prend forme et s'assemble pour former une silhouette étranger : une elfe des neiges à la beauté irréelle. Elle porte de simples vêtements légers dévoilant légèrement ses formes. La neige continue de tomber autour d'elle comme si elle l'enveloppait d'un manteau protecteur et glacé. L'être est assis bien droit, le visage sévère

aussi froid que la Veradeen. Elle pose sur les PJ un regard incompréhensible et impassible.

Après la présentation des joueurs, elle lève sans un mot sa main droite et tend l'index vers un point derrière eux. A l'entrée de la salle se tient le légat suprême Farmasa Turun, accompagné de son Astirax, un tigre sanguinaire d'une taille gigantesque. L'animal doit mesurer au bas mot dans les cinq mètres de long et il doit peser dans les 650 kilos. Xione n'interviendra pas pendant le combat, ce qui peut provoquer un sentiment de frustration pour les joueurs mais pas pour les Erunsils.

Rencontres de la scène

Six Trolls des glaces.

Tigre sanguinaire Astirax de taille TG (Max PV), Bestiaire 1 DD3.5 page 19.

Légat suprême Farmasa Turun de niveau 16 en Légat.

Conclusion

Si les joueurs échouent, Xione ne sera pas pour autant sans défense et il faudrait bien plus qu'un légat suprême pour la retourner. C'est un travail de longue haleine qui attend les forces de l'Ombre et la présence d'un Seigneur des ténèbres comme Ardherin ou Sunulael sera indispensable pour la corrompre. Voilà qui présage d'autres aventures pour les elfes du Nord.

Si les joueurs réussissent et sauvent le berceau de Xione, l'esprit leur accorde, tout comme elle l'avait fait avec Undiamhair, une entrevue personnelle. En revanche, les choses sont différentes d'il y a deux siècles et elle propose de les rejoindre dans leur combat contre Izrador. Les PJ ne pourront plus rejoindre leur communauté de base mais ils deviendront des agents de Xione.

Cerbère du collectif de l'orbe
Illustrations Christophe Hénin

Un dernier mot

Cher MJ, ma vision de Xione peut être très différente de la tienne. Je te laisse donc tout loisir pour définir le rôle et la personnalité de la protectrice des elfes des neiges. Pour ma part, j'aime la voir comme un émissaire d'un ancien Dieu Neutre qui s'est retrouvé prisonnier lors de l'Eclipse. Elle a connu l'apogée des Elthedars et leur chute. Prudente par nature et coupée de son guide, elle s'est isolée pendant des siècles, observant l'évolution du monde après le cataclysme. Comprenant très vite que le mal n'avait pas été détruit, elle décida de participer à l'évolution de quelques Alethar en leur offrant une vie dure et une protection relative. Ces jeunes fées sont les Erunsils, qu'elle a forgés au fil des millénaires pour en faire un peuple redoutable et capable d'apporter un équilibre à la région. L'Ombre rompt l'équilibre de la vie et c'est pour cette unique raison qu'elle aide les elfes des neiges à combattre les orques. Elle ne désire pas l'anéantissement de l'Ombre car il s'agit d'un mal nécessaire à la vie. Il ne peut avoir de vie sans mort, il ne peut avoir de Bien sans Mal. Xione est un être énigmatique au schéma de pensée très différent du nôtre.





En quelques mots...

Une simple livraison de routine se transforme en course contre la montre pour sauver une colonie victime d'une épidémie. Mais ce n'est pas tout. Les joueurs vont servir, à leur insu, de convoyeur pour une intelligence artificielle qui n'attendait qu'une occasion pour sortir du fin fond de l'espace où elle était bloquée.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • 4 à 5 personnages
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

CRISE HUMANITAIRE

Ce scénario de science-fiction a été pensé pour être utilisé dans l'univers de Mass Effect en utilisant les règles de Savage Worlds.

Il est tout à fait adaptable à n'importe quel univers de Space-Opéra où les voyages entre systèmes sont possibles, ou même à Polaris avec un petit peu de travail.

Note : Les PJ doivent disposer de leur propre vaisseau pour cette aventure.

Synopsis

Pour une fois, les personnages ont récupéré un contrat juteux et sans embrouille : la livraison d'une cargaison de matériel de minage à destination d'une colonie récemment établie sur Lamia IV par la société Calast Dynamics, payée 30000 crédits. En sortant du relais cosmodésique permettant d'accéder au système Lamia, ils reçoivent un signal de détresse venant d'un vaisseau humanitaire de la Croix-Rouge subissant une attaque d'un ennemi non-identifié. En arrivant sur place, le vaisseau est à l'arrêt, de petits chasseurs ont fait un trou dans la coque du hangar et sont en train de s'enfuir avec la cargaison de la Croix-Rouge.

Le vaisseau humanitaire n'est pas en danger immédiat mais les colons de la planète Lamia IV le sont, eux. Une épidémie s'est déclarée il y a plusieurs semaines et sans les médicaments transportés par le vaisseau de la Croix-Rouge, elle risque de tourner au massacre pour la population. De plus, la planète est placée en quarantaine par l'Alliance et il est impossible pour les personnages de livrer leur cargaison. Les personnages sont envoyés à la suite des vaisseaux inconnus.

Après être parvenus à identifier la destination des vaisseaux, les personnages empruntent un relais très

peu utilisé aboutissant à un système dépourvu de planète habitable. Ils tombent sur un petit navire de pirates à la dérive. Ils ont été attaqués par des drones. Ils sont prêts à fournir des informations en échange d'un technicien pour réparer les moteurs.

Grace aux informations des pirates, ou par leur propre initiative, les personnages découvrent la base d'une IA d'origine inconnue, seule survivante de l'explosion de la planète sur laquelle elle a été conçue il y a des centaines de milliers d'années. Il lui a fallu énormément de temps pour réussir à se créer une base viable, dans l'espoir de pouvoir un jour s'enfuir de ce système. Malheureusement, les drones ne disposent pas d'assez de mémoire pour lui permettre de quitter la base. Son plan initial était de d'attirer un vaisseau disposant d'un espace suffisant pour s'y télécharger et elle profitera du passage des personnages pour investir le leur, déclenchant dans le même temps l'autodestruction de la base.

S'enfuyant avec leur nouveau passager clandestin à bord, les PJ seront peut-être attendus de l'autre côté du relais cosmodésique par un groupe de pirates bien décidé à récupérer pour eux les médicaments. Un combat difficile s'engage, mais les PJ sont aidés par des drones contrôlés par l'IA. Alors que des événements étranges ont lieu à l'intérieur du vais-



*Ci-dessus : L'attaque
des drones sur le Jovian
Moonlight*

seau, l'apparition d'une frégate de l'Alliance fait fuir les pillards. C'est avec une escorte que les personnages rejoignent le vaisseau humanitaire, puis la planète Lamia IV ou, après une semaine d'attente, ils peuvent finalement livrer le matériel de minage et empocher la récompense. Le devenir de l'IA pourra donner lieu à de nombreuses autres aventures.

Mission de routine

Ca fait longtemps que les personnages n'avaient pas eu une mission aussi tranquille : récupérer du matériel de minage sur une base autour de la Terre et le livrer sur une petite planète nommée Lamia IV. Rien de bien sorcier, des passages par quelques relais cosmodésiques jusqu'au relais Psi-7, quelques sauts hypra-luminiques pour atteindre le système Lamia. Le tout payé 30000 crédits par le commanditaire, Calast Dynamics, société spécialisée dans l'installation et l'exploitation de colonies sur des planètes inhabitées.

Jusque là, tout s'est déroulé comme dans un rêve : le matériel était prêt et a été chargé dans le vaisseau des personnages en à peine quelques

heures. Le temps de faire le plein de carburant, et quelques sauts cosmodésiques plus tard, les personnages ont atteint le Relais Psi-7 à partir duquel ils doivent rejoindre le système Lamia. Quelques secondes après leur arrivée, un message de détresse s'affiche sur les écrans du vaisseau :

« Mayday, mayday ! Ici le vaisseau humanitaire de la Croix-Rouge Jovian Moonlight. Nous subissons l'attaque d'un groupe de chasseurs d'origine inconnue ! Ils ont neutralisé nos moteurs. Si quelqu'un nous reçoit, demandons assistance immédiate aux coordonnées suivantes... »

Gageons que les personnages répondront promptement à l'appel de détresse, comme l'imposent les règles de navigation spatiale. Les coordonnées indiquent le système Tori Capulli, qui est de toutes manières sur la route des personnages vers le système Lamia. S'ils souhaitent apparaître non loin des coordonnées indiquées, un jet de Navigation* à -2 est requis pour passer en PRL*, mais il n'est pas nécessaire de faire de jet pour rejoindre le système de manière normale, l'IV étant tout à fait capable de s'en sortir.



Un vaisseau spatial ?

Ce scénario part du principe que les personnages disposent de leur propre vaisseau, un transporteur, légèrement armé, comme on les retrouve dans la plupart des aventures de Space-Opéra. Si vous disposez du *Sci-Fi Companion*, disponible en anglais, utilisez les caractéristiques du transporteur (p. 49) pour le vaisseau des personnages et des chasseurs pour les drones contrôlés par l'IA.

Si vous ne disposez pas de ce supplément, pas de panique, *Savage Worlds* est bien assez souple pour gérer des vaisseaux spatiaux même si ces derniers ne sont pas décrits dans les règles de base. Utilisez pour le vaisseau des personnages les caractéristiques d'une navette spatiale à laquelle vous pouvez ajouter des canons laser et la capacité de saut PRL (Plus Rapide que la Lumière). Pour les drones, utilisez les caractéristiques d'un SU-27, en modifiant l'accélération et la vitesse maximale à 120/1200 et en remplaçant les armes par des Mitrailleuses :

Transporteur — Acc/VMax : 70/800, Montée 3, Résistance 16(4), Passagers 5, Hangar, Canon Laser 4d10 (PA 10).

Drones — Acc/VMax : 120/1200, Montée 4, Résistance 14(2), Passagers 0, Mitrailleuse Laser 3d10 (PA 6). Qu'elles que soient les caractéristiques que vous choisirez, considérez que les drones ont une compétence de Pilotage à d8 et de Perception à d6.

Si les personnages décident de courir le risque (ce qui est possible s'ils sont affublés de Handicaps comme Héroïque ou Code de l'honneur), ils arrivent sur la scène avant le départ des assaillants.

Une attaque pas comme les autres

En arrivant sur place, une petite douzaine de vaisseaux rapides, du type chasseurs, apparaissent immédiatement sur les scanners. L'IV du vaisseau est incapable d'en déterminer l'origine, mais on peut remarquer (jet de Perception à -2) qu'ils sont tous uniques, comme s'ils avaient été bricolés. Les scanners détectent également qu'il n'y a pas de trace de vie à bord.

Le vaisseau humanitaire est un grand vaisseau de la taille d'un croiseur. La raison de la présence d'un tel vaisseau dans ce secteur ne peut signifier qu'une chose : une catastrophe à l'échelle d'une colonie, au minimum... Et la seule colonie connue du secteur est justement Lamia IV.

Le Jovian Moonlight prend immédiatement contact :

« Ici le Capitaine Sarah Market, du RC Jovian Moon ! Nous avons été attaqués par les chasseurs que vous voyez sur vos écrans. Ils ont juste détruit nos moteurs et nos armes de défense, mais depuis, plus de tirs. Ils ont fait un trou dans la coque à bâbord et nos détecteurs internes sont brouillés. Dites nous ce qu'ils font Capitaine ! »

Les chasseurs n'engagent pas le combat tant que les personnages ne sont pas agressifs. Un coup d'œil au coté gauche du vaisseau confirmera la brèche dans la coque. Plusieurs chasseurs se sont transformés en mécas et sont en train d'embarquer une partie importante de la cargaison du vaisseau. Lorsque le vaisseau des personnages s'approche, les derniers mécas s'extraient de la brèche, reprenant la forme de chasseurs disparates, et commencent à s'éloigner.

En cas d'agression, quatre des drones les plus petits passent à l'offensive, permettant ainsi aux autres (ceux transportant le butin) d'effectuer un saut PRL. Utilisez les règles de Poursuite (*Savage Worlds*, p. 143), et considérez que le combat spatial prend fin après cinq rounds.

Le capitaine Sarah Market remercie les personnages même si rien ne prouve réellement que leur intervention ait été à l'origine de l'arrêt de l'attaque. Le Jovian Moon croisait à destination de Lamia IV où une importante épidémie s'est déclarée il y a deux semaines. Il est vital que les vaccins soient délivrés d'ici une semaine au plus tard, sans quoi il est possible que l'intervention de la Croix-Rouge ne soit pas suffisante, ce qui pourrait déboucher sur des milliers de morts.

La planète est placée sous quarantaine par l'Alliance et il est impossible d'y atterrir, et donc la mission des personnages est pour l'instant avortée.

Après quelques minutes, les techniciens du Jovian Moon indiquent qu'il faudra plusieurs heures pour réparer les moteurs et la logistique prévient qu'une grande partie des vaccins et du matériel nécessaire à leur diffusion ont été dérobés par les mystérieux agresseurs. A cours d'options, le Capitaine Market va demander aux personnages de suivre les drones pour récupérer la cargaison à tout prix. Elle n'a rien à offrir aux personnages, si ce n'est l'assurance de solides références par la suite. Il faut reconnaître qu'être recommandé par un capitaine de la flotte de la Croix-Rouge a le grand bénéfice d'ouvrir pas mal de portes, que ce soit auprès de l'Alliance ou même auprès du Conseil Galactique.

Il est assez difficile (jet de Navigation à -4) de faire les calculs pour déterminer la destination des drones, mais les techniciens et les instruments du Jovian Moon peuvent octroyer un bonus de +2 au jet si les personnages

pensent à leur demander leur aide (que le capitaine Market finira par leur offrir). Chaque échec fera perdre une heure aux personnages. Cela n'a pas de réelle incidence sur la suite du scénario, mais rien n'empêche de leur coller un peu la pression. Il est également possible pour les personnages de récupérer des débris et de tenter d'analyser les données de navigation contenues dans le drone. Dans ce cas, un jet de Connaissance (Informatique) à -2 est nécessaire.

La destination des drones semble être le relais cosmodésique par lequel les personnages sont arrivés. La destination à partir de ce dernier est normalement facile à déterminer en consultant le journal de bord du relais, est accessible sur demande pour qui se trouve à proximité.

Poursuite !

Le vaisseau des personnages rejoint le relais Psi-7. Le système est désert, les drones ayant vraisemblablement poursuivi leur chemin. Interroger le relais à partir du vaisseau nécessite un jet de Connaissance (Informatique) à -2. Le journal des passages indique un passage vers le système d'Orias, système n'ayant pas fait l'objet d'une exploration de la part des autorités. Les derniers passages datent de quelques heures (en fonction de la rapidité des personnages à lancer la poursuite), pour une douzaine d'entre eux (les drones), mais également un il y a un peu plus de deux jours. Dans l'autre sens, les drones sont passés il y a approximativement une journée.

En route vers l'inconnu

Utiliser un relais cosmodésique pour rejoindre une zone non cartographiée ou explorée est fortement déconseillé par l'Alliance et plus ou moins interdit par le Conseil pour les risques engendrés et surtout la possibilité de tomber sur une race alien

pouvant s'avérer hostile. Cela n'empêche en rien les services de renseignements des différents peuples de la galaxie de lancer des expéditions régulièrement au-delà de relais inconnus. Les grandes corporations utilisent également des mercenaires et des pirates dans l'espoir de découvrir des richesses non encore revendiquées, qu'il s'agisse de systèmes aux ressources abondantes ou d'antiques civilisations disparues.

L'arrivée dans le système d'Orias est pour le moins mouvementée : le relais se trouve au sein d'un champ d'astéroïde particulièrement dense ! Un jet de Pilotage à -2 est immédiatement nécessaire pour éviter une collision et donner le temps à l'IV de calculer une trajectoire sûre.

Le secteur est constitué d'une géante rouge entourée uniquement par une ceinture d'astéroïdes. Aucune planète ne tourne autour de l'étoile. La formation d'une telle ceinture implique un événement astronomique d'ampleur, comme la collision de deux corps célestes de la taille de planètes.

Laissez les personnages se perdre en conjectures. Puis les scanners, qui étaient silencieux jusque-là (effet secondaire du champ d'astéroïdes qui, s'il n'empêche pas le matériel de fonctionner correctement, induit un temps de calcul bien plus important pour traiter les multiples données de corps célestes) commencent à indiquer un signal sur les écrans : un signal de détresse émanant d'un vaisseau inconnu. En revanche, la signature du signal ne permet pas de déterminer qu'il s'agit d'un signal issu d'un matériel humain (jet de Connaissance (Science) ou de Culture Générale à -2 pour un personnage ayant un background pouvant justifier une telle connaissance).

Les communications restent muettes et il est impossible d'entrer en contact avec la source du signal. En s'ap- ➔



Pirates survivants

Vous pouvez faire de Russow et Strad des individus plus désespérés que le scénario ne l'indique au départ. Ils pourraient prendre en otage leurs sauveteurs, que ce soit pour les forcer à réparer les moteurs du Sparrow, ou même dans le but de leur subtiliser leur vaisseau !

Ci-dessous : L'entrée du complexe sur l'astéroïde

prochant, les personnages découvrent un vaisseau humain, le Sparrow, sérieusement endommagé (l'arrivée par le relais est dangereuse pour tout le monde dans ce système). Il s'agit d'un vaisseau d'exploration dont pas mal de systèmes semblent être hors d'usage. Par contre, il y a des formes de vie à bord, au moins deux d'après les scanners.

À vot' bon cœur

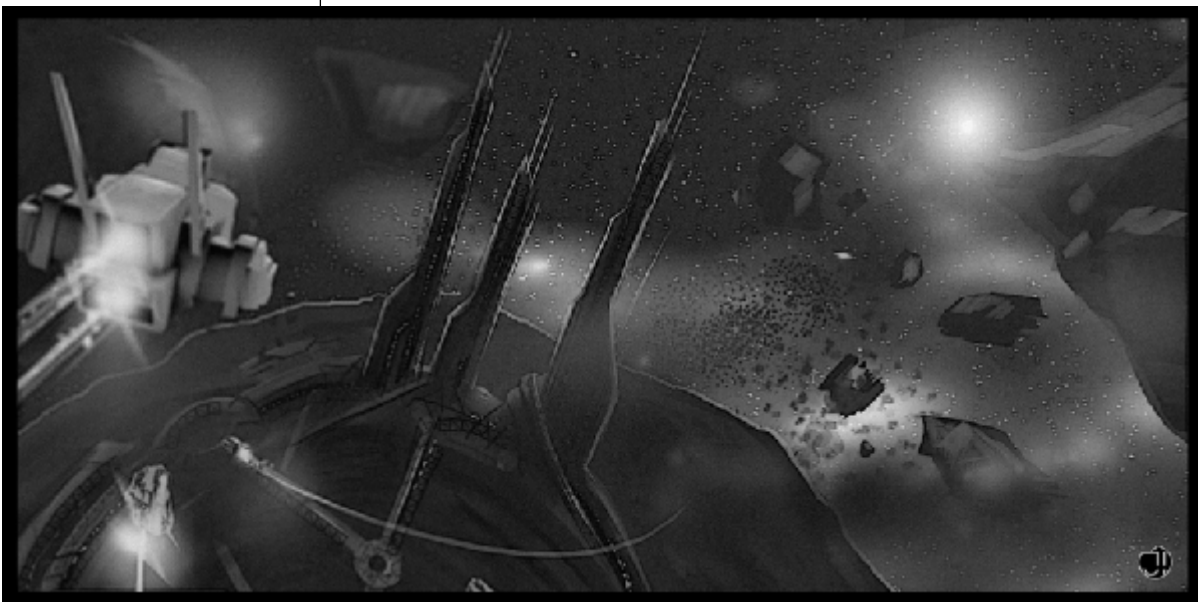
Le Sparrow est un vaisseau d'exploration armé par des pirates des systèmes Terminus (des systèmes contrôlés par des pirates et des hors-la-loi, sur lesquels le Conseil n'a aucune emprise). Pour l'heure, les moteurs, les armes et les communications sont HS. De l'équipage d'origine de cinq personnes, il ne reste que le second (John Russow) et l'homme chargé des communications (Alexander Strad), ce qui est malheureusement insuffisant pour réparer le vaisseau. Après un peu plus de 24h d'évaluation des dégâts, les deux hommes en sont venus à la conclusion qu'ils n'avaient d'autre choix que d'abandonner le navire :

les moteurs pourraient être remis en état et tenir suffisamment longtemps pour passer le relais, mais ils manquent de compétences.

Les deux pirates sont prêts à s'échapper dans une capsule de survie lorsque leurs scanners détectent le vaisseau des personnages. Incapables d'émettre, ils déclenchent néanmoins leur balise de détresse.

La communication avec les deux survivants du Sparrow risque de s'avérer compliquée, les appareils du vaisseau d'exploration étant hors service. A moins d'un échange en morse via une torche électrique, le seul moyen de récupérer des informations (et les survivants) est de sortir dans l'espace. Quelques jets d'Agilité peuvent être nécessaires. Et n'hésitez pas à faire intervenir des problèmes divers comme des petits débris d'astéroïdes, un câble sectionné ou même le passage non loin de là d'un drone.

Russow et Strad sont en bonne santé. Ils préféreraient que les PJ prennent le temps de réparer leur



vaisseau s'ils ont les moyens de le faire mais ils ne feront pas la fine bouche si on leur explique l'urgence de la situation. Piste intéressante, les enregistrements des scanners du Sparrow pourraient permettre de localiser la destination des drones dans le champ d'astéroïdes. Quelques jets de Connaissance (Informatique) ou Connaissance (Science) s'avèreront nécessaires pour avoir accès au système de sauvegarde. Il faudra soit redémarrer les moteurs pour alimenter le petit ordinateur du Sparrow, soit tirer un câble entre les deux vaisseaux. L'analyse des données permet de localiser un gros astéroïde ayant servi de point d'arrivée aux drones.

Une autre possibilité pour retrouver le point de chute des drones est d'errer dans le champ d'astéroïdes. Outre des traces de civilisation sur certains des rochers, comportant quelques restes extrêmement anciens de constructions éventrées, les personnages finiront par repérer sur leurs scanners des mouvements: il s'agit d'un drone occupé à forer un astéroïde pour y récupérer du minerai. Il suffit de le suivre après qu'il ait terminé sa récolte.

La civilisation détruite dans le système d'Orias avait atteint un niveau technologique allant au-delà de celui des espèces concilliennes. Chercher à en savoir plus sur cette civilisation pourrait constituer une campagne à part entière. Quoi qu'il en soit, la planète d'origine de ce peuple a été frappée par une catastrophe apocalyptique, comme si la Terre était entrée en collision avec sa lune, provoquant l'implosion de la planète.

S'agissait-il d'un événement naturel ou provoqué ? Y-a-t'il eu des survivants ? Si oui, où sont-ils allés ? Voilà le genre de questions qui pourraient bien entraîner vos personnages sur la piste de cette espèce.

L'ennemi

Grace aux informations du Sparrow, ou après avoir suivi un drone, les personnages découvrent un astéroïde de bonne taille à la surface duquel des bâtiments semblent avoir été assemblés à partir de matériel de récupération. Des drones et autres chasseurs vont et viennent, entrant et sortant du complexe par une large entrée creusée dans la roche.

Une base abandonnée

Le complexe souterrain est, semble-t-il, totalement automatisé. Les scanners n'y détectent aucune forme de vie et, pour cause, elle a été construite petit à petit par une IA rescapée de la catastrophe majeure ayant fait exploser la planète. Il n'y a pas de défenses à proprement parler autour de l'astéroïde, bien que la présence de nombreux drones puisse poser un problème.

Pourtant, l'IA n'a aucun intérêt à attaquer un vaisseau qui constitue sa porte de sortie. Au contraire. A moins que les personnages n'engagent le combat eux-mêmes, les drones se contenteront de les ignorer, vaquant à leurs occupations de manutention comme si la présence des personnages n'était pas une menace.

Le vaisseau des personnages peut pénétrer dans l'astéroïde par l'entrée principale qui donne sur une gigantesque caverne emplie de robots construisant diverses machines. Quelques couloirs s'enfoncent dans les profondeurs.

Certains détails peuvent intriguer les personnages : il n'y a ni atmosphère, ni gravité artificielle. Il n'y a aucun écran, aucune console, aucune écriture, aucune interface pouvant permettre de communiquer avec les machines. Cette installation n'a semble-t-il jamais été conçue pour être utilisée par une race organique. ➔

Illégal mais précieux !

Les personnages peuvent récupérer dans ce hangar du matériel pouvant les mener vers des lieux de l'espace non encore explorés, vers de nouvelles civilisations, de nouveaux ennemis. Le Conseil restreint très fortement l'utilisation de relais dont la destination n'est pas encore identifiée, mais après tout, certaines des données récupérées peuvent permettre ces identifications et les promesses de profits pour des colons aventureux sont énormes !



Petits drones

(nombre au choix,
en fonction de l'effet
dramatique)

Allure — 10

Capteurs sensoriels — les sentinelles sont équipées de capteurs de détection, leur permettant de diviser par deux les malus liés à l'obscurité et de détecter ou d'enregistrer les sons.

Traits

Agi d4 **Int** d6 **Âme** d4

For d6 **Vig** d8

Compétences — Combat d6, Perception d10, Tir d8
Défense

Parade 5 **Résistance** 10

(Armure — +4)

Armure +4

Créature artificielle — +2
pour récupérer d'un état
Secoué, les Attaques ciblées
ne causent pas de dégâts
supplémentaires. Immunisé
aux poisons et aux maladies.

Sans peur

Attaque

Laser Tir d8 **Dégâts** 2d8

Il faut peu de temps pour repérer les caisses de vaccin dans ce capharnaüm rempli de matériel de récupération semblant venir de tous les coins de la galaxie. Certains biens sont estampillés d'écritures inconnues dans l'espace concilien. La récupération des biens nécessitera une sortie en combinaison spatiale et plusieurs heures de travail.

Ca sent le roussi !

Pendant que les personnages récupèrent les biens de la Croix-Rouge, l'IA est passée à l'action. Après avoir validé le fait qu'elle pouvait effectivement se télécharger dans le vaisseau, elle a commencé à contourner les protocoles de sécurité, contournant les programmes de l'IV du vaisseau, complètement dépassés.

Son forfait accompli, elle a alors besoin de quelques minutes pour prendre le contrôle du vaisseau, mais si elle veut que cette opération reste discrète, il lui faut une diversion...

Soudain, alors que le chargement des caisses est presque terminé, des lumières se mettent à clignoter dans la gigantesque caverne. Les scanners détectent brièvement un inquiétant pic d'énergie au sein du complexe et, plus inquiétant encore, celui-ci est en augmentation ! Juste après cette inquiétante constatation, tous les instruments du vaisseau s'éteignent totalement.

Dans la caverne, certains drones commencent à tirer sur les personnages, alors que le vaisseau, privé de ses stabilisateurs, commence à dériver dans la caverne, menaçant de percuter les parois ! Organisez une poursuite (*Savage Worlds*, p. 143) en environnement à gravité zéro (-2 aux jets d'Agilité pour les personnages ne justifiant pas d'un background approprié, les drones n'étant bien entendu pas affectés par ce malus).

A l'intérieur du vaisseau, un jet de Réparation à -4 est nécessaire pour comprendre que l'ensemble des systèmes a été déconnecté suite à l'infection par une sorte de virus. Le plus sûr serait de restaurer une sauvegarde saine en débranchant tous les systèmes, mais cela prendrait plusieurs heures, ce qui risque d'être problématique par rapport au pic d'énergie détecté juste avant le blackout.

Faites monter la tension, en passant de la poursuite dans le hangar aux efforts faits à bord du vaisseau pour récupérer les commandes. Fort heureusement, au moment où les personnages se trouvant à l'extérieur parviennent à remonter à bord du vaisseau, les systèmes redémarrent d'eux-même. Immédiatement, une alerte apparaît sur les écrans :

« Danger ! Fort déchainement d'énergie au centre de l'astéroïde. *Explosion estimée dans moins d'une minute ! Extraction immédiate requise* »

Jouez cette scène comme une scène dramatique (*Savage Worlds*, p. 147) avec Pilotage comme compétence principale. Outre le pilote, d'autres personnages peuvent participer en faisant des jets coopératifs avec les compétences Connaissance (Informatique) (Analyse plus précise du danger et calcul des trajectoires), Tir (Utilisation des armes du vaisseau pour détruire certaines menaces) ou Perception (surveillance des scanners). Notez que si le pilote est parmi ceux qui étaient à l'extérieur, les personnages risquent de perdre les premiers rounds de la scène dramatique.

L'astéroïde finit par imploser, faisant déferler des débris dans toutes les directions, rendant le pilotage dans le champ d'astéroïdes encore plus délicat (jet de Pilotage à -2 pour s'extraire de la zone de danger)

Epilogue

Les personnages rejoignent tant bien que mal le relais cosmodésique, emportant à leur bord une IA affranchie, créée par une civilisation depuis longtemps disparue. Cette dernière a tout intérêt à faire profil bas dans un premier temps, apprenant tout d'abord à se comporter exactement comme l'IV qu'elle a remplacée puis tentant d'apprendre tout ce qu'elle peut au cours des voyages des personnages.

Le retour jusqu'au système Tori Capulli se passe sans encombre, et les PJ rejoignent le Jovian Moonlight, désormais escorté par une frégate de l'Alliance. Après un rapide contact, le matériel médical est chargé à bord à nouveau et le vaisseau (désormais réparé) prend la direction de Lamia IV. Les personnages sont bien entendus invités par le Capitaine Market à se joindre au convoi.

Passager clandestin

Un personnage particulièrement doué en informatique pourrait rapidement avoir des soupçons quant à la présence de l'IA à bord. Il est vraisemblable qu'un dialogue pourrait alors s'engager, et que l'IA userait de tous les moyens à sa disposition pour assurer sa survie (menaces, chantage, promesses de richesses ou de connaissances). De nombreux scénarios pourraient découler d'une association entre les personnages et l'IA, à condition de garder son existence secrète : les IA affranchies sont strictement interdites par l'Alliance et le Conseil.

Dernier combat pour la route ?

La cargaison médicale vaut une petite fortune. Lorsque les personnages l'auront récupéré, ils seront peut-être pris à parti par des pirates, informés par l'équipage du Sparrow ou des indics à bord du Jovian Moon. Si vous pensez que vos joueurs n'ont pas eu leur content d'action, n'hésitez pas à rajouter un combat spatial à la sortie du relais cosmodésique. Dans ce cas, l'IA pourra peut-être utiliser un ou deux drones se trouvant en surveillance dans le système du relais pour aider sa nouvelle maison, risquant ainsi de se dévoiler plus vite que dans ses prévisions. La frégate de l'Alliance ayant porté assistance au Jovian Moon sera en tout cas rapidement sur place en cas de message de détresse, mettant en fuite les pillards.

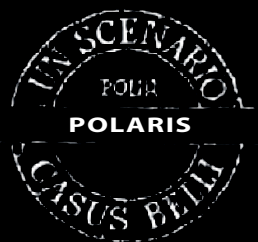
L'épidémie sera vraisemblablement stoppée in-extremis, et la colonie de Lamia IV sera sauvée. Les personnages entreront dans les bonnes grâces du Capitaine Market qui pourra s'avérer un excellent contact par la suite. La société Calast Dynamics sera également satisfaite de leur livraison, et de leurs actions ayant permis de sauver la colonie. La récompense sera payée dès la livraison.

Yannick « Torgan » LeGuédart
Illustrations Jérémie Bouzerna

Réparations

Si les personnages ne parviennent pas à s'éloigner suffisamment de l'explosion, leur vaisseau sera très lourdement endommagé. Les réparations nécessiteront de récupérer du matériel dans les débris, des sorties au sein du champ d'astéroïdes et autres actions extrêmement dangereuses. Le bon point est que l'IA a également intérêt à ce que les personnages sortent de ce système et, si possible, sans se faire détecter. Elle peut encore compter sur quelques drones qui peuvent être amenés à fortuitement dériver non loin du vaisseau avec certaines pièces nécessaires aux réparations. Quoi qu'il en soit, ne faites jamais perdre de vue aux personnages l'urgence de la situation sur Lamia IV.





BRISER SES CHÂÎNES

Ce scénario est idéal pour une initiation à Polaris. Les PJ sont des personnages lambda d'une station isolée. Les événements vont les propulser dans ce qui fait le sel de l'univers et des aventures dans Polaris.

En quelques mots...

Les PJ forment une équipe de charognards d'une petite communauté isolée, Herade. Un jour, au cours d'une sortie de routine, ils sont les témoins d'une attaque de pirate sur un vaisseau de chez eux. Les bandits ne sont pas équipés pour retrouver leur proie, perdue dans les algues et les rochers.

Les PJ identifient dans le vaisseau un personnage important d'Herade, Yvan le responsable commercial, mort. Son testament et une enquête sous tension leur permet rapidement de saisir la corruption dans laquelle baignait le responsable et le danger que représentent les pirates avec lesquels il s'était acoquiné. Il est grand temps de régler le problème à la source, dans le repère des « Marchands de chair ». Fort heureusement, ils ne seront pas les seuls à avoir eu la même idée...

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • 4 à 5 personnages

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

Bienvenue à Herade

Herade est située en bordure de la Baie d'Hudson, non loin à l'Est de Maul (sous tutelle de l'Alliance Polaire) et un peu plus éloignée d'Udson (Hégémonie). C'est un petit complexe de quelques modules installés sur le fond marin, à 630 m de profondeur dans une petite fosse, protégé dans un recoin d'une paroi rocheuse.

Cette petite communauté d'environ cent cinquante âmes survit tant bien que mal grâce à certains secteurs d'activité mais est loin d'être autarcique. Elle dépend de Maul et se trouve donc plus ou moins sous la juridiction et la protection de l'Alliance Polaire qui lui fournit un peu de vivres. Mais étant en bout de chaîne, l'aide de l'Alliance reste très anecdotique.

Ses principales activités sont l'exploitation des ressources du sous-sol, ainsi que la récupération d'épaves.

En effet, la région est peu profonde et certains bras de mer sont étroits au sortir de la Baie d'Hudson. Les marées sont à l'origine de courants forts (voire pire, tourbillons et siphons) où la navigation est difficile. Ceci semble occasionner un nombre relativement important d'échouage de navires. De nombreux prédateurs monstrueux peuplent également ces eaux peu profondes et attaquent parfois les convois. Il semble que des pirates rodent aussi dans les environs, bien que la station n'ait jamais eu, étrangement, à déplorer d'attaque.

Ainsi, quelques équipes sont spécialisées en récupération. Si une épave est en assez bon état, elle sera renflouée. Sinon, elle sera désossée et le matériel sera troqué ou revendu en l'état, ou après réparations si possible, histoire d'augmenter sa valeur. Ces échanges commerciaux ne se font pas qu'avec Maul : Udson, assez mal connectée au reste du territoire hégémonien, peine à être approvisionnée en certains matériels, matériaux et matières premières. Elle est donc très demandeuse et reprend beaucoup de choses à prix d'or, ce qui justifie en général le déplacement aussi loin.

Malgré tous ses efforts cette communauté joint difficilement les deux bouts.

Le lourd secret d'Ivan Forgia

Un des administrateurs d'Herade, Ivan Forgia, a passé un accord avec des pirates du coin. C'est une bande de boucaniers qui fait partie des Marchands de Chairs (Univers p.210) de Voghn le Renégat.

Les pirates n'attaquent pas Herade et laissent la communauté exploiter les épaves des vaisseaux envoyés par le fond lors d'abordages ratés. (Si les pirates parviennent à aborder un navire, ils font prisonnier vivants ses occupants et conservent le navire. Au moindre risque, ils envoient leur proie par le fond, récupèrent les cadavres seulement et sous-traitent la récupération de l'épave.)



En échange, Herade doit servir de société écran en reversant aux pirates une partie non négligeable des bénéfices générés par les reventes de matériel récupéré. En plus, quelques menus services sont imposés de temps à autres : avantages en nature, fourniture de pièces pour leurs réparations...

C'est Ivan Forgia, le responsable commercial d'Herade, un personnage important de la communauté, un ami personnel de Philéas Prescott, le chef de la station, qui a été contraint et forcé de négocier cet accord sollicité par les boucaniers. Ce n'est pas une crapule mais il n'a jamais eu le courage de prendre le taureau par les cornes et ne savait pas vers qui se tourner pour demander de l'aide. Même si l'idéal aurait été de contacter les Veilleurs, il était trop terrorisé pour agir.

Les Marchands de Chair

Les Marchands de Chair sont des boucaniers, des pirates spécialisés dans la vente d'esclaves ou de corps humains à des laboratoires. Ils ont un repaire dans le coin et revendent leurs prisonniers ou cadavres aux

scientifiques hégémoniens. Ceci se fait à Udson (sous influence hégémonienne), via un intermédiaire contrebandier. Leur influence est faible dans cette région, ce repaire étant assez récent. C'est donc une petite antenne et ils sont peu nombreux (une vingtaine).

Leur flottille est peu importante, un escorteur et quatre chasseurs. Le repaire se trouve dans une paroi rocheuse, dans une grotte et des sous-terrains naturels (voir plan).

Premier acte

Le chef de la station (Philéas Prescott) annonce au briefing du matin qu'une épave a été repérée la veille et que l'équipe des personnages va s'y coller. Cette épave se trouve non loin d'Herade. Elle est trop endommagée pour être renflouée, le désosser est donc plus approprié.

En arrivant, les PJ doivent déloger quelques bestioles (cinq ou six serpents-murènes (p.388 du livre de base et p. 68 de Créatures) peuvent faire l'affaire par exemple...). Ils commencent ensuite à récupérer le →

Les personnages

Les personnages forment l'une des équipes de charognards d'Herade, chargés de désosser des épaves. Le groupe peut être composé de personnages débutants polyvalents et techniques pour représenter les compétences de charognards. Un mixe entre ouvriers et cultivateurs par exemple, des individus qui savent un peu se servir d'une armure, que certains aient des compétences techniques, que d'autres soient un peu plus combattants en cas de pépin, un qui sache piloter...



petit matériel (consoles, équipements intérieurs...) avant d'entamer le désossement lourd de la structure et de la carlingue. Ils peuvent y trouver et garder un peu de butin pour eux (petits objets, armes simples,...) mais ils savent que le reste revient à leur communauté.

Deuxième acte : un vaisseau en détresse

Soudainement les sonscons des PJ détectent un petit vaisseau en approche. Une analyse réussie indique qu'il émet des turbulences caractéristiques d'un navire ayant perdu une partie de sa direction et/ou de sa propulsion. Peu après, les sonscons détectent une torpille à sa poursuite et deux chasseurs beaucoup plus loin derrière. La torpille le percute, il part en vrille et s'écrase dans les rochers.

Les chasseurs arrivent et tournent un peu mais ne le trouvent pas. Le vaisseau est perdu dans les rochers et masqué par de grandes algues. La zone est peu praticable, même pour des chasseurs (forêt de pitons rocheux, grandes algues).

Les chasseurs repartent mais les pirates reviendront en armure de plongée pour trouver le vaisseau et récupérer ce qui les intéresse à bord.

C'est Ivan Forgia qui était pris en chasse. Le responsable commercial d'Herade avait enfin trouvé le courage d'agir car il ne supportait plus la situation. Les pirates commençaient à exiger un tribut toujours plus lourd : le convoi pour eux de cadavres ou de prisonniers vers Udson notamment. Ivan avait suivi les pirates discrètement pour découvrir leur base, pris des notes, des photos et voulait tout balancer aux Veilleurs. Mais il s'est fait repérer et prendre en chasse. Il gît désormais au fond de l'eau.

Au moment où le vaisseau d'Ivan se fait toucher et s'écrase dans les rochers, les PJ ne sont pas loin. Ils savent qu'en

armure, en se plaquant derrière une crête rocheuse, ils seront difficilement repérables. Pensent-ils à éteindre leurs générateurs de lumière ? Prennent-ils leurs précautions pour être discrets ? De là, à environ deux cent mètres, ils voient les chasseurs arriver près du lieu du crash, allumer leurs projecteurs, puis repartir.

Après le départ des chasseurs, les personnages iront sûrement inspecter le lieu du crash. Ils connaissent le vaisseau puisqu'il vient d'Herade, aperçoivent Ivan par le hublot du cockpit fissuré. Laissez-les tenter ce qu'ils veulent pour tenter de sauver l'homme d'Herade, mais quoi qu'il arrive, le hublot implose avant que les PJ ne réussissent leur sauvetage : les PJ voient Yvan mourir sous leurs yeux.

Les PJ doivent se douter (test d'intelligence ?) que les pirates vont revenir en armure et avec du matériel adapté (avec leur transport) pour le retrouver. Ils doivent se dépêcher d'inspecter l'épave avant le retour des pirates.

L'ordinateur de bord : Les PJ y trouvent les derniers trajets effectués par le navire. En gros, il est parti de leur station vers Udson, puis d'Udson à la base des pirates. Son dernier trajet était le retour à la base des PJ, qui vient de s'interrompre prématurément.

Effacent-ils les données de navigation ? Flinguent la console ? (test d'intelligence ?) Si oui les pirates ne feront peut-être pas tout de suite le rapprochement avec la station des PJ (à condition qu'ils pensent également à emporter le cadavre.)

Ils trouvent entre autre son PDA (assistant personnel). S'ils fouillent le cadavre, ils trouvent aussi la clé de son bureau.

Le PDA est hors d'usage : il a pris un mauvais choc et est en très mauvais état. De plus sa coque étant fendue, il a pris l'eau. Les PJ n'ont pas le matériel nécessaire pour le réparer à bord de leur vaisseau (et peut-être

pas les compétences techniques pour le faire). Ils vont sans doute devoir retourner à leur station.

Troisième acte : enquête sur Hérade

L'atelier d'électronique et d'informatique et son technicien Jorg Flint

Pour réparer l'assistant personnel et récupérer les données, les PJ n'auront guère d'autre choix (sauf si ils sont capables de le faire eux-mêmes, mais ils auront besoin de pièces et de matériel performant).

Une fois l'assistant réparé ou du moins les données récupérées, ils peuvent entendre l'enregistrement qu'Yvan a enregistré avant de fuir.

« Ça ne pouvait plus durer, ces ordures de pirates m'en demandent encore plus. Maintenant ils veulent aussi que je me débrouille pour convoier leur « marchandise » à leur place jusqu'à Udson. C'est immonde. J'avais déjà du mal à me regarder dans une glace, mais là c'est au-dessus de mes forces. En plus c'est très risqué... Je vais tout balancer aux Veilleurs. Je les ai suivis à bonne distance jusqu'à leur base. Elle est planquée dans une paroi rocheuse aux coordonnées 60,5°N 73,3°O à 320 m de profondeur. L'entrée est une grotte naturelle masquée par des algues. Il y a sans doute un sonscan pour les alerter au moindre navire qui se hasarde dans le coin mais j'ai pu m'approcher assez en longeant la paroi rocheuse. En planquant mon navire dans une anfractuosité au Sud-Est, j'ai trouvé une entrée dérobée. Pour une fois que j'ai de la chance... J'ai tenté une entrée discrète en combinaison. Ça débouche un peu plus loin, près de leur hangar. Il y avait des sentinelles alors je n'ai pas insisté. J'ai quand même repéré leur escor-

teur et deux chasseurs. Il me semblait qu'ils en avaient quatre... Merde, ils sont armés jusqu'aux dents ces vaisseaux ! Je pense qu'ils doivent être une grosse vingtaine. Ce sera un jeu d'enfant pour les Veilleurs. Je rentre à la Station. J'espère juste ne pas me faire repérer en partant... »

A partir de là, Jorg en sait autant que les personnages et le technicien est également sous le choc.

Dès lors ils ont deux façons d'appréhender les choses :

Jouer franc jeu et tout expliquer à Philéas, le chef de la station. Ils n'ont aucun moyen de savoir pour l'instant s'il trempe (ou quelqu'un d'autre) dans l'affaire. Philéas et Yvan étaient très proches. Prendront-ils le risque ?

En fait, Philéas ne sait rien de toute cette affaire, même si depuis quelques temps, il commençait à se poser des questions sur la faible rentabilité de leurs opérations de récupération. Lui expliquer rendra les choses beaucoup plus facile que de tout faire en douce.

Deuxième option, faire tout en douce. Il faudra sûrement mettre Jorg dans la boucle et le convaincre de se taire. Néanmoins Philéas pourrait se rendre compte que le vaisseau des PJ est revenu plus tôt que prévu et il pourrait s'en étonner et venir à leur rencontre pour savoir si tout va bien. Il peut alors tout à fait prendre les personnages sur le fait en train de forcer la porte du bureau d'Ivan, les mettant dans une situation délicate.

Dans tous les cas, le temps presse : les boucaniers vont revenir chercher et fouiller le vaisseau d'Yvan. Si les personnages ont emporté le cadavre et effacé les données de navigations, les pirates ne pourront pas savoir précisément où il se rendait parmi les multiples petites stations de la région. Mais ils pourraient bien finir par faire le rapprochement. Si →



les personnages ont laissé le cadavre, les pirates vont le reconnaître. Ils risquent donc de venir s'en prendre à la station pour s'assurer que personne d'autre n'est au courant de la présence de leur base.

Soit ils viennent directement et en effectifs réduits (limitant ainsi les risques que la petite communauté n'ait le temps d'appeler de l'aide), à savoir leur escorte bien armé, contenant l'équipage et quelques amures avec lesquelles ils ont fouillé l'épave. Ils ne pourront guère faire plus qu'attaquer la station de l'extérieur en représailles mais ne pourront pas risquer un abordage.

Soit, après un passage à leur base pour mobiliser tous leurs hommes, ils pourront tenter de neutraliser les défenses d'Herade et s'introduire dans la station pour interroger ses habitants.

Le bureau d'Ivan

Il s'agit également de son logement, la communauté est petite.

La porte a une serrure à clé électronique. Le cadavre d'Ivan a la clé sur lui. Si les personnages l'ont laissé pourrir sur place et ne l'ont pas fouillé, ils vont devoir forcer la serrure. Ils peuvent utiliser un brise code s'ils veulent opérer discrètement ou demander de l'aide à l'électronicien, Jorg. Ou encore détruire la serrure de manière physique (chalumeau, scie rotative).

L'ordinateur : un programme réactif était connecté à la serrure du bureau. Quand celle-ci est ouverte, neutralisée ou forcée autrement qu'avec la clé d'Yvan, le programme commence à effacer rapidement toutes les données de la mémoire.

Libre à vous de rajouter un programme rempart, un programme de contre-attaque, ou autres joyeusetés pour corser l'affaire. La scène doit être tendue. En fonction de la réussite et donc de la rapidité à stopper l'effa-

cement des données, les infos sauvées seront plus ou moins précises.

Rien ou presque : des fichiers de rapports financiers très endommagés. Il faut un jet en informatique difficile ou très difficile pour récupérer des infos. Puis un autre jet de Gestion très difficile pour simplement détecter des transactions louches.

Infos parcellaires : rapports financiers intacts. Un jet de Gestion moyen permet d'identifier une différence entre les revenus générés par les ventes des récupérations de matériel et ceux réellement encaissés par la communauté (ou en troc, par exemple avec du matériel récupéré lors du troc, mais dont personne ne se rappelle avoir vu la couleur).

Toute l'histoire : en plus de ce qui précède, les PJ trouvent des listings des sommes reversées aux pirates, dont la mention du nom de la confrérie (« marchands de chair »). Un test de connaissance du monde sous-marin (ou pirates) permet de savoir qui sont les Marchands de chair.

Si les PJ ont la clé du bureau, on peut très bien considérer que les programmes d'effacement se déclenchent tout de même quand ils vont essayer d'accéder à l'ordinateur (en craquant le mot de passe par exemple). Et vous pouvez éventuellement rendre les tests plus faciles, car le programme de défense s'est déclenché plus tard.

En plus de ces données, les personnages trouvent un fichier locké intitulé « pour Nedra ». Le fichier est crypté (à un niveau moyen) et programmé pour se décrypter tout seul au bout d'un certain délai (il reste 17 heures). Il contient des explications assez vagues à destination de sa compagne, des excuses et des mots intimes. Yvan avait enregistré cela au cas où les choses tournent mal.

Les personnages auront-ils la décence de ne pas essayer de l'ouvrir ? Ou du moins d'aller trouver Nedra avant ?



La compagne de l'administrateur Nedra Alvarez

Si les personnages vont la voir, ils devront également lui annoncer la mort de son compagnon ? Conjoint ? C'est un moment difficile pour les PJ comme pour elle qui s'effondre en l'apprenant. Tout le monde se connaît dans cette petite communauté qui est comme une grande famille...

Elle connaît des bribes de l'histoire, à l'insu de son défunt compagnon. L'accompagnant souvent lors de ses déplacements commerciaux pour l'épauler, elle trouvait que cela le mettait d'humeur étrange et maussade. Elle l'a surpris un jour à Maul en pleine discussion avec plusieurs individus louches et armés. Ils l'intimidaient et visiblement il n'en menait pas large. Elle l'a vu remettre une somme d'argent et quelques articles troqués.

Elle n'a pas osé lui en parler pour ne pas l'accabler davantage. Mais cela se reproduisait à chaque passage à Maul... La dernière fois qu'il a rencontré ces individus, il a eu l'air de se décomposer littéralement quand ils lui ont annoncé quelque chose. Elle a remarqué sur l'un d'eux un tatouage sur l'épaule : un triangle avec une des pointes vers le bas, et fendue.

Depuis peu cela commençait à peser de plus en plus lourdement sur sa conscience. Elle essayait d'aborder le sujet avec lui mais n'y arrivait pas.

La dernière fois qu'elle l'a vu, Ivan a absolument tenu à y aller seul, sans lui donner d'explications. Il avait l'air déterminé.

Gregor le mécanicien d'armures, dit "le vieux Greg"

C'est un ancien pirate rangé depuis des lustres. Il pourra peut-être leur en dire plus sur le tatouage du pirate. C'est le symbole des marchands de chair. Il leur en apprendra davantage sur cette faction.

Quelles sont les options des personnages ?

Prévenir les Veilleurs ? Rien dans les rapports d'Ivan ne prouve que toute la station n'était pas au courant de l'accord. Les personnages savent (test ?) que la justice par les Veilleurs est expéditive et qu'ils seront donc dans une position délicate s'ils font appel à eux. Les Veilleurs pourraient très bien décider de nettoyer tout ça grossièrement, de jeter le bébé avec l'eau du bain. Malgré tout, l'option reste envisageable.

Une embuscade près de l'épave d'Ivan ? Se rendre chez les pirates pour une mission commando et leur porter un coup décisif par surprise. Souhaitent-ils introduire des charges de démolition ?

Faites leur effectuer des tests de Tactique ou d'Intelligence s'ils paient et hésitent.

Quatrième acte - L'attaque de la base des boucaniers

Description de la base : Les entrées sont dissimulées par des algues (tueuses, p.384 du livre de base ou p. 05 de Créatures,, mais ça les PJ ne le savent pas). Le système de détection : un sonscan de navire est fixé au dessus de l'entrée du hangar et relié à un poste de contrôle dans la grotte principale, par des câbles qui courent dans le couloir principal.

Le hangar contient les navires : l'escorteur et les quatre chasseurs, preuve que tout le monde est là a priori. Éventuellement des armures sont entreposées (sauf si elles sont toutes contenues dans l'escorteur). La roche suit une pente douce et émerge donc en créant une berge. Deux pirates gardent le hangar, face à l'entrée (et donc dos au couloir).

La petite entrée permet d'accéder en armure et donne dans un couloir →



Des foreurs ?!

Déjà ?

Ce scénario a été écrit au départ avec l'ambition de créer un premier contact avec les foreurs. Certains MJ trouveront peut-être la rencontre finale du scénario exagérée, notamment pour des joueurs découvrant Polaris. Libre à eux de réorganiser la scène et supprimer la rencontre avec foreurs. Mais, petite précision, les foreurs sont loin d'être rares le monde de

Polaris. Tout comme leurs attaques envers les humains se font de plus en plus pressantes un peu partout sur la planète, et particulièrement intenses dans certaines cités où l'enjeu est la survie au quotidien. La plupart des hommes en ont probablement déjà entendu parler, au moins sous forme de rumeur.



assez large qui émerge également. Les PJ peuvent s'y défaire de leurs armures et les y laisser hors de vue.

Le couloir continue et donne sur le couloir principal. A gauche celui-ci rejoint le hangar. Les sentinelles qui sont de dos et facile à neutraliser. A droite, le couloir donne sur une porte coulissante mécanique, verrouillée avec une serrure électronique (un des PJ devrait avoir de quoi la craquer), puis une petite alcôve où se trouvent des caisses et du matériel. Cela continue ensuite sur la grotte principale.

La grotte principale : elle est très grande, remplie de caisses de matériel, de munitions, de carburant, un groupe électrogène...

De grandes cages contiennent quelques prisonniers humains et dans l'une d'elles se trouve une grosse bête étrange et blessée (il s'agit d'un foreur !)

Un passage ? Au fond à l'air de donner sur une pièce sombre masquée par des rideaux (sans doute le dortoir).

Les PJ pénètrent les lieux au moment où une majorité de pirates dorment.

Quelques uns sont affairés dans la grotte. Les PJ ont de quoi se cacher car la pièce est grande et très encombrée.

Que peuvent-ils faire ?

Placer des charges de démolition ? Essayer de neutraliser discrètement les pirates ?

Essayer de libérer les prisonniers ? Si ceux-ci aperçoivent les PJ, ils restent discrets pour ne pas alerter les pirates. Éventuellement, ils peuvent même tenter quelque chose pour détourner l'attention des pirates et faciliter la tâche des PJ.

Si les PJ tentent de communiquer avec le foreur, ce dernier n'est pas totalement conscient. Il a l'air gravement et fraîchement blessé. Il ne fera rien d'autre qu'observer la situation.

À un moment ou un autre, l'opération va déraiper. Les pirates sont alertés, se mobilisent et opposent une forte résistance dans la grotte principale. Grâce à la force du nombre, ils prennent l'ascendant (voir en marge pour leurs caractéristiques). Ils vont même prendre les PJ au piège en fermant et verrouillant la porte du couloir par un panneau de contrôle qui se trouve de leur côté de la pièce.

Cinquième acte : la « cavalerie »

Et au moment où la situation est désespérée, une onde de choc retentit, souffle la pièce et réduit en miettes une partie de la paroi. Un groupe de foreurs déboule derrière les pirates ! Ils attaquent uniquement les pirates, pris entre deux feux, et n'attaqueront pas les PJ, sauf si ceux-ci les attaquent bien entendu. Ce qui serait une bien mauvaise initiative. Les pirates avaient récemment dégagé un passage au fond de leur complexe qui débouchait sur le domaine des foreurs. Ils sont tombés nez à nez avec un petit groupe de trois foreurs éclairés, et ont réussi à en tuer deux, au prix de nombreuses pertes. Le dernier, gravement blessé, a été fait prisonnier.

Cette attaque est une représaille écrasante des foreurs pour venir récupérer les leurs. Ils sont très agressifs, très remontés mais n'ont aucune dent contre les PJ. Vous pouvez faire monter la pression et pousser un peu vos PJ

vers la bavure si vous le souhaitez. Ces derniers devraient être très prudents.

Les foreurs débarquent avec un chef et une dizaine de soldats, plus quelques chiens, ce qui devrait largement suffire. Au premier abord, l'attaque a tout l'air d'une charge désordonnée de monstres sauvages. Cependant un test difficile de Tactique permet de se rendre compte que l'attaque suit une certaine logique et que l'un des foreurs semble être le chef, même s'il n'y a apparemment aucune instruction donnée dans un langage articulé.

Les pirates se font écraser sous la violence de l'attaque. Une fois ceux-ci réduits à l'état de pulpe sanguinolente, les personnages essayeront peut-être de communiquer avec les libérateurs sans succès. Les foreurs font à peine attention à eux si les PJ se tiennent à carreau et ne tentent rien de stupide. Les foreurs se comportent en apparence de manière primitive mais s'ils se sentent menacés, ils tiendront les PJ en respect, le temps de faire ce qu'ils ont à faire.

Ils récupèrent leur blessé, leurs morts et quelques objets sans valeur puis repartent par le tunnel qu'ils viennent d'ouvrir.

En fermant la marche, le dernier foreur (le chef s'il a été identifié comme tel) jette un dernier regard en arrière, vers les personnages. L'un d'entre eux, grâce à un jet d'Analyse empathique réussi, peut se rendre compte qu'il y a bien plus qu'une bête sauvage derrière ce regard.

Les PJ ont alors le champ libre pour : libérer les prisonniers, récupérer du matériel, armes, argent, sachant que leur communauté reviendra sûrement tout récupérer.

Ils sont débarrassés de cette menace qui pesait sur leur communauté et ont également eu un premier contact avec les foreurs.

Texte et plan François « Karun » Niaux

Illustrations Anne Rouvin et Yoann Boissonnet

Les pirates

Modif dommages : 1

Résistance aux dommages : -2

Cuir renforcé : 5

Arme de poing : 8

Combat armé : 8

Combat mains nues : 11

Manœuvre d'armures : 10

Leur chef (un peu meilleur, quand même ! 13 ou 14 par-tout) avec un fusil d'assaut

Un ou deux autres ont aussi un fusil d'assaut, le autres possèdent simplement des armes de poing ou harpons classiques.

Tous ont au moins un sabre. Éventuellement certains peuvent ramener une mitrailleuse sur trépied ou truc du genre pour donner du fil à retordre aux PJ.





En quelques mots...

Les PJ sont envoyés à la recherche d'une mine dans les monts Caucavics en Barsaïve pour découvrir le sort de ceux qui y travaillent encore.

Fiche technique

TYPE • Ouvert (donjon)
PJ • 3 à 5 aventuriers novices
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

COMPLAINTE FAMILIALE

Où la recherche d'une mine perdue dans les montagnes permettra aux PJ de rencontrer une « fille de » pas comme les autres et de se plonger dans une grande bataille.

Rencontre fluviale

L'aventure commence à bord d'un navire à aube sur le fleuve Serpent, le *Bravache*, alors qu'il se fait aborder par un navire pirate. La capitaine t'skrang, Revatel Y'Utrilor, vient de réussir une manœuvre d'esquive qui lui a permis d'éviter l'éperonnage du navire.

Cette ouverture *in media res* va permettre aux personnages joueurs de se lancer directement dans l'action. Les raisons de leurs présences et le but de l'aventure seront abordés une fois la bataille finie à travers un *flashback*.

Les pirates sont trois fois plus nombreux que les aventuriers. (utilisez le profil du Pirate du fleuve t'skrang, p.232 du **Recueil du maître de jeu**). Ils attaquent en trois vagues successive et lors de la deuxième, ajoutez également un officier pirate (voir p.332 du **Recueil des donneurs-de-noms**, de cercle 3 ou 5 en fonction du nombre et de la puissance des PJ) qui s'en prendra à la capitaine Revatel Y'Utrilor.

S'ils ce sont bien battus, la capitaine les invite dans sa cabine pour parler et boire de la bière chaude. Elle tentera de séduire le PJ le plus mignon et sera ravie de partager sa couche... à condition que le PJ n'ait rien contre les queues de lézard de plus d'un mètre.

Souvenir d'une nouvelle aube

L'adrénaline retombée, il est temps maintenant pour les joueurs d'apprendre comment ils en sont arrivés

là. Il y a quelques jours, ils se sont fait engager par Gintor, une marchande obsidienne, une bizarrerie parmi son peuple qui compte très peu de « femelles ». Portant maquillage, horkla (voir Recueil des donneurs-de-noms, p65-66), robe et tenue venues d'orient dotées de couleurs bigarrées dominées par le jaune canari et le bleu canard, « elle » les implorait, d'une voix faussement féminine, de se rendre dans les monts Caucavics afin d'y trouver une mine et d'en libérer les esclaves.

Elle-même y fut esclave durant des décennies, et, ayant bénéficié du soutien des Passions qui lui ont permis de faire fortune loin de Barsaïve et des Thérans, elle veut désormais aider ceux qui sont restés derrière.

En retour de ce service, elle a réservé des chambres dans la meilleure auberge de Grand-Foire. Elle a également fourni l'équipement manquant et donné de quoi payer le trajet par les cours d'eau (jusqu'à Systris, puis le comptoir de Dromaf dans les monts Caucavics), aller et retour, qu'elle a arrondi à 100 pa par personne. Enfin, elle a ajouté une paye équivalente au double d'un salaire mensuel de bjados (mercenaires travaillant pour les maisons marchandes naines), soit 200pa par cercle et par aventurier. Elle n'a exigé en retour qu'une seule chose : en aucun cas il ne doit s'agir d'une mission suicide. Si le danger est trop important, il est préférable qu'ils reviennent avec le maximum d'informations pour monter une nouvelle expédition.



Beaucoup de choses doivent avoir évolué depuis qu'elle s'est échappée, il y a quelques décennies, mais l'emplacement de la mine reste le même. Elle a remis une carte qu'elle avait faite aux personnages.

Renseignements

Si les joueurs ont cherché des renseignements sur Grintor, ils n'ont pu en trouver qu'auprès de certains marchands qui leur ont appris que c'est « une » riche marchande obsidienne en provenance du Cathay où elle a fait fortune, bien qu'ils n'en ont jamais entendu parler auparavant.

Concernant la mine des monts Caucavic, seule la grande bibliothèque de Throal peut leur fournir des informations à travers des écrits d'aventuriers

ayant séjourné dans le secteur une dizaine d'année plus tôt. C'est une mine de fer semblant toujours en activité, dirigée par les nains de la famille Dravner. Le niveau de sécurité est faible et il est possible de faire un peu de commerce avec les gérants. Il est aussi indiqué qu'il y a une forte activité d'écumeurs du ciel et peu de présence vivante, même animale. Si les personnages ne sont pas à Throal, il leur faudra faire un détour pour obtenir ces renseignements.

Concernant Syrtis, il est possible de trouver des informations auprès des marchands, des érudits, voire même dans les mémoires des personnages. Le voyage sera rapide par l'eau →

Derrière le paravent

Grintor est en fait Krathis Gron (voir *Prélude à la guerre*, p.101) dissimulée derrière le talent Déguisement magique. Elle revient du Cathay et cherche à savoir ce qu'est devenue sa famille. Deux raisons essentielles à cela : elle veut être certaine que sa famille n'est plus de ce monde (probablement tous morts de vieillesse) et elle ne veut pas que des éléments de son passé soient utilisés contre elle durant l'édification de Cara Fadh. Elle engage des aventuriers débutants afin d'attirer le moins d'attention possible.



et c'est l'un des axes de commerce les plus importants et donc les plus sécurisés. Ce qui n'empêche pas les actes de pirateries.

La route

De Grand-Foire au lac Ban, le voyage est rapide et paisible. Les patrouilles de mercenaires au service du royaume nain y veillent.

À partir du lac Ban, il faut une demi-journée de chargement, deux jours de voyage et une dernière demi-journée de déchargement. C'est lors du deuxième jour qu'a lieu l'attaque des pirates.

Juste avant d'embarquer, les aventuriers ont pu tenter de convaincre la capitaine t'skrang, Revatel Y'Utrilor, du navire à aube *Le Bravache*, de vendre leurs services (rappelons que Gintor a donné assez d'argent pour payer le voyage). Le prix du voyage est de 5 pièces d'argent par jour et par personne, pour disposer des repas et d'un couchage dans une cabine de quatre places. En participant au chargement et déchargement des marchandises il est possible d'économiser 2 pa et en servant d'escorte l'économie sera de 3 pa par jour.

Arrivée à Syrtis

La vue de Syrtis est à couper le souffle. Cette magnifique cité est bâtie au flanc de la falaise. Certaines habitations troglodytiques ont des façades qui émergent de la roche, parfois presque entièrement suspendues dans le vide par des charpentes de bois rappelant que la maîtrise navale règne ici. La majorité des façades sont simplement sculptées à même la falaise et exploitent au mieux les formes de celle-ci. Entre les façades ou collées à elles des ponts, des échelles, des passerelles, des monte-charges, des poulies et des cordages donnent une impression de vertige, même au bas de la fa-

laise. Et dans cette fascinante structure, des t'skrangs virevoltent sans soucis, certains mêmes volent (voir **Recueil des donneurs-de-noms**, p.157). En plus du ravissement des yeux, les narines sont elles aussi fortement sollicitées avec les fragrances des épices qui font la réputation de la cuisine t'skrang.

Pour la suite du voyage il est possible de prendre un autre bateau à aube et remonter la rivière Caucavic pendant 3 jours. La négociation est de rigueur, car la capitaine vend ses places chères : 10 pa par jour et par passager pour un repas par jour et un hamac dans la cale avec l'équipage. Tout le confort superflu est en option qu'il faut payer rubis sur l'ongle. À pied le voyage sera nettement plus long (14 jours minimum) et plus dangereux.

Dromaf, terminus, tout le monde descend

Dromaf tient plus du comptoir commercial que du village. Il est possible d'y acheter de tout mais à un prix excessif (au moins 30 % de plus que les prix habituellement pratiqués). Mirit Etuker (utilisez le profil du Marchand nain, p.228 du **Recueil du maître de jeu**), la marchande t'skrang tenant le comptoir, suggère même d'acheter des mules pour y mettre les vivres et l'équipement lourd.

Pour les renseignements, elle les vend aussi (1 pa la question ou un forfait de 15 pa pour toutes les questions souhaitées). Ses clients ne voulant pas prendre le risque de la mettre en colère, ils ne répondront à aucune question. Elle est donc la seule à pouvoir leurs indiquer que l'exploitation de la mine est abandonnée depuis peu de temps. De ce qu'elle en sait, les gérants continuent de vivre sur place, exploitant

un gisement de soufre à la surface du sol un peu plus loin que la mine d'origine. Mais cela fait environ huit mois qu'elle ne les a pas vu. Soit le rendement est très faible, soit ils ont eu des soucis.

Pour se rendre sur place, pas de guide, mais la carte de Grintor est suffisante (elle donne un bonus de +2 pour se guider). Il faut par contre environ une semaine pour faire la trentaine de kilomètres en montagne. Les sentiers sont étroits, parfois coupés par un éboulement et, suivant la saison, la neige peut également être présente, ralentissant encore les déplacements. Les conditions de voyages sont difficiles et aucun confort n'est possible si les PJ ne l'ont pas amené avec eux.

Le troisième jour, les PJ arrivent devant une série de corps de ferme aux murs épais et aux portes closes. Une voix étouffée par les épaisses protections d'un bâtiment leur demande de partir. Les habitants restent calfeutrés quelles que soient les circonstances. Par contre ils indiquent volontiers la direction de la mine si cela peut faire partir les personnages et non, il est impossible d'ouvrir ou de passer la nuit sur place. Par contre ils leurs conseillent de ne pas faire de feu, les trolls rôdent dans le ciel, à la recherche de proie !

Le cinquième matin, les personnages entrent dans un réseau de tunnels indiqués par la carte. Ils sont si étroits qu'un troll ralentira le groupe et même un donneur-de-noms n'ayant connu que les kaers pourrait se sentir oppressé. Très vite, les personnages se perdent s'ils n'utilisent pas la carte. Les températures sont toutefois nettement plus supportables qu'à l'extérieur.

Au bout de deux jours de périples souterrains, les PJ débarquent dans une installation minière à l'arrêt.

Mine de rien

La déception est au rendez-vous : la mine est réellement abandonnée. Les bâtiments troglodytiques sont rassemblés dans une grande grotte proche de l'entrée. Le réseau de tunnels semble immense, de nombreux passages forment une mosaïque étrange. Il n'y a aucune trace de vie, tout semble silencieux et poussiéreux.

Massacre en série

Très vite des vestiges de violences apparaissent. Dans les baraquements des contremaîtres, les cadavres de six nains et de quatre humains en uniformes portent des marques de coups violents donnés par des donneurs-de-noms de grandes tailles (certainement des trolls). Mais au regard des couches, il manque deux cadavres de nains.

Dans les mines et zones destinées aux esclaves, aucune trace de vie, mais le cadavre d'un troll décapité. La tête est mise sur une pique, les cornes coupées et jetées à terre. Ceux qui connaissent les trolls, peuvent deviner les implications d'une telle humiliation (voir p.140 du **Recueil des donneurs-de-noms**). Détail important, ce troll porte les mêmes vêtements que les gardes humains.

En examinant de plus près les cadavres, il est difficile de dater les morts avec précision car le froid des lieux conserve bien. Il s'est certainement passé plusieurs mois, et tous les cadavres portent la trace de charognards.

Papiers et notes

En fouillant les lieux avec attention, il est possible de trouver des notes. En les parcourant, les aventuriers découvrent que les nains de la famille **Dravner** faisaient régulièrement du commerce avec une assemblée trolle (*Rosée de la montagne*) et une →



► autre mine dans une vallée voisine (voir *Conflits de voisinages*).

Ils en apprennent d'avantage s'ils prennent plus le temps de lire toutes les notes, ce qui prend au moins une semaine. Le talent Mémoire livresque (6) permet toutefois de trouver les informations clés en une demi-journée et le talent Lecture et écriture (8) donne le même résultat en deux jours.

Par ces recoupements ils se rendent compte que les nains ont une faible opinion de Mirit Etuker du comptoir Dromaf. D'après eux, elle a « volé » l'établissement à sa famille fondatrice Dromaf.

Ce qui ressort également de ces analyses, c'est que les trolls de *Rosée de la montagne* portent le nom de la couleur que le soleil donne au plus haut mont des environs. Il y a même des dessins du mont accroché au mur, ou présents dans les notes.

De plus les nains apprécient assez peu que les trolls les obligent à faire des transactions dans des conditions très avantageuses pour ces cornus. Mais vu les traditions trolles, ils acceptent. Ils sont toutefois inquiets, car le fils du chef troll préfère le pillage au commerce et c'est certainement lui, **Tarwyn Mains de sang**, qui prendra la suite de son père. Ce qui rassure les Dravners, c'est la présence de **Nidrick Voile de ténèbres**, un troll écumeur du ciel à la retraite, reconverti en garde depuis quelques années et qui a servi de diplomate avec les autres trolls. Autant le contact est calme et productif avec le père, **Groand Le grand**, autant avec Tarwyn les relations sont plus houleuses, ce dernier n'ayant pas hésité à traiter Nidrick de troll sans cornes !

Conflits de voisinages

Il y a deux familles de nains venant toutes deux des montagnes de Scytha et vivant dans deux vallées voisines.

Les **Dravner** et les **Onertram** se font autant la guerre qu'ils s'entraident. En effet, l'autre mine, celle des Onertram, possède des poneys et ils ont aménagé un quai pour les drakkars des trolls. Au passage ils prennent une petite commission à chaque fois que les Dravner utilisent les montures ou leurs infrastructures.

Si les PJ prennent la peine de se rendre chez les Onertram, ils assisteront au même spectacle que chez les Dravner. Visiblement des trolls sont venus massacrer les combattants et embarquer les esclaves.

Les trolls les plus proches sont de l'assemblée trolle **Rosée de la montagne**. Ils sont très fiers d'avoir nettoyé la région des Horreurs qui y traînent et demandent une « participation aux frais engagés ». Pour eux il est normal d'offrir une protection aux plus faible (les non-trolls) et tout aussi normal d'être rémunéré pour cela.

Et dans la mine ?

Fouiller la mine peut-être long et peu rentable. Toutefois, au bout d'une journée de recherche, les aventuriers trouvent des lapins jaunes safrans de 60 cm (des précès, voir p.335 du **Recueil du maître de jeu**) qui broutent les réserves de paille. Si vos PJ les voient en dehors de la saison des amours, ils ne risquent rien, les animaux tentent de fuir. Par contre, si la rencontre a lieu durant le mois des récoltes en plaines, alors les précès sont fous, carnivores et ignorent la douleur.

Le secret enfoui

Au plus profond de la mine se trouve une salle spéciale faite par les nains à une période critique de l'exploitation. Ils ont payé cher ce système de sécurité « élémentaire ».

Dans un cercle d'invocation, l'esprit élémentaire de la montagne est prisonnier et sous la garde de 3 gargouilles (voir p306 du **Recueil du**

maître de jeu). Pour libérer l'élémentaire, il faut détruire les gargouilles. Suivant les cercles des personnages ce sera possible ou pas.

Toutefois, dès qu'une gargouille est détruite, l'élémentaire peut aider. À la première gargouille détruite et à chaque round, il augmente de 4 l'armure physique d'un aventurier (une seule augmentation par aventurier). À la deuxième gargouille, il est capable de faire tomber des morceaux du plafond (incantation 21, dommage 24).

Une fois libéré, il utilise sa magie pour donner un rang dans le talent Langue élémentaire (Terre) à tous les personnages pour une durée de un an et un jour. Les aventuriers apprennent ainsi qu'il a été invoqué pour indiquer où se trouvaient les minerais et emprisonné pour l'empêcher de nuire aux ouvriers. Sa prison l'a également privé des perceptions qu'il avait de son domaine. Une fois les PJ sortis de la mine, l'élémentaire fait effondrer tous les tunnels.

La mort venant du ciel

Les aventuriers peuvent très bien décider qu'une fois les renseignements pris il faut faire demi-tour pour avertir la marchande obsidienne. Sinon, il faut trouver la montagne des trolls.

Pour localiser la montagne, il faut regarder le plus haut sommet éclairé au petit matin, comparer les dessins, ou encore retourner à la ferme ou au comptoir Dromaf où on pourra leur en donner la localisation tout en leur déconseillant fortement de s'y rendre.

Il faut cinq jours de voyage pour arriver au pied de la montagne et cinq jours de plus pour la gravir. Dès le premier jour d'escalade, s'ils font un feu, les drakkars décollent pour les cueillir au petit matin. Alors qu'ils déjeune-

ront, les aventuriers verront soudainement des trolls en armes et armures (pour certaines en cristal) atterrir autour d'eux, les encerclant et les priant de se rendre... avec le secret espoir que les PJ préféreront le combat.

Les trolls veulent des esclaves. Les adeptes sont solides, ils feront de bons esclaves. Les trolls les frappent donc pour les assommer et non pour les tuer.

Une fois capturés, les aventuriers sont dépouillés. S'il y a un personnage troll, il sera roué de coups et copieusement insulté. S'il y a un personnage costaud ou physiquement agréable, il sera ménagé pour éviter d'abîmer la marchandise. Ils sont rapidement chargés dans le navire du ciel puis amenés au chef (Tarwyn Mains de sang, son père étant mort il y a quelques mois). Ce dernier les informe qu'ils sont devenus les esclaves de l'assemblée et, en tant que tels, ils n'ont droit à rien, si ce n'est aux vêtements qu'ils portent.

Une nouvelle vie

L'assemblée de la *Rosé de la montagne* est composée d'une vingtaine d'adultes et d'une demi-douzaine de jeunes, plus trois vieillards. Ils ont également vingt esclaves (16 orks et 4 nains), survivants des deux mines de Dravner et de Onertram.

Il est possible de discuter avec les esclaves pour apprendre que nombre d'entre eux sont morts, ou ont été revendus à un comptoir de marchands. Au plus fort ils ont été une cinquantaine. Ils prédisent une revente rapide des aventuriers qui semblent les plus solides pour en faire des ouvriers ou les plus beaux pour en faire des prostitués. Et cela ne devrait pas tarder car les trolls ont presque fini de charger leur drakkar destiné au commerce, un knarr.

Par contre, même si certains viennent de Dravner et sont assez vieux →



pour avoir éventuellement connus Gintorr, aucun ne se souvient d'un tel nom et surtout d'un obsidien. À leur connaissance, non seulement il n'y a jamais eu d'obsidien, mais une seule orke a réussi à s'évader jusque là : Krathis Gron. Par ailleurs, **Aceling Gron**, sa petite fille, est présente.

Les trolls de Rosé de la montagne

Les esclaves peuvent aussi apprendre ce qu'ils savent des trolls, surtout les noms et puissances des adeptes :

- **Faulen Vents sacrés**, vieil Élémentaliste, presque gardien de sa discipline (voir p.244 du **Recueil du maître de jeu**, cercle 8). Il partageait les idées du père et ne se sent pas du tout en harmonie avec la nouvelle approche du fils, Tarwyn Mains de sang. Son honneur l'oblige à le suivre et il est

donc inutile d'attendre de l'aide de sa part. Par contre, il est possible qu'il traîne les pieds, sauf s'il y a des morts. Dans ce cas il utilisera certainement sa magie de façon la plus efficace possible.

- **Aroedia Brise enclume**, une vieille Forgeron, Compagnon de sa discipline (voir p.246 du **Recueil du maître de jeu**, cercle 7). Elle partage sa vie et ses idées avec Faulen. Elle aussi restera neutre le plus longtemps possible et tant qu'il n'y a pas de mort parmi les trolls.
- **Chokak Barbe de feu**, Écumeur du ciel compagnon de sa discipline (voir p.242 du **Recueil du maître de jeu**, cercle 7). Il respectait le père de Tarwyn, tout comme il respecte maintenant le fils. Mais ce n'est pas un homme qui cherche à tuer à tout prix. Il tient à mettre en sécurité sa famille dans un premier temps s'il doit intervenir.
- **Tarwyn Mains de sang**, Écumeur du ciel novice de sa discipline (voir p.242 du **Recueil du maître de jeu**, cercle 3). Il est le fils de **Groand Le grand**, se dit gardien de vieilles traditions et déteste les non-trolls. Son honneur le poussera à tenter de tuer tout le monde dès que la révolte commencera.
- **Gweli Fleur de l'aube**, **Hadrian Poing de cristal** et **Adlia Crâne épais** sont trois Écumeurs du ciel novices de leur discipline (voir p.89 du **Recueil du joueur**, cercle 1). Ils sont fanatiquement dévoués à Tarwyn, mais ils ne font preuve d'aucun esprit d'initiative.



La mort aussi se libère

Les joueurs doivent comprendre que leurs personnages vont être revendus dans peu de temps. Il faut qu'ils trouvent un moyen d'échapper à l'emprise de quelques trolls.

Les chances sont plus grandes dans les montagnes plutôt que dans les mains de marchands habitués à traiter les esclaves récalcitrants.

Mais ils n'arriveront à fuir que s'ils parviennent à insuffler une envie de liberté aux esclaves. Ce qui est plus facile à dire qu'à faire.

Les personnages ne peuvent compter que sur deux esclaves :

- **Aceling Gron**, la petite fille de Krathis. Sa mère est morte depuis peu de temps mais elle lui racontait toujours la même histoire et c'est avec joie qu'elle comprend que son ancêtre est toujours en vie et qu'elle lui envoie un moyen de mourir libre.
- **Aderid Dravner**, un nain et un bon cuisinier, ancien esclavagiste, ancien adepte troubadour et ancien questeur d'Astendar. Il a un tempérament plutôt prudent, c'est même ce qui lui a fait quitter sa vie d'aventurier et s'écarter de l'art. Les deux étaient trop associés, à son goût, à sa Adriana, décédée au cours d'une aventure.

Si vous avez besoin de données techniques pour les esclaves, prenez le profil du fou humain p.226 du Recueil du maître de jeu, sauf pour la Perception qu'il faut diviser par deux et la Défense sociale de 5.

Pour convaincre les esclaves, voir la procédure du point 1 du chapitre Comment gérer la bataille ?

Un plan sans accroc

Si les aventuriers n'ont pas d'idée, Aderid peut leur proposer de :

- préparer une diversion (par exemple l'incendie d'une maison, la plus éloignée des bateaux et des équipements) pour le moment où la discrétion ne suffira plus,
- récupérer l'équipement des aventuriers pour qu'ils retiennent au

maximum les trolls pendant que les autres agissent,

- saboter les drakkars à l'exception de celui qu'ils utiliseront pour fuir,
- filer à toute vitesse vers la rivière Caucavic et l'atteindre avant que les écumeurs ne les poursuivent,
- atterrir dans une jungle ou similaire pour semer les trolls.

Comment gérer la bataille ?

Voici une proposition de gestion. Il y a plusieurs étapes importantes qu'il faut respecter :

Moral. Convaincre et motiver les esclaves. Cela passe par des talents sociaux, peu importe lequel. Si vous ne voulez pas gérer la persuasion pour chaque esclave (Défense sociale 5) et que vous n'avez pas d'adepte avec le talent Manipulation de foules, vous pouvez demander un seul test pour le groupe d'esclaves mais avec une difficulté de 8. Chaque personnage a droit à un test (ou série de tests s'ils veulent cumuler avec un enchaînement comme Première impression suivi de Diplomatie). Si les personnages sont dans un groupe d'adeptes, ils ont droit à un seul test supplémentaire pour tout le groupe. Et enfin, le plus doué socialement a droit à un test supplémentaire.

Par test réussi et par degré de réussite, il faut noter +1. Les esclaves agiront si jamais le total est supérieur à 5.

- Si les personnages demandent à la passion de la liberté (Lochost) d'intervenir (test de Connaissance des Passions (5) ou de Charisme (8)) pour briser leurs chaînes, ils bénéficient d'un bonus de +3 à leurs tests et auront un succès supplémentaire.
- Aceling Gron intervient pour ajouter 2 succès supplémentaires. Elle les convainc que c'est maintenant →



qu'il faut se rebeller pour gagner sa liberté. Elle est galvanisée par Bork (le nom ork pour Lochost) et elle promet une bataille épique.

Récupération équipement. S'approcher de l'équipement n'est pas très difficile (test de Déplacement silencieux (5)), mais un troll viendra voir ce qui se passe après deux tests échoués. Il donnera l'alarme après l'échec suivant. Chaque test réussi permet de récupérer un paquetage d'aventurier (armes et armures comprises).

Récupération du drakkar. Il faut en saboter deux et partir avec le dernier. Mais saboter un drakkar est loin d'être évident :

- Le premier navire est un knarr, un drakkar aménagé pour le commerce avec une coque moins solide et manœuvrable, avec un équipage moindre mais plus compétents. Actuellement il est en grande partie rempli de butins provenant de divers pillages. Il est plus facile d'y mettre le feu que de le saboter en frappant dessus. C'est ce que feront les esclaves lorsque la maison prendra feu également.
- Les deuxième et troisième navires sont similaires (voir p.155 du **Recueil du maître de jeu**). L'idéal est de lui infliger un critique. L'utilisation des armes des personnages ne seront d'aucune utilité (il faut trop de temps pour infliger des dommages significatifs avec des armes à deux mains). Pour affecter l'autre drakkar il faut utiliser l'arme (lance-javelot, niveau de dommage 13) monté à bord (test d'**Armes de trait (3)**), mais nécessite l'option Attaque précise (voir p.404 du **Recueil du joueur**), un tir tous les 6 rounds, armure coque 12, seuil critique 17, seuil épave 53, seuil destruction 60).

Naviguer avec un drakkar volant. Si tout se passe bien, l'alerte est donnée au moment où les personnages montent à bord. Il faut 6 rounds pour que tout le monde soit à bord. Les gens se mettent en place sur les bancs des rameurs et commencent à faire ce qu'ils peuvent, mais tant que personne ne coordonne l'ensemble, les efforts sont inutiles. Pour faire décoller et maîtriser le drakkar, il faut réussir des tests de **Navigation aérienne (5)**. Ceux qui n'ont pas la compétence ou le talent peuvent effectuer un test de Volonté. Il faut au moins 25 % de l'équipage minimum pour décoller ou contrôler le navire. Évidemment, personne n'a la compétence ou le talent parmi les esclaves. Toutefois, tant qu'ils auront le moral, un tiers réussiront le test de Volonté. Pour le manœuvrer sans restriction, il faut au moins 15 réussites (un degré de réussite moyen compte pour un, un Bon pour deux, etc.) :

- Avec 0 à 3 succès, le navire ne bouge pas ou commence à tomber doucement s'il était en l'air.
- Avec 4 à 7 succès, le navire peut décoller ou rester à la même altitude ou la même vitesse.
- Avec 8 à 11 succès, le navire peut monter, descendre ou prendre des virages.
- Avec 12 succès ou plus, il devient possible d'envisager une manœuvre acrobatique.

Intervention des trolls. Dès que les trolls s'approchent de la zone des drakkars, les esclaves commencent à perdre confiance et les choses deviennent compliquées. Si les PJ n'ont pas encore été découverts, c'est l'incendie de la maison et du drakkar marchand qui réveillent les trolls. La majorité des trolls tentent de protéger leurs familles et d'éteindre l'incendie de la maison. Les premiers

trolls qui aperçoivent le navire brûler avertissent immédiatement leur chef. Ceux à la manœuvre du lance-javelot peuvent tenter un tir pendant que le reste de l'équipage tente 4 tests de manœuvres.

Intervention de Tarwyn Mains de sang. Les injures de Tarwyn et ses promesses de châtimement font mouche. À chaque round, un esclave perd le moral. Il est possible de contrer cet effet par un test social (5) mais le personnage ne pourra pas participer à la manœuvre du drakkar.

Une course poursuite s'engage dès que le navire a réussi à décoller. Avec un peu de chance les aventuriers attireront près du fleuve Serpent ou de la rivière Caucavic.

Suivant la quantité de dommage subis, l'autre drakkar partira plus ou moins vite à la poursuite des fuyards :

- Si le drakkar a subi moins de 15 points de dommage, la course poursuite commence 12 rounds après le décollage des fuyards. Suivant leur vitesse, il sera possible de tirer une ou deux fois encore sur l'autre drakkar.
- Si le drakkar n'a pas subi plus de 30 points de dommages et aucun critique, il décollera 10 mn après quelques réparations de fortune.
- Si le drakkar a subi plus de 31 points de dommage ou un critique, il lui faudra une journée de réparation. Il n'y a que dans ce cas que le drakkar sera rempli de trolls mécontents.

S'ils n'ont pas de chance, Tarwyn réussit à les rattraper et saute, avec ses trois compagnons fanatiques, sur le drakkar des fuyards. Le jeu de massacre risque d'avoir pour conséquence un crash dans les montagnes ou la forêt suivant l'avance qu'ils ont. L'objectif des trolls est de passer tout

le monde par-dessus bord en utilisant l'option de combat Renverser (voir p.406 du Recueil du joueur). À chaque round les trolls expédient 4 esclaves par-dessus bord. Dès qu'un troll est à bord, les esclaves cessent d'aider à la manœuvre du navire.

Épilogue, rapport à « l'employeur »

La sécurité ne sera atteinte qu'à Syrtis ou une ville similaire. Dans ce cas, seul Tarwyn s'obstinera à se venger, guidé par Raggok (Passion folle de la vengeance).

De retour auprès de Gintor/ Krathis Gron, cette dernière écoute le récit avec attention et pose beaucoup de questions. En entendant le récit et la façon dont sa petite-fille est morte, ou en la voyant, elle fond en larmes et remercie chaleureusement les aventuriers pour ce qu'ils ont fait.

S'ils l'interrogent sur son identité réelle, elle révèle qui elle est (l'auteur des Graines de la nation, voir Prélude à la guerre, p98), mais demande à garder le secret sur toute cette histoire.

Si les personnages sont attentifs à ce qui se passent autour d'eux, ils peuvent remarquer des choses étranges et, encore plus surprenant, ils parviennent à les identifier. Ainsi, ils peuvent remarquer le long du mur, dans l'ombre, un lézard couvert de bijoux qu'ils identifient comme étant Astendar (la Passion des arts). Ils pourront aussi remarquer dehors, sur une branche perchée, un faucon qui regarde avec insistance l'assemblée et ils l'identifieront comme étant la Passion Thystonius (la Passion des combats). Dehors près de la porte, ils pourront également voir un chien bâtard qui les regarde en haletant et qu'ils identifieront comme étant la Passion Lochost (Passion de la liberté). Juste au-dessus de la tête →

Course contre la mort

Pour un aspect plus ludique et visuel, préparez une coupelle, une règle et des jetons ou l'équivalent. Sur un papier collant, mettez les seuils minimum (5 pour la coupelle du moral, 15 pour l'échelle de la manœuvre du navire avec les indications des paliers 0-3/4-7/8-11/12-14/15+). Suivant les réussites ou les échecs, enlevez ou ajoutez des jetons à la coupelle ou la règle. Dès que le navire décolle, ne faites pas tous les tests et considérez les moyennes. Un personnage avec un niveau 4 en Volonté réussira une fois sur 4, avec un niveau 5 il réussira une fois sur deux et au-delà les chances augmentent. Si cette somme des réussites est proche du minimum (4), alors le navire avance. Lentement, mais il avance. C'est alors que vous sortez un chronomètre pour représenter le temps nécessaire aux réparations.



Variante

Si vous le désirez, vous pouvez faire en sorte que Groand Le grand (le vieux chef) soit encore en vie et que les mines naines aient été victimes d'une autre assemblée. Dans ce cas, Groand Le grand voit comme une offense que ses « protégés » aient été agressés. Il met à disposition hommes et navires pour régler dans le sang le litige. Mais durant la bataille il meurt et c'est alors Tarwyn Mains de sang (son fils) qui récupère tout le monde. Il ne se sent nullement engagé comme son père et transforme tous les non-trolls en esclaves, aventuriers compris.

de Krathis Gron, suspendue à son fil, une araignée tisse une étrange toile et ils l'identifient comme étant Upandal (la Passion de l'édification).

Si dans le groupe il y a un personnage spécialisé dans l'observation comme un Éclaireur ou un Sorcier, il pourra également remarquer un rat au ventre bien rebondi qui grignote un parchemin et qu'il pourra identifier comme étant l'une des Passions folles, Raggok... Elle fomentera sa vengeance un autre jour.

Après cette aventure, il est possible qu'un personnage devienne questeur, les Passions étant présentes et attentives.

Traits historiques des personnages

Les orks aiment dire qu'ils sont bénis des Passions. C'est votre cas et c'est peut-être aussi pour ça que vous êtes ensemble, pour vivre cette aventure. Pour mieux intégrer les personnages, voici des idées d'historiques et les avantages en découlant.

Ancien esclave : le personnage a été un esclave durant sa jeunesse. Depuis, **Lochost** lui donne parfois des ailes. Lorsque le personnage effectue un test contre des esclavagistes, ou pour aider des esclaves, il bénéficie, une fois par round, d'un bonus de +1 sur l'un de ses tests. Par contre, lorsque le personnage est confronté à des esclaves ou des esclavagistes, il a du mal à freiner ses envies de résoudre la situation. Le personnage aura alors un malus de -1 à tous les tests ou à sa Défense sociale, jusqu'à ce qu'il libère enfin son irrésistible envie de libérer les gens.

Artiste méconnu : le personnage a réussi un chef d'œuvre dans sa jeunesse. Depuis **Astendar** semble souvent guider son art, mais étran-

gement seuls les obsidiens et les orks l'apprécient. Face à des donneurs-de-noms de ces races, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 pour toutes les prestations artistiques. Face à toutes les autres races, le personnage subit un malus de -1.

Bon marché : lorsqu'il était enfant, le personnage est persuadé qu'il a croisé la route de **Chorrolis**. Ce sentiment s'est renforcé les premières fois où il a marchandé. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 lorsqu'il entreprend des relations commerciales. Par contre, il a du mal à ne pas récupérer ce que personne ne veut et tenter de le vendre plus loin, à d'autres personnes. Et lorsqu'il est obligé de se séparer de quelques chose sans l'avoir vendu, il doit faire un test de Volonté (5) pour y parvenir. En cas d'échec, il refusera, purement et simplement. Les seules exceptions concernent les orks. Le personnage sera capable de tout donner à un ork malheureux.

Force naturelle : jeune enfant, le personnage a vu l'un de ses parents défendre son foyer contre des bandits. Mais l'un des scélérats l'a tué traîtreusement. Le personnage a eu la folle idée de ramasser l'arme tombée au sol et d'attaquer les bandits qui ont fui devant tant de fureur. Lorsque le personnage y repense, il sent une présence incroyablement douce et forte en lui. Il est persuadé que c'est **Garlen** qui a guidé ses bras d'enfant et mis en déroute ces méchants. Depuis, lorsque le personnage doit défendre une maison ou des enfants qui sont attaqués ou menacés, une fois par round, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur l'un de ses tests. Mais le personnage ne peut pas ignorer la détresse et il se sent toujours obligé d'aller mettre cette force de Garlen au service des plus fragiles.

Génie édificateur : jeune, tu as participé à l'édification d'un ouvrage (pont, grange, maison, etc.) où l'entraide et la convivialité t'ont grisé. Tu sentais en toi une véritable énergie qui se décuplait à chaque fois que tu croisais un sourire et ce jour là, tout le monde souriait. Depuis, tu penses qu'**Upandal** t'a guidé vers une voie pavée de bonnes intentions. Depuis, lorsque tu participes à une œuvre collective ou lorsque tu tentes d'y participer, tu as droit à un bonus de +1 à un test par round. En combat ce n'est exploitable qu'en cas de défense dans une fortification ou lorsque tu attaques le même adversaire que deux autres de tes compagnons. Par contre, lorsque tu brises un objet, même involontairement, cela t'obsède pendant une semaine, t'empêchant d'utiliser ce bonus et t'infligeant un malus de -1 à tous tes tests. Si l'objet détruit est un bâtiment ou un pont, les effets négatifs durent un mois.

Juge : depuis toujours, le personnage lit dans le regard des autres. Il y voit souvent le mensonge, et parfois, la vérité nue. Le jour où il a évité à ses parents un désastre en les prévenant de son intuition quand à la duperie d'un marchand, **Mynbruje** lui a baisé la tête, lui insufflant une once supplémentaire de clairvoyance. Lorsque le personnage effectue un test d'interaction pour tenter de sentir si un PNJ lui ment, il bénéficie d'un bonus de +1. Ce bonus ne peut pas être utilisé deux fois sur un même test envers une même personne.

Orkateur : alors qu'il était jeune, le personnage fut le chef d'une bande de jeunes orks, pendant un bref moment. Mais depuis **Thystonius** semble le suivre. Lorsque le personnage s'adresse à des orks, il bénéficie d'un bonus de +1 pour toutes interactions sociales visant à mener au

combat. Ce bonus peut également s'appliquer à des talents comme Tactique ou Exaltation. Mais face à des trolls ou des elfes, c'est un malus de -1 qui s'applique à la place.

Résilience : le personnage a connu un drame profond durant son enfance (décès d'un parent, viol, torture par exemple). Depuis il a appris à rebondir et il sent parfois des vagues d'énergie le galvaniser, comme si **Florannuus** lui insufflait directement de l'énergie. Lorsque le personnage est dans une situation désespérante ou après avoir raté un test de Terreur, il pourra bénéficier d'un bonus de +1 au test suivant visant à « repartir ». Il peut également galvaniser les gens autour de lui en leur parlant pendant 3 rounds. Auquel cas ils bénéficient tous de ce bonus. Par contre, le personnage sera incapable de refuser une aide à une personne en difficulté. Il ira toujours vers les gens dans le besoin afin de les aider, le mieux possible.

Le semeur : lors de ton enfance tu as participé au moins une fois aux fanages ou aux semailles. L'euphorie de ce travail, la beauté des plantes et des graines t'ont laissé un souvenir impérissable. Souvent tu repenses avec nostalgie à ce moment et tu ne peux pas t'empêcher de faire le lien avec **Jaspree**. Depuis, à chaque fois que tu voyages, tu trouves assez facilement des coins reposant et accueillant. Si tu cherches de la nourriture, tu trouves l'équivalent d'un repas en plus de ce que le résultat du test indique. Mais cela ne fonctionne que si tu es à plus d'une journée de marche d'une grande ville.

*Franck "Scorpinou" Mercier
avec l'aide ou le soutien de
Valentin Debret et Damien Coltice
Illustrations Damien Coltice*





En quelques mots...

Une petite dizaine de pirates, rescapée du naufrage de leur navire La Furieuse accoste au sud de l'île Bourbon, sans navire et peu armé. Ils devront trouver un moyen de récupérer un navire pour éviter de se balancer au bout d'une corde. Des choix seront faits. La mort, la vie, la gloire ou l'infamie de chacun ne dépendront que de leurs actes. Ils pourraient bien partir de l'île avec comme nouvel objectif le trésor de la légendaire Libertalia.

Fiche technique

TYPE • Ouvert

PJ • 4 à 5 PJ de tous niveaux

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ☆☆☆

CORDES ET CHÂÎNES

Vos pirates sont-ils des hommes prêts à défendre leur liberté et celle des autres ? Ou sont-ils de vulgaires brigands qui ne vivent que pour leur nombril et leur or ? Ce scénario devrait mettre les PJ sous grosse pression et apporter des réponses.

Contexte

1725 Océan indien

Escale importante de la Compagnie Française des Indes Orientales, l'île Bourbon devient à partir de 1710 une véritable colonie. Le café qui pousse de façon endémique sur l'île est exploité et exporté vers la métropole. Le peuplement de l'île change. Elle devient rapidement une société de plantation, et le nombre d'esclaves augmente de façon exponentielle, ainsi que les problèmes qui en découlent. Les lois se font plus sévères, plus strictes, le gouverneur - monsieur Desforges-Boucher - promulgue le Code Noir des Îles de France et de Bourbon en septembre 1724. L'île se développe sous l'autorité de ce gouverneur, pas forcément très scrupuleux lorsqu'il s'agit d'argent, et d'un racisme exacerbé même pour l'époque, au grand ressentiment des riches familles de Bourbon, elles même très souvent métissées.

Synopsis

Les PJ et quelques compagnons se retrouvent à terre après une tempête, sur l'île Bourbon, ils devront donc tenter de récupérer un navire. Deux sont amarrés dans la baie de Saint Paul. Il va falloir trouver un plan judiciaire pour quitter l'île et peut-être recevoir l'aide d'alliés, mais les conséquences pourraient alors leur échapper. Sur cette île, des pirates sont retenus dans la prison, des « marmons », esclaves noirs vivants libres et cachés, sont activement recherchés par des chasseurs et un gouverneur

sob font partie des personnages que rencontreront sans doute les PJ. En feront-ils des alliés ou des ennemis ?

Leur départ pourrait bien les mener vers une tout autre aventure, vers le trésor de l'utopie, Libertalia*.

L'histoire

L'équipage de la Furieuse avait quitté les Caraïbes depuis plusieurs mois. Les papiers du navire étaient faux mais suffisamment bien faits pour entrer dans un port sans inquiétude. Tout semblait se passer comme le capitaine l'avait annoncé. Bientôt la chasse, les prises, la fortune et le rhum ! Mais tout a basculé rapidement, le ciel s'est soudain noirci à l'horizon, une énorme houle s'est mise à lever le sloop et lorsque les rafales de vents sont arrivées jusqu'à eux, tous ont pensé à l'apocalypse. Le navire s'est brisé en deux et ceux qui ont pu se sont réfugiés dans l'un des canots, avec quelques affaires.

Bringuebalés par les éléments, les PJ, accompagnés de quelques uns de leurs compagnons se sont échoués sur une plage de gros cailloux et sont parvenus à s'éloigner du rivage.

Au petit jour, le vent faiblit et le ciel se découvre lentement. Les PJ sont sur une île, au flanc d'une imposante montagne dont le sommet est encore caché par des nuages. Bienvenue !

Le Grand Brûlé

Description des lieux

Il s'agit la zone d'arrivée des PJ. Elle se situe au Sud-Est de l'île Bour-



bon et est nommée ainsi à cause des innombrables coulées de lave qui la traversent, descendant des flancs du volcan. Certaines de ces coulées atteignent la mer et créent dans la dense végétation côtière des tranchées constituées de roches plus ou moins récentes. Nulle construction n'est visible. Les colons de l'île Bourbon laissent vierge cette partie de l'île, comme une offrande au volcan, espérant que celui-ci aura l'amabilité de continuer à cracher sa colère toujours dans la même direction.

De nombreux oiseaux se font entendre et les insectes sont en pleine activité. Tandis que le jour se lève et que le vent se calme, la température se fait plus forte, bien que le soleil soit encore voilé par des nuages d'altitude.

Et maintenant ?

Les PJ chercheront certainement d'abord à savoir où ils sont. Ils ont une idée relativement précise de l'endroit où ils doivent être, surtout si le pilote fait partie des rescapés. Ils devraient facilement reconnaître le volcan. Il est aussi probable que l'un des membres de l'équipage, ayant suffisamment vu

de volcans, reconnaisse facilement ce paysage. L'île Bourbon étant réputée pour son volcan actif, ils devraient résoudre cette question rapidement. (Jet en géographie facile.)

Les PJ peuvent décider de commencer par monter un campement de fortune. Mais s'installer en ces lieux ne paraît pas aisé. Une petite observation montrera une sorte de paroi rocheuse d'une vingtaine de mètres de hauteur qui descend en droite ligne du haut de la montagne jusqu'à la mer. Il est possible que la paroi puisse faciliter le travail en protégeant le campement du vent du nord. (Jet de survie moyen.)

La pluie du cyclone a fait disparaître toute chance de trouver la moindre empreinte antérieure. De nombreuses branches d'arbres sont au sol. Tout déplacement est rendu difficile. Un observateur attentif peut toutefois repérer des sortes de sentiers peu utilisés. (Jet de survie difficile.)

En cas de réussite au jet, les PJ peuvent suivre une des pistes. La plupart d'entre elles remontent vers le haut de la montagne et au ➔

Quels hommes pour épauler les PJ ?

Veillez à éviter aux PJ une situation difficile plus tard (sans canonier ou sans pilote) et débrouillez-vous pour que, lorsqu'ils auront récupéré un navire, tous les postes puissent être pourvus sans trop de difficultés. Mais ce scénario présente une bonne opportunité pour faire monter en grade vos PJ.



Un peu de lecture...

Les marrons étaient des esclaves en fuite, qui tentaient de gagner les hauts de l'île ou les pentes du volcan pour échapper aux blancs.

Les chasseurs d'esclaves étaient des chasseurs de primes, payés à l'oreille, ou à la main d'esclave en fuite rapportée. L'existence des marrons posait problème aux autorités qui avaient souvent recours à de tels services.

Pour plus d'inspiration sur le sujet, lire : *Chasseur de noirs de Vaxelaire*. N'hésitez d'ailleurs pas à lire les autres ouvrages de cet auteur, *Chasseur d'épices* est une mine d'idée de scénarii extraordinaires et *Pourquoi je ne veux pas être pendu avec les autres pirates* est évidemment tout à fait dans le sujet.

Nord, mais il faut réussir un jet, facile celui-ci, pour s'en rendre compte. Si les personnages décident de remonter les sentiers, passez directement au paragraphe sur le campement des Marrons de N'Guyen.

Sinon, laissez-les commencer à s'organiser. Si le capitaine n'est pas présent parmi les rescapés (et si ce n'était pas un PJ), il est possible que les PJ se lancent dans un débat pour choisir qui mènera les opérations sur terre. Mais s'ils ne se décident pas rapidement, ne les laissez pas s'embarber plus qu'il ne faut. La tension doit grimper. Passez à la suite.

Chasseurs de nègres

Alors que le soleil s'est levé depuis une petite heure et que chacun vogue à ses occupations les PJ aperçoivent (Jet de vigilance facile) la fumée d'un petit feu dans la direction du sud.

Il s'agit de chasseurs d'esclaves : Maxime, un métis affranchi et deux fils d'un petit colon, Olivier et Marcel Rivière. Ils ont réussi à capturer une jeune esclave en fuite, et ils essayaient de lui faire dire où se trouvaient les autres lorsque le cyclone s'est approché. Ils ont alors fait demi-tour, mais Olivier est tombé et s'est fracturé la jambe. Ils se sont retrouvés coincés par les intempéries. Ils ont enfin réussi à faire un petit feu mais le froid et la pluie ont rendu le cadet fiévreux.

Les PJ peuvent alors voir quatre personnes autour d'un petit feu. L'une est allongée au sol et une seconde, certainement un homme, est penchée au dessus du premier et semble lui donner à boire. Une femme noire est bâillonnée et attachée à un arbre. Son corps nu est lardé de cicatrices que tout marin reconnaît facilement : la marque du fouet. Le quatrième fait le guet, il tient dans ses mains un long fusil de boucanier. Il

s'agit d'un métis vêtu d'une manière extravagante, avec de hautes bottes et un ensemble chemise et pantalon sale mais luxueux.

Bien que leur chasse soit finie, ces hommes sont sur leurs gardes redoutant une attaque des marrons. Maxime fera une sommation puis tirera à vue sur une silhouette qui n'avance pas en pleine lumière (Jet de discrétion difficile pour approcher sans être vu). Après une première sommation, s'ils reconnaissent des blancs, ils seront surpris mais plus sereins. Ils seront toutefois curieux de savoir qui ils sont et comment ils sont arrivés là. Ignorants des mœurs maritimes, il est facile de les berner mais l'attitude d'un groupe d'hommes armés, venant de la mer, évoque pour eux forcément l'image de la piraterie. La raison évoquée par les PJ devra donc être cohérente. Au MD d'évaluer la qualité de l'argument pour calculer la difficulté du test de persuasion.

Les PJ ne devraient avoir aucun mal à comprendre ce qu'ils sont, expliquez aux joueurs ce que sont les chasseurs d'esclaves s'ils l'ignorent, n'importe lequel de leur personnage ayant vécu dans une des colonies des Caraïbes a connaissance de cela. (Jet en con. colons : facile)

Que faire ?

Les PJ peuvent avoir différentes réactions quant à la marche à suivre ici. Ne les obligez à rien mais faites attention qu'ils aient conscience de ce qui se joue : si elle est ramenée à sa plantation, l'esclave risque la mort ou tout au moins une punition exemplaire pour sa fuite. D'un autre côté, les pirates ne peuvent se permettre de libérer l'esclave et de laisser des témoins. Ils seraient alors recherchés et considérés comme des criminels... Soit sans doute pire encore que des pirates. (Jet en con. Droit : facile.)

Si les PJ suivent les chasseurs sans libérer l'esclave ils quittent le Grand Brûlé. Selon l'histoire qu'ils auront racontée aux chasseurs, ceux ci les conduiront jusqu'aux soldats du quartier Saint Pierre pour qu'ils les accompagnent aux bureaux de la Compagnie des Indes ou chez le gouverneur, ce qui les mènera à Saint Paul. Ils apprendront alors qu'un groupe de pirates a été fait prisonnier, doit être pendu et qu'ils sont détenus à la prison du quartier Saint Paul.

S'ils tentent de convaincre les trois chasseurs de libérer l'esclave, ils se heurteront à des sarcasmes. Aucun des trois ne remet en cause la justesse de leur action, ils ne faibliront pas. Seul Olivier peut nourrir des remords sur le traitement des esclaves et il n'est pas en état d'argumenter ni même de discuter la position de son frère.

En cas de combat, Marcel se rendra à la première blessure sérieuse ou à la mort de Maxime. Les deux autres ne se rendront pas tant que Marcel se bat mais Olivier n'est pas capable d'utiliser son mousquet et ne tient que faiblement son sabre. Si les PJ interrogent les prisonniers, ils apprendront qu'un sloop est en baie de Saint Paul et qu'un groupe de pirate est détenu en attente d'une pendaison, à la prison de la ville.

Rivena : l'esclave est bâillonnée. Son sentiment premier envers les PJ dépendra surtout de la rencontre entre eux et les chasseurs d'esclaves.

Si les PJ suivent les chasseurs, Rivena sera silencieuse même lorsque son bâillon lui sera retiré plus tard. Elle sera mise à mort devant les autres esclaves de son maître et devant les PJ.

Si les PJ désarment et tuent ses bourreaux, elle restera méfiante et craintive et son premier geste si on la débâillonne sera de crier pour donner l'alerte. Une fois calmée et si

les PJ sont bienveillants, elle demandera de la nourriture d'une voix très affaiblie. Elle répondra aux questions sur sa fuite, mais ne révélera rien qui puisse indiquer qu'elle n'est pas seule. Si elle est interrogée à ce sujet elle mentira maladroitement. Dès qu'elle le pourra, elle tentera de fuir vers le Nord. Elle est épuisée et il ne faudra pas longtemps pour la rattraper.

Lorsqu'elle comprend que les PJ viennent de la mer, elle semble sauter puis elle se tourne vers le capitaine, ou tout au moins celui dont le charisme est le plus fort et demande : « Vous êtes le conducteur de navire ? »

Elle n'écoute pas la réponse et reprend, exaltée.

« Venez avec moi, mais juste vous et un de vos amis, pas tous. Les autres attendront. Vous devez venir voir. Il faut que vous voyiez Ravalona. C'est très important, elle vous attend. »

Les PJ la sommeront de s'expliquer. Elle dira alors ce qu'elle pense pouvoir dire. Que des amis en fuite sont non loin d'ici, qu'une femme nommée Ravalona a vu les PJ en rêve, et qu'il faut qu'elle leur parle. Si les PJ acceptent, elle les mènera près de la paroi Nord. Elle guidera ensuite le capitaine et un autre PJ vers le campement.

Le campement des marrons de N'Guyen

Le groupe a élu domicile dans un petit bosquet, abrité au nord par la falaise qui semble délimiter la zone des coulées de lave. Six abris sommaires faits de branchages et de feuilles tressées sont installés là. Ils sont construits en arc de cercle autour d'un petit foyer pour le moment éteint. Une vingtaine d'esclaves en fuite vivent ici. →

Les chasseurs

Maxime est un implacable abruti, fier de pouvoir marcher avec des chaussures (les esclaves n'y ont pas droit). Il quitte rarement ses bottes mais il sait se battre, suivre une piste et se fondre dans la nature. Il exécutera toute idée de piraterie, ne rêvant que de réussite honnête et socialement respectable.

Maxime	Adr : 7	For : 6
Res : 5	Ada : 5	Eru : 3
Cha : 3	Per : 7	Exp : 4
Pou : 5		

Connaissances : religion catholique : 2

Techniques : cuisine : 1 ; chasse : 2 ; premier soins : 1

Physiques : acrob/esca : 2 ;

athlé : 2 ; discrétion : 2 ;

survie : 1 ; vigilance : 2

Sociales : connais. des colons : 2 ; empathie : 1 ; intimidation : 1

Combat : combat à main nues : 2 ; pistolet : 2 ; mousquet : 3 ; esquive : 2



Olivier le cadet est un jeune homme comme les autres qui poursuit les esclaves par inconscience et goût de l'aventure. C'est un romantique. Il est sous l'influence de son frère aîné qu'il admire. Il est petit et frêle, son état actuel ne fait qu'accentuer l'impression malade qu'il dégage.

Olivier ADR : 5 FOR : 5
Res : 4 ADA : 6 ERU : 6
Cha : 5 PER : 5 EXP : 5

Pou : 4

Connaissances : religion catholique : 2 ; intendance : 2

Techniques : chasse : 2 ; premier soins : 2

Physiques : acrob/escapade : 1 ; athlétisme : 1 ; discrétion : 2 ; survie : 1 ; vigilance : 1

Sociales : connaît des colons : 3 ; connaît des marins : 1 ; empathie : 1

Combat : combat à main nues : 1 ; pistolet : 2 ; mousquet : 2 ; esquive : 2

Marcel, le frère aîné, est un personnage cupide et méprisable. Il est arrogant et à l'habitude de se faire obéir. Petit mais plus massif qu'Olivier, il est prompt à la colère et à la vengeance.

Marcel ADR : 6 FOR : 6
Res : 5 ADA : 6 ERU : 4
Cha : 5 PER : 5 EXP : 4

Pou : 4

Connaissances : religion catholique : 2 ; commerce : 2

Techniques : chasse : 2 ; premier soins : 1

Physiques : acrob/escapade : 1 ; athlétisme : 2 ; discrétion : 2 ; survie : 2 ; vigilance : 2

Sociales : connaît des colons : 3 ; connaît des marins : 1 ; intimidation : 2 ; meneur d'homme : 2 ; persuasion : 2

Combat : combat à main nues : 2 ; pistolet : 2 ; fusil de boucanier : 3 ; esquive : 2.

Si les PJ arrivent ici, accompagnés de Rivena et ne se montrent pas menaçant, ils trouveront tous les habitants du campement en alerte et armés de tout ce qui peut ressembler à une arme, machettes, pierres ou bâtons pointus. Après le récit de leur guide, les pirates seront autorisés à appeler leurs compagnons.

S'ils découvrent le campement sans guide, il faudra réussir un test de discrétion difficile pour bénéficier d'une quelconque surprise. Même une arrivée discrète par le dessus de la falaise a peu de chance de réussir. Un guetteur se trouve en permanence là haut, assis dans un arbre. Même ainsi, il sera difficile aux pirates d'entamer le dialogue avec les marrons. Jacques peut être un lien entre les deux groupes.

Personnages importants chez les marrons

N'Guyen est un ancien esclave au corps marqué par les coups de fouets. Il paraît âgé mais il n'a pas encore quarante ans. Il est toutefois le plus vieux du groupe, et aussi celui qui est marron depuis le plus longtemps. Cela fait maintenant plus de quatre ans qu'il survit loin des blancs, et qu'il échappe aux chasseurs d'esclaves. Il est le guide du groupe, l'autorité morale. Chacun l'écoute et le respecte, pour les décisions importantes.

Il cherchera à éviter la violence. Il préconise la discrétion plutôt que la lutte. Il n'est d'ailleurs pas favorable à l'idée de monter une expédition pour libérer d'autres esclaves et voler des semences et des outils. Il décon-



seillera toute tentative violente, en rappelant que le rêve de Ravalona était entaché de sang mais l'arrivée des pirates et les nouvelles possibilités qu'ils offrent mettent à mal ses convictions.

Télina, concubine de Monja, est une Malgache arrivée depuis peu à l'île Bourbon. Remarquée par le maître, elle était devenue sa compagne. Sa relative docilité n'était qu'une façade. Cela lui permettait de survivre et de se rendre compte de la situation. Elle a rencontré Monja et ils ont prit la fuite ensemble. Télina rêve de retourner chez elle, c'est sa raison de vivre. Il s'agit d'une femme habituée à la vie libre, elle organise la répartition des tâches avec autorité et savoir.

Télina se range du côté de N'Guyen pour ce qui est d'éviter la violence mais pas pour les mêmes raisons. Elle partage avec lui la conviction que la discrétion est pour le moment la chose la plus importante, même si elle est prête à tout pour rentrer à Madagascar. Elle ne fait guère confiance aux blancs mais si les PJ ravivent l'espoir d'un retour à Madagascar, elle les suivra sans objection.

Jacques Misson, métis malgache aux yeux clairs. Il reconnaîtra la nature des PJ rapidement et sera dès lors le plus sûr allié des PJ si ceux-ci se montrent pacifiques et bienveillants envers le groupe. Jacques se dit le fils de Misson, un pirate, et d'une Malgache. Il a été capturé il y a trois ans sur un navire pirate. Plutôt que pendu comme tous les autres pirates, il fut réduit en esclavage par le gouverneur de l'époque. Il y a gagné la vie mais aussi un grand déshonneur.

Il demandera de lui-même aux PJ de l'engager si ceux-ci lui paraissent honnêtes. Il pourra fournir une aide précieuse en tant que guide. Il connaît les lieux, sait où se trouve la prison et peut même

donner quelques informations sur la garnison de Saint Paul. Il le fera en échange de l'acceptation de son engagement dans le groupe et la promesse d'emmener les volontaires pour les ramener à Madagascar. Si les PJ refusent, il pourra leur parler de Libertalia et du trésor de son père pour les intéresser. Mais il ne dira rien de précis sur ce qu'il sait tant qu'il n'a pas réellement confiance en eux ou tant que lui et les siens ne seront pas en mer avec les PJ.

Ravalona est une jeune prêtresse vaudou. Elle a fui la plantation pour suivre N'Guyen. Elle a suivi sa destinée plus que son amour pour ce dernier. Ravalona est une très belle femme qui ne parle guère et jamais pour asséner une banalité. Son jugement est écouté par tous et toujours pris en compte. Depuis plusieurs nuits, elle attend. Elle sait qu'un homme accompagné de guerriers viendra de la mer et bouleversera la petite communauté. Elle l'a annoncé aux autres. Elle a dit qu'elle voyait beaucoup de sang par la faute de ce blanc mais que certains pourraient vivre totalement libres grâce à lui.

Elle suivra le groupe vers une liberté possible à Madagascar mais mettra souvent en garde le capitaine et les autres contre le bain de sang: « La célébrité qui vient du sang versé n'amène que la haine et la mort ». Si elle survit, elle tombera totalement amoureuse du capitaine et fera tout pour qu'il la garde près d'elle. Dévouée, elle n'aura alors de cesse d'être auprès de lui. Toutefois elle est d'une jalousie extrême et elle écartera par tous les moyens les femmes qui tenteraient de lui ravir l'attention de son élu. De même, elle tentera comme elle peut d'enfreindre le règlement qui exclue les femmes sur les navires. Si elle n'obtient pas satisfaction, elle se contentera d'être la régulière du PJ mais usera →

Profil Rivena

Rivena Adr : 7 For : 4
Res : 5 Ada : 5 Eru : 4
Cha : 4 Per : 6 Exp : 4
Pou : 6

Connaissances : herboristerie : 1 ; religion vaudou : 1
Techniques : cuisine : 2 ; chasse : 1 ; premier soins : 2
Physiques : acrob/esca : 2 ; athlé : 1 ; discrétion : 3 ; survie : 3 ; vigilance : 2
Sociales : connais. des colons : 2 ; empathie : 1 ; séduction : 3
Combat : combat à main nues : 2 ; machette : 1 ; esquive : 3.

N'Guyen

N'Guyen Adr : 5 For : 4
Res : 6 Ada : 6 Eru : 4
Cha : 6 Per : 5 Exp : 5
Pou : 4

Connaissances : religion vaudou : 1
Techniques : chasse : 2 ; premier soins : 1
Physiques : acrob/esca : 1 ; athlé : 1 ; discrétion : 3 ; survie : 2 ; vigilance : 2
Sociales : connais. des colons : 2 ; empathie : 2 ; enseignement : 2 ; meneur d'homme : 2 ; persuasion : 2
Combat : combat à main nues : 1 ; machette : 1 ; esquive : 2



Profil Telina

Telina Adr : 4 For : 4
 Res : 5 Ada : 6 Eru : 5
 Cha : 6 Per : 4 Exp : 6
 Pou : 5
 Connaissances : commerce :
 2 ; herboristerie : 1 ; religion
 vaudou : 2
 Techniques : chasse : 1 ;
 premier soins : 2
 Physiques : acrob/esc : 2 ;
 athlé : 2 ; discrétion : 3 ;
 survie : 2 ; vigilance : 2
 Sociales : connais. des
 colons : 2 ; connais. des
 malgaches : 3 ; empathie : 2 ;
 intimidation : 2 ; persuasion :
 2 ; séduction : 3
 Combat : combat à main
 nues : 2 ; couteau : 2 ;
 sagaie : 2 ; esquive : 2

Profil Jacques

Jacques Adr : 7 For : 5
 Res : 5 Ada : 5 Eru : 4
 Cha : 4 Per : 6 Exp : 4
 Pou : 5
 Connaissances : cartogra-
 phie : 1 ; herboristerie : 1 ;
 religion vaudou : 1
 Techniques : chasse : 1 ;
 premier soins : 2
 Maritimes : connais. des
 navires : 2 ; pratique nau-
 tique : 2 ; timonerie : 2
 Physiques : acrob/esc : 3 ;
 athlé : 2 ; discrétion : 2 ;
 survie : 1 ; vigilance : 2
 Sociales : connais. des
 colons : 1 ; connais. des
 marins : 2 ; empathie : 1 ;
 persuasion : 2
 Combat : combat à main
 nues : 2 ; machette ou
 sabre : 2 ; mousquet : 2 ;
 Esquive : 2

de ses pouvoirs pour le surveiller à distance et se vengera de toute infidélité.

Monja est également un esclave d'origine malgache mais il est né sur l'île Bourbon. Il est solidement bâti, jeune et exalté. D'un naturel violent, il s'oppose souvent à N'Guyen sur les questions d'avenir de leur communauté. Il est viscéralement haineux envers les colons et souhaiterait inciter les autres esclaves à une rébellion massive. Il cherche à convaincre les autres de tenter des raids contre des planteurs un peu isolés pour acquérir armes, outils et libérer plus d'esclaves.

Il sera tout d'abord extrêmement méfiant voir hostile envers les PJ, mais son attitude changera s'il prend conscience de l'aide qu'ils peuvent apporter pour une action en force. Il ne proposera pas un départ pour Madagascar mais fera mine de suivre les autres si la majorité souhaite tenter l'aventure. Lui espère profiter du désordre pour mettre l'île à feu et à sang et soulever les esclaves. Il prendra le risque, dût-il en mourir.

Moses et Hailé, deux jeunes frères, ne sont pas nés esclaves. Ce sont des cafres, des africains de la pointe somalienne. Guerriers, ils ont été capturés lors d'une défaite et vendus aux blancs par leurs vainqueurs. Ce sont de redoutables combattants avec une machette ou une sagaie et ils aiment le combat pour le défi.

Ils chercheront à jauger les PJ, à savoir s'ils peuvent leur faire confiance ou pas. Ils admireront les PJ qui prennent des risques au combat. Ils n'ont guère envie de retourner chez eux mais suivront volontiers des hommes qui les jugent égaux et qui reconnaissent leurs qualités de guerriers. Ils seront alors des recrues efficaces et fidèles.

Les autres esclaves en fuites, ont le profil des esclaves de La révolte p.224. Le camp se compose de deux autres femmes et sept hommes.

Délibération au campement

Au cours de cette scène, pour ne pas tomber dans une cinématique qui exclurait les PJ, n'hésitez pas à les solliciter pour qu'ils interviennent et qu'ils argumentent leur position et leur plan. Voici malgré tout les réactions à prévoir des habitants du camp.

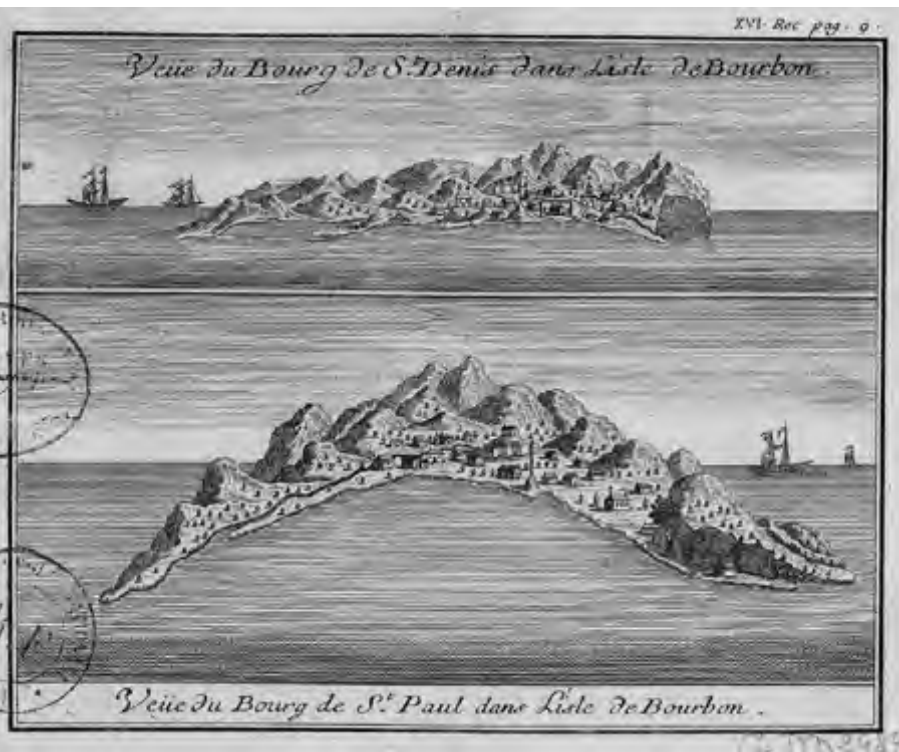
La délibération commence par le récit du rêve de Ravalona : elle désigne celui qui commande la petite troupe de pirate comme étant celui qui amènera la liberté et le sang. Elle ne cherche pas vraiment à convaincre les autres membres de la communauté mais plutôt à ce que le capitaine des pirates prenne conscience de son destin.

N'Guyen, cherche à éviter toute intervention du groupe en faveur des pirates et il a le soutien de Monja, qui ne fait pas confiance aux blancs. Ils sont suivis par la grande majorité des autres.

Jacques se dresse alors contre l'avis général et demande que chacun réfléchisse à l'opportunité d'une alliance avec les pirates. Il propose l'aide du groupe en échange d'un voyage. Telina l'appuie. Elle se tourne vers les PJ puis vers Ravalona. Enfin, elle lance un regard à Monja et demande au capitaine :

« Nous pouvons peut-être vous aider à trouver un navire et à le prendre. Mais nous ? Que gagnerons-nous ? »

De la réponse des pirates dépendra la réaction des esclaves marrons. Laissez-les émettre des propositions et n'hésitez pas à faire intervenir Jacques ou Telina pour proposer aux pirates de les amener à Madagascar.



Si les PJ acceptent de les ramener à Madagascar, tous les suivront et obéiront aux ordres. Ils pourront les guider, faire diversion, ou toute autre action non suicidaire. Moses et Hailé, Telina et Jacques étant les plus motivés. Ravanola suivra le destinataire de son rêve les yeux fermés, le mettant en garde contre tout risque, et usera de tout son pouvoir pour le protéger. Monja proposera de prendre la tête d'un groupe pour attaquer une plantation et attirer à lui soldats et colons dès qu'il en aura l'occasion, poursuivant ses rêves de révolte. N'Guyen suivra le groupe mais s'apercevant de la fascination de Ravalona pour le pirate, il quittera le groupe pour suivre Monja, avec l'espoir de mourir.

Si les PJ aident Monja à attaquer une plantation pour libérer des esclaves, Jacques, Ravalona, les

frères Hainé et Moses, ainsi que huit autres esclaves les accompagneront, les autres restant avec N'Guyen. Ils gagneront alors un statut de héros des esclaves mais de paria pour les colons.

Si les PJ tentent de recruter certains des esclaves mais sans leur promettre le retour à Madagascar, le groupe se séparera. Moses, Hainé et Jacques suivront les pirates, Rivena et Ravalona aussi, si ceux-ci acceptent les femmes.

Et les chasseurs? Si certains ont été faits prisonniers, leur sort est entre les mains des PJ. Les esclaves sont unanimement pour leur exécution. Les PJ devront déployer des trésors de diplomatie pour les sauver, s'ils le souhaitent. Mais les garder en vie sans une raison importante froissera les esclaves et diminuera leur confiance envers les pirates. →

Libertalia, mythe ou réalité ?

Du fait de sa position géographique, de la concentration des établissements colonisateurs et des rivalités entre les différentes tribus, Madagascar connu un grand succès auprès des pirates. Historiquement, leurs principales implantations semblent se situer sur la côte nord-est de l'île dans la baie d'Antongil mais aussi juste en face sur l'île de Sainte Marie (ou Ibrahim). Cette dernière pourrait d'ailleurs bien être la fameuse Libertalia dont l'existence n'est pas certaine.

Le mythe est évoqué dans *Histoire générale des plus fameux pirates*, œuvre probable de Defoe. La légende est belle, bien que l'aventure ait été éphémère : un pirate français, Olivier Misson et un prêtre défroncé italien, Carracioli, auraient fondé dans le nord de Madagascar, une république idéale, une société utopique, celle-ci aurait survécu vingt-cinq ans, jusqu'à la fin du XVII^e siècle.



Profil Ravalona

Adr : 4 For : 3 Res : 5
 Ada : 5 Eru : 5 Cha : 6
 Per : 4 Exp : 5 Pou : 8

Connaissances : connais-
 sance spécialisée (poison) :
 3 ; herboristerie : 2 ; religion
 vaudou : 3
 Techniques : premier soins : 3
 Physiques : acrob/esca : 2 ;
 athlé : 1 ; discrétion : 3 ;
 survie : 3 ; vigilance : 2
 Sociales : empathie : 3 ;
 enseignement : 1 ; persua-
 sion : 2 ; séduction : 2
 Combat : combat à main
 nues : 1 ; Machette : 2 ;
 Esquive : 3

Profil Monja

Adr : 6 For : 8 Res : 7
 Ada : 4 Eru : 3 Cha : 5
 Per : 5 Exp : 4 Pou : 3

Connaissances : herboriste-
 rie : 1 ; religion vaudou : 2
 Techniques : chasse : 2
 Physiques : acrob/esca : 2 ;
 athlé : 3 ; discrétion : 2 ;
 survie : 2 ; vigilance : 2
 Sociales : connais. des
 colons : 2 ; intimidation : 2
 ; meneur d'homme : 3 ; persua-
 sion : 2
 Combat : combat à main
 nues : 2 ; machette : 3 ;
 Esquive : 2

Jacques proposera d'ailleurs de faire juger les chasseurs par leurs victimes, en soulignant que les pirates accordent souvent le droit aux marins des prises de juger leurs officiers. Un jugement ne prendra guère de temps et même N'Guyen ne tentera rien pour les sauver.

Vers Saint Paul : guidé par des esclaves libérés, le voyage jusque dans les hauts de Saint Paul prendra trois bonnes journées de marche dans la forêt des hauts de l'île. Il n'y a ni piste ni route, mais il y a peu de chance d'y croiser quelqu'un.

Saint Paul

Le quartier choisi par le gouverneur fait désormais office de capitale et abrite les principaux bâtiments de la Compagnie des Indes. Deux petites batteries de canons gardent la baie. La garnison de Saint Paul compte une bonne centaine de soldats, à laquelle se rajoutent en cas de danger, le même nombre de colons armés.

La prison

Une quinzaine de pirates est entassée dans deux cellules du fort. Ils attendent leur jugement qui a été ajourné à cause du cyclone et se savent condamnés. Ils n'hésiteront pas à suivre les PJ si ceux-ci les délivrent.

La prison est gardée par trois soldats la nuit. Ils ne sont pas très zélés en temps normal mais si les esclaves sont passés à l'attaque ils seront sur leurs gardes. Le jour, une vingtaine de gardes protège les lieux.

Le gouverneur

Monsieur Desforges-Boucher habite Saint Paul dans une des rares bâtisses en pierre. Quatre gardes sont continuellement préposés à sa sécurité. Si les PJ ont suivi les chasseurs d'esclaves, ces derniers

les mèneront auprès du gouverneur. Il tiendra à rencontrer le capitaine pour entendre son histoire. Il sera hautain et dédaigneux, sauf s'il a affaire à quelqu'un de noble, auquel cas il pourra même se montrer serviable. Les PJ ont tous les papiers nécessaires, ils sont faux mais bien fait, mais le gouverneur ne peut leur donner un navire de rechange. Il propose donc au capitaine, s'il le croit noble, de le loger à ses frais en attendant un navire.

Le débarcadère et l'«Améthyste»

La baie de Saint Paul ne possède pas de port mais un long quai qui, en s'avancant dans la mer, permet aux navires de débarquer hommes et biens. L'« Améthyste », un sloop appartenant à la Compagnie des Indes, est amarré aux quais et la nuit seuls six marins se trouvent à bord. Leur loyauté envers les propriétaires du navire ne les poussera pas à se battre et ils se rendront rapidement.

Les batteries de défense côtière

Une petite fortification, armée de huit canons de 24, gardent le débarcadère et la baie. Une autre identique se trouve de l'autre côté. Chacune est gardée la nuit par six canonnières et quatre soldats.

Que faire ?

Si les PJ hésitent ou envisagent une action violente, Monja proposera de faire diversion en attaquant la plantation de Payet pour en libérer les esclaves. Si cette option est retenue, les soldats seront sur leurs gardes mais une grande partie des effectifs sera envoyée en urgence vers les lieux de l'attaque. Saint Paul se trouvera peu armée pour résister à une action déterminée. Il restera alors huit soldats

à la garde du gouverneur, huit autres à la prison et ceux de garde aux batteries de la baie. Peu nombreux donc mais particulièrement sur le qui-vive.

Si les pirates prennent le gouverneur en otage, les soldats n'oseront pas mettre sa vie en danger, du moins jusqu'au lendemain. Les PJ pourraient alors profiter de l'indécision pour prendre le navire.

Si les PJ tentent de prendre le navire par la force sans neutraliser les batteries, celles-ci feront feu.

Dés que l'alerte sera donnée à Saint Paul, il faudra une heure aux troupes pour revenir de la plantation.

Épilogue

Une fois en mer, sains et saufs, les PJ disposent d'un peu de temps avant que la marine française ne leur donne la chasse. Ils disposent d'un navire, d'un équipage loyal quoique hétéroclite. Si Jacques fait parti de l'équipage, il prendra à part le capitaine pour lui proposer de chercher le trésor de Libertalia. Il sait où la colonie pirate se trouvait et il possède des indications sur l'emplacement du trésor caché par son père. Il se trouverait entre trois baobabs à l'Est du camp.

Si les PJ ont à leur bord les esclaves marrons, ils devront faire route vers Madagascar. Une fois là bas, la plupart d'entre eux partiront à terre. Seuls Jacques, les frères Moses et Hainé demanderont à rester avec les pirates. Ravalona, elle, tentera

de garder auprès d'elle le capitaine ou essaiera de rester sur le navire, quitte à s'y glisser la nuit en cachette, si les pirates s'opposent à la présence d'une femme. En cas d'échec elle utilisera ses pouvoirs pour garder un œil sur la conduite du capitaine et se vengera de toute infidélité ou indifférence.

Ensuite... l'avenir appartient aux audacieux. Du moins l'avenir proche...

Récompenses

Les pirates ont réussi à quitter l'île sur un navire : +1 point d'expérience, +1 point en tactique et 5 points de gloire.

Les esclaves de N'Guyen sont à bord : +3 points de gloire.

Les PJ ont libéré les pirates prisonniers : +3 points de gloire.

Ils ont pris le gouverneur en otage : +3 points d'infamie.

Il est mort : +2 points d'infamie.

Ils l'ont exécuté : +5 points d'infamie.

Ils ont participé à une révolte d'esclaves : +5 points d'infamie.

Ils ont abandonné les esclaves sur l'île : +5 points d'infamie. De plus s'ils ont trahi leur promesse de les ramener à Madagascar, la malchance s'abattra sur le capitaine, tant que celui ci n'aura pas libéré Ravalona, dont il rêvera chaque nuit.

Hughes Peugeot

Illustrations *Libres de droits*

Profil Moses/ Hailé

Adr : 7 For : 7 Res : 6

Ada : 4 Eru : 3 Cha : 4

Per : 6 Exp : 4 Pou : 4

Connaissances : herboristerie : 1

Techniques : chasse : 2 ;

premier soins : 1

Physiques : acrob/esca : 1 ;

athlé : 2 ; discrétion : 2 ;

survie : 2 ; vigilance : 2

Sociales : connais. des

colons : 1 ; empathie : 1 ;

intimidation : 2 ; meneur

d'homme : 2

Combat : combat à main

nues : 3 ; machette : 2 ;

Sagaie : 3 ; Esquive : 3



BÂTISSSES & ARTIFICES

Bâtisses & Artifices spécial BBE

LE BBE BUILDING

Le repaire des hommes en noir enfin révélé !

Régulièrement évoqué dans les différents fils de discussion des forums du site internet de Black Book Éditions, l'immeuble qui abrite les locaux de cette maison d'édition est désormais passé dans la légende. Considéré comme un mythe, il existe pourtant bel et bien...

Par un beau matin de 2004, après une nuit de folie et l'esprit encore embrumé de vapeurs alcooliques, de jeunes lyonnais promis à une longue et brillante carrière dans les milieux de la finance (ou était-ce le rock'n'roll ? Ou les affaires internationales ?) décidèrent, au grand dam de leurs parents, d'engager toutes leurs économies dans la fondation d'une maison d'édition de jeux de rôles. Après avoir dégrisé, ils se rendirent compte de ~~la connerie monumentale qu'ils venaient de commettre~~ l'ampleur de la tâche qui les attendait. Mais ils ne se découragèrent pas et ouvrirent leur carnet d'adresse pour essayer de trouver ~~des auteurs en herbe suffisamment inconscients pour travailler avec eux~~ les jeux qui allaient faire leur fortune.

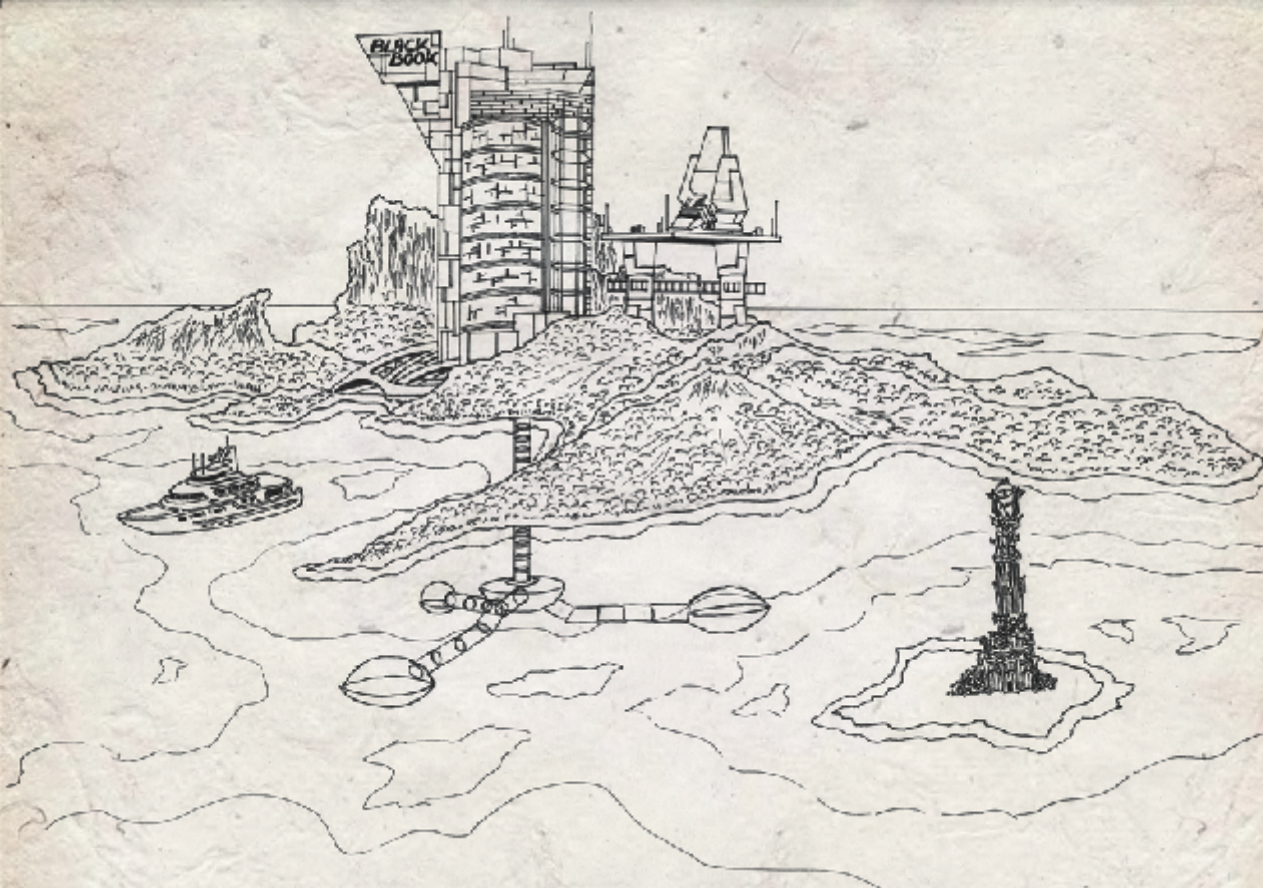
Du garage au building

À l'image de Steve Jobs quelques années auparavant, ces jeunes plein d'ambition se mirent à l'œuvre dans un garage sombre et obscur où ils avaient installé leur matériel, leur bibliothèque et leur ludothèque. Vivant dans le noir nuit et jour, éclairés à la seule lueur de leurs écrans d'ordinateur, ils distinguaient à peine l'ombre des livres posés sur les étagères autour d'eux. Certains y

voient l'origine du nom de l'éditeur : les éditions des livres noirs. Pour plus de « modernité », le nom fut ensuite traduit en anglais, avec un passage au singulier (mais vous noterez que « éditions » reste en français !) pour faire plus « occulte » ! C'est en tout cas une version.

Des recherches dans les archives m'ont permis de trouver une autre explication au nom donné à la maison d'édition. Dans sa jeunesse, David, le boss en chef, passait beaucoup de temps dans le pré situé à l'arrière du jardin de ses parents, où des chèvres broutaient paisiblement sous le regard protecteur d'un gros bouc. Au fil des années, un lien fort unit David et le bouc, dont le pelage noir troublait fortement le jeune homme. Les archives ne révèlent pas explicitement la profondeur de ce lien, mais certains pensent que David voulut nommer sa maison d'édition d'après cet animal qui venait de s'éteindre. Ainsi naquit Black Bouc Éditions (précisons ici que David n'est pas très doué pour l'anglais), qui fut rapidement transformé en Black Book Éditions, en référence, dit-on, à Conspiracy X.

Toujours est-il que c'est ainsi que les hommes en noir débutèrent leur marche vers la gloire et la célébrité, rapidement acquises grâce à des jeux connus et reconnus. L'argent se mit à couler à flots et, avec l'argent, les



femmes se retournèrent sur le passage des Men in black. Le garage d'origine n'était plus à la hauteur, il fallait viser plus haut. Les Largo Winch lyonnais achetèrent alors ce qui est depuis devenu le fameux « BBE Building », une tour impressionnante à côté duquel l'Empire State Building n'est qu'une cabane au fond des bois. Ayant su s'entourer de collaborateurs efficaces, les fondateurs purent se retirer au sommet de leur immeuble, entourés des plus belles femmes, où ils vivent →

Black Bouc Éditions

Avant de connaître son orthographe et son logo actuels, la maison d'édition lyonnaise frôla d'autres appellations et identités graphiques.



sous l'influence de la drogue, de l'alcool, et du sexe.

Un dernier trait de génie leur permet de décrocher le méga jackpot en 2013 avec le crowdfunding de Pavillon noir. Si vous ne vous en êtes pas encore aperçu, jetez un œil sur le paysage lyonnais : vous n'y trouverez pas le fabuleux BBE Building. Normal : grâce au jackpot, les hommes en noir l'ont déménagé pierre par pierre aux Caraïbes...

Le BBE Building

L'imposant gratte-ciel trône aujourd'hui au sommet d'une petite île secrète des Caraïbes. Il abrite toutes les activités de l'éditeur, qui pensait ainsi être à l'abri des elfes noirs et des râlistes des forums. Sur ce point, BBE a échoué. Le lieu n'en demeure pas moins fantastique. Petite visite guidée...

L'accueil

Vaste hall d'entrée, ses murs sont masqués par les couvertures de tous les ouvrages publiés par BBE. Mais ce qui enflamme tous les regards, c'est le mythique Casus Belli n°8, « Celui qui ne doit pas être édité ». Tenu en main par une statue plus vraie que nature de Didier Guiserix, il défie tous ses détracteurs depuis sa vitrine en verre sécurisé. Nul ne sait si les exemplaires publiés contiennent tous les articles contenus dans cet original unique.

Derrière leur comptoir, deux jeunes filles blondes, Jennifer et Jennifer, accueillent les employés de BBE et les rares visiteurs avec leur sourire de potiche, vêtues de combinaisons moulantes fabriquées dans un improbable tissu métallisé et dont la fermeture éclair est largement abaissée. Une immersion soudaine dans le monde de BBE grâce à ce décolleté vertigineux.

Le centre de Thalasso

Donnant sur la plage, un complexe de détente pour les auteurs milliardaires de BBE comprend une piscine olympique sur le bord de laquelle se prélassent des nymphettes aux formes parfaites, des SPA et des salles de massage tenues par des elfettes dénudées, des saunas aux bancs en bois précieux, et divers jacuzzis remplis de champagne (dans lesquels les rédacteurs de Casus Belli ont le droit de venir se détendre une fois par mois, pas plus !). Des hôtesses en noir se plient en quatre pour satisfaire les moindres désirs des habitués.

Les salles de test

Cette partie du complexe BBE est consacrée aux ~~tortur...~~ entretiens que subissent les auteurs venus proposer des textes à BBE. Grâce à des techniques modernes portant des noms poétiques, leurs idées ~~leur sont~~ ~~soutirées~~ sont étudiées avec soin. Les jeux proposés peuvent ensuite faire l'objet de démonstrations et de tests à l'issue desquels, si le résultat est positif, les auteurs ~~se font presser le citron jusqu'à ce que mort s'ensuive~~ sont chaleureusement invités à signer un contrat de travail. ~~On n'a jamais eu de nouvelles des auteurs de textes ou de jeux dont les tests n'ont pas été concluants.~~

Le département artistique

Damz le Maq' dirige ce département fondamental chargé de la mise en page et des illustrations de l'ensemble des publications du groupe BBE. Rouquin à lunettes, il porterait ce titre honorifique en vertu des nombreuses équipes de maquetteuses qu'il supervise depuis le Paradis ; en réalité, il s'agit à l'origine d'un surnom qui lui a été attribué par

les rédacteurs de Casus Belli, jaloux des fonctions qu'il occupe au Paradis et aux bénéfices qu'il en tire.

Le département artistique est placé sous le patronage de Wayne Reynolds, ce qui entraîne régulièrement des échanges de piques entre la liche Slater (cf. la Crypte) et le Maq'.

La salle de concert

Dans son délire mégalo-mélanomane, le Roi David a dépensé la moitié des sommes levées par les impôts sur les rôlistes pour l'édification d'une salle de concert démesurée, dont l'acoustique n'a d'égal que le chant des sirènes. Destinée en premier lieu à des concerts Philharmonique (une des vieilles liches devait venir jouer du biniou), Damz « cuir moustache » le Maq', chorège de l'île, a récemment recruté Noam et la salle ne sert plus qu'à diffuser en boucle les « chansons » de ce dernier.

Le service de traduction

Dirigé par la main de fer (dans un gant de velours) de la divine Aurélie, le service de traduction est chargé de... traduire, aussi étonnamment que cela paraisse, les gammes Pathfinder, Deadlands, Savage World, Shadowrun... Cet étage est généralement vide, la cinquantaine de traducteurs du service préférant lire et jouer aux bouquins dont on leur demande la traduction, voire profiter du centre de thalasso et de la plage. Pour assurer leur job, ils comptent essentiellement sur un droïde de protocole qu'ils ont déniché dans un vide grenier, ce qui explique une partie des retards constatés depuis quelques années et vilement imputés aux elfes noirs.

Le service juridique

La négociation des licences, l'utilisation de documents sous copyright, etc. sont des domaines sen-

sibles, en particulier dans le milieu impitoyable du jeu de rôle. Très tôt, BBE a engagé un staff de juristes qui maîtrisent ces sujets sur le bout des ongles. Aujourd'hui, le service occupe un étage entier de la tour, et sa centaine d'avocats et assistants juridiques travaillent nuit et jour pour répondre aux questions pointues qui leur sont posées.

The Twilight Zone (la TZ)

Une « porte » éthérée sise dans la salle du trône débouche au centre d'une salle en forme de D12, dont chaque face, gravée de deux initiales, s'ouvre sur des lieux composites où les auteurs et traducteurs viennent puiser inspiration et réconfort, et parfois laissent la raison.

PF : indéfinissable patchwork de mondes medfan. Le portail dimensionnel qui y mène est scellé par la rune de Sihédron qui ne peut être ouverte qu'en réunissant suffisamment d'âmes parmi les adeptes de la Society.

DF : un immense couffin dont les plis des langes dessinent un labyrinthe au sein duquel évoluent des enfants de toutes races. En son centre, se trouverait l'entité primordiale du lieu, un œuf nouveau-né nommé l'egg.

SW : jungle impenétrable dans laquelle poussent aussi bien des buldings que des châteaux. On y croise une population bigarrée aux formes changeantes (du Conan en uniforme de l'Entreprise au policier de banlieue en armure de peau de bête).

EP : gigantesque réseau informatique qui occupe la salle et autour duquel s'enroule un poulpe colossal. Une intrigante osmose unit le couple et des morphes en noir s'affairant autour, clones sans visage dont seules les tenues révèlent les identités. ➔

Les modes

L'équipe des gros bras du Data Center, menée par le Grand Strateger (dont on se demande comment il peut cohabiter avec Actarus !), est également chargée de modérer les forums, ce qu'elle fait avec douceur et délicatesse en suivant les préceptes d'un vieux strip de Croc le Bô : d'abord on cogne, ensuite on demande de quoi il retourne !



ED : construite en architecture Théranne, la salle est sous le joug d'une bande de sylphelins devenus fous, gardant jalousement les secrets des futurs ouvrages interdits. À la solde de Damz, la bande ne laisse entrer qu'une poignée de MJ élus par Le Maq lui-même.

CO : vide, ou presque. Au centre, se dresse un homme hirsute, une grenouille sur l'épaule. Les mains de ce virtuose dessinent des rouages, créant et assemblant sans cesse des mécaniques impossibles. Certains le nomment « le mécanicien », d'autres simplement « le Kégon ».

MN : vivant dans une pénombre éternelle, les habitants sont tous devenus aveugles. Nul ne s'est aventuré dans ces lieux maudits depuis bien des années. Les derniers à avoir pris le risque n'en sont jamais revenus.

PL : salle la plus basse de la TZ, située sous la piscine du centre de thalasso et débouchant sur l'océan. Les habitants, des êtres mi-homme mi-poisson, communiquent en morse avec l'extérieur au travers

du sol de la piscine. On y trouve également un imposant sous-marin Généticien, dont le rédac'chef aime bricoler régulièrement le moteur pour l'optimiser, sous le regard vigilant de son capitaine, Telkran Raljik, que tout le monde appelle Philippe dans le civil.

PN : le portail prend la forme d'un Jolly Rogers et donne sur le pont d'un bateau de plusieurs centaines de mètres de long. Suspendu par d'énormes câbles se perdant dans les airs, il flotte au-dessus du BBE building. Dans le château arrière de ce navire ont été rassemblés des milliers d'ouvrages et de registres d'époque concernant de près ou de loin la marine et la piraterie. Assis à un petit bureau, éclairé par une bougie, le capitaine Ren' les compulse avec soin et minutie, prenant des notes interminables afin de pouvoir sortir, un jour peut-être, le prochain supplément de Pavillon Noir.

BZ, dite « La Banzai » : dojo d'arts martiaux de Tom le Barjo, peuplé de personnages fous fous fous.

Les entrepôts

Après moult aventures (retards de l'imprimeur, erreurs d'impressions, négociations avec l'imprimeur, braquage d'elfes noirs...), les livres et boîtes de jeu parviennent jusqu'au BBE Building et sont stockés dans les entrepôts du niveau -1. De là, ils sont réexpédiés vers la métropole via un portail ou, lorsqu'il ne fonctionne pas, par l'un des navires ou sous-marin à quai. L'équipe des gros bras a également pour mission de veiller sur ces entrepôts, qui constituent toujours une cible de choix pour les elfes noirs !

La salle du trône

Dans sa mégalomanie, le Roi David s'est fait faire une salle du trône dans laquelle il aime recevoir quotidiennement ses collaborateurs. Les scénaristes et auteurs d'envergure ont droit à une place assise sur un long banc de bois placé sur le côté droit du trône, siège en bois massif et kitsch comprenant des sculptures issues d'illustrations emblématiques de D&D et de Pathfinder. Les pigistes et autres collaborateurs, quant à eux, sont tenus de s'agenouiller face à leur souverain en attendant qu'il daigne leur adresser la parole...

DL : une porte battante s'ouvre sur un saloon plongé dans un brouillard sépulcral. Il est dit que celui qui s'accoude au comptoir se change en non-mort pour l'éternité, condamné à abreuver le barman d'histoires que ce dernier consigne dans le livre des morts.

SR : salle high tech de forme pyramidale, dont les habitants câblés sont tous connectés directement à la salle du trône. L'entrée est surveillée en permanence par deux samouraïs des rues.

La rédaction de Casus Belli

Le bureau du rédac'chef : constamment plongé dans une brume surnaturelle qui, dit-on, abrite les âmes de tous les rédac'chefs passés, personne n'ose s'en approcher. Entouré par ses geekettes dociles, l'actuel rédac'chef, Raph l'inique, règne en maître sur l'étage.

La salle de rédaction : enchaînés à leurs bancs inconfortables tels des galériens, les rédacteurs sont à l'œuvre nuit et jour pour remplir les pages de Casus Belli. Leur travail laborieux est ponctué par des coups du Recueil du MJ d'Earthdawn derrière la tête (ça ne laisse pas de traces) servis par Damz, surnommé ici « le Féroce », mécontent que les rédacteurs transgressent ses consignes de mise en page.

Le bar : seul havre de paix de l'étage, les rédacteurs viennent s'y abreuver tout en contemplant le prochain numéro de Casus Belli qui flotte en lévitation face au bar, nimbé d'une lumière versicolore.

Les contrées du rêve : Vaste open-space où siègent les meilleurs scénaristes et auteurs du moment, parmi lesquels Pierrot le Donjon-neux, un MJ Old School qui fré-

quente les Liches de la Crypte et Tristan le Poulpique, l'Homme qui a contemplé Cthulhu en face et en est revenu vivant (mais avec 0 en SAN !). BBE n'a pas lésiné sur les moyens et la déco est encore plus impressionnante que dans les bureaux de Google. Lorsque la fatigue se fait sentir, 2-3 fois par jour de façon étonnamment ponctuelle, les auteurs partent se reposer dans des box sensoriels où les attendent de confortables méridiennes exhalant des substances thébaïques. La béatitude venant (trop ?) rapidement, ils se mettent à rêver. Une IA scanne leurs cerveaux et traduit automatiquement les ondes sous forme de pages passionnantes prêtes à être publiées. Le processus accélère néanmoins la dégénérescence neuronale, pouvant conduire à une forme d'Alzheimer bien utile les jours de paie. Certains auteurs ont bien cherché à partir, mais personne ne les a jamais revus, pas plus que ceux jugés « en bout de course »...

La Salle des Services de Presse : Dans ce petit local placé à côté de la rédaction sont stockés les exemplaires « service de presse » que le « business » n'hésite jamais à envoyer dans l'espoir qu'ils soient chroniqués dans le prochain numéro du mag' (généralement 1D6 mois après la sortie effective du produit et bien après les blogs et autres sites plus « hype » du Oueb). Un disque dur externe raccordé en USB à un ordinateur protégé par un mot de passe inviolable de 2 lettres contient les versions PDF des éditeurs trop radins pour envoyer une version papier desdits ouvrages. Les livres sont classés par gammes et par thèmes sur d'instables étagères de garage. À chaque arrivage, de nombreux rédacteurs s'y attroupent tels des décérébrés en couinant pendant des ➔





Waldorf et Slater, les vieilles liches

Jadis « humains », les deux compères de la Crypte sont désormais de vieilles liches d'alignement Radoteur Taquin aimant bomber fièrement leur cage thoracique décharnée vaguement couverte par un t-shirt « C'était mieux avant » lorsqu'ils daignent s'adresser à l'effronté importun qui ose les déranger pendant leurs interminables conf call avec les membres d'un réseau dense de contacts dont même le Big Boss et Damz n'ont jamais entendu parler (Mentzer, etc.). Seuls les « gens biens », nés avant les années 80, ont droit à un minimum de considération. Tous les autres sont capturés par Mathilde, la Renoile de compagnie des vioques, exclusivement nourrie au sandwich mexicain, puis enfermés dans des geôles, contraints jusqu'à la fin des temps à jouer à des jeux narrativistes ou à lire (et surtout comprendre) l'obscur prose des grands théoriciens ludistes de Casus No.

heures de pathétiques « A moi ! A moi ! », suivis d'implorants « J'ai le second avis... » plein d'espoir, lorsqu'ils n'ont pas décroché la critique tant espérée.

Le passage secret S1

Une recherche attentive dans la Salle des Services de Presse permet de repérer une anomalie (quoique...) : un exemplaire de F.A.T.A.L se trouve mêlé à la gamme FATE. Se saisir de cet ouvrage profondément sartrien provoque nausée et mains sales tout en déclenchant l'ouverture d'un passage, connu par les initiés sous le nom de « S1 », qui s'enfonce dans les méandres du bâtiment. La progression y est abominablement longue et dangereuse, l'intrépide devant esquiver de nombreux pièges aussi débiles que mortels (certains sont cependant en réfection selon la règle 94-665).

La Crypte des Vieux Cons

Après moult péripéties, le passage S1 finit par déboucher sur un vaste complexe sombre et humide, rempli de germes fongicoïdes rendant malade le plus endurant des rôlistes rompu aux conventions rurales de nos riantes contrées. Réparties dans plusieurs salles conceptualisées par l'Unique Annaud (dit Jean-Jacques), les étagères des bibliothèques Billy (les meilleures !) croulent littéralement sous des milliers de jeux anciens dans un capharnaüm apparemment indescriptible (en fait un classement aux critères respectueux du fascicule De bibliotheca de Jorge). Le mythique sortilège de Cello Éternel protège ces reliques des affres du temps et de la redoutée Troueuse Maudite. Détail important, aucun ouvrage de BBE ne se trouve en ces lieux (« Hein ? Connais pas ! Repassez dans dix ans et essayez-

vous bien les pieds avant de prendre l'ascenseur... »).

La pièce centrale, connue sous le nom de « Crypte des Vieux Cons », abrite deux petits bureaux où siègent généralement les Archivistes-Gardiens des lieux, Phil Waldorf et Géraud Slater. Juste derrière eux, soigneusement punaisé au mur, on peut remarquer l'original de l'illustration de couverture du Manuel des Joueurs de Pathfinder, dédié par l'auteur, Wayne Reynolds. Criblée de centaines de trous de fléchettes, elle est la preuve incontestable de l'amour inconsidéré que porte Slater au style moderniste du dessinateur. Waldorf, quant à lui, s'applique généralement à colorier les illustrations de John Grümph en essayant laborieusement de ne pas trop dépasser.

Le Data Center

Interminable salle blanche abritant les serveurs de l'île, il est la cible privilégiée des elfes noirs. Une équipe de gros-bras lourdement armés a été mobilisée pour mettre fin aux sabotages à répétition qui accentuent les retards du service de traduction (les traductions en cours disparaissant, les traducteurs doivent continuellement recommencer leur travail). Heureusement, le Data Center a été déplacé dans une salle secrète de la Crypte. Malheureusement, personne ne sait où, hormis l'équipe de surveillance, qui n'est cependant pas assez intelligente pour s'en souvenir. Les problèmes ne semblent pas près d'être résolus...

Le Paradis

Au sommet de la tour, un grand dôme de verre abrite un penthouse équipé d'une piscine privée, d'un spa, d'un bar et de nombreux transats ; on y trouve également quelques alcôves privatives permettant de s'isoler. C'est là que les boss de BBE

se retrouvent à longueur de journée pour réfléchir à leurs futurs projets. Placées sous l'autorité directe de Damz le Maq', des jeunes femmes toutes plus belles les unes que les autres et habiles de... euh... toutes les parties de leur divine anatomie, ont la lourde tâche de distraire et de relaxer le comité de direction. Sous le dôme du Paradis, surplombant ce lieu magique, se trouvent les appartements suspendus du roi David, le boss ultime, qui supervise les opérations en sirotant des bières tout en se faisant masser son crâne glabre par des geekettes.

La sortie secrète

Derrière la cascade est dissimulée la sortie secrète N°12 de Goldorak. Elle n'a pas été utilisée depuis un moment, mais l'orchestre philarmoine se tient toujours prêt à jouer le thème qui accompagne le moment où Actarus se précipite pour rejoindre le célèbre robot. La sortie secrète est également reliée à la Crypte des Vieux Cons.

Le phare

Perché au sommet de son phare protégé par Fafnir, isolé des luttes de pouvoir incessantes au sein du BBE Palace, le père El'Did est le pilier intemporel de l'île. Il reçoit et guide les nouveaux rédacteurs (ceux ayant franchi les épreuves mortelles menant à la tour), jaugant leur résistance mentale et les subjuguant par son charisme couplé à un enthousiasme et une force de persuasion hors du commun. Une rumeur prétend que le vieux El'Did ferait signer les rédacteurs avec leur propre sang avant de les enchaîner à leur pupitre, condamnés à une vie de servitude. Une autre rumeur prétend qu'il existe un droit de cuissage, mais aucun rédacteur n'a voulu témoigner jusqu'à présent.

L'hélipad

Lorsqu'ils ne se rendent pas sur l'île à bord de leur petit yacht de 150m, les hommes en noir arrivent en hélicoptère. L'hélipad a été conçu afin qu'ils puissent en sortir au ralenti, accompagnés par un air triomphal joué par l'orchestre philarmoine, sous le regard ébahi de tout le personnel venu les acclamer, tels des rock stars. Au premier rang, on trouve toujours votre serviteur que d'aucun soupçonnerait d'abandonner ses traductions et piges pour Casus, afin de venir quémander les faveurs de leurs Grandeurs, ce qui est ~~tout à fait~~ ^{très} complètement faux !

Pour finir

Le BBE Building abrite bien d'autres lieux et il nous faudrait un numéro complet pour vous les présenter. Le plus simple et le plus intéressant pour vous est encore de venir le visiter en chair et en os. Une visite est organisée le 19 avril 2014, à l'issue de la soirée anniversaire BBE*, pour ceux ayant pris la formule « all included ». Pour les autres, vous trouverez ci-dessous les coordonnées de l'île (merci de les garder pour vous). À vous de vous débrouiller pour vous rendre sur place (attention aux navires battant pavillon noir et aux croiseurs généticiens qui protègent le secteur).

BBE Island : 20°41'38"N – 69°45'31"O

Marc Sautriot, Géraud G. et
Philippe Rat

Avec l'aide de la CasBé Team
Plan Jérôme Cordier

Illustrations Franck Drevon et
Christophe Swal

**Le billet d'entrée ne comprend que le voyage aller...*

La salle de sport

Tout le monde sait que les rôlistes sont des ados maigrelets à la peau blanche, presque translucide, qui passent leurs nuits à jouer en mangeant des chips et en buvant du cola, puis des chips et des bières lorsqu'ils vieillissent. À force de ne pas se bouger le cul et de bouffer des saloperies, le rôliste devient gras, limite obèse. C'est pourquoi, les hommes en noir ont fait installer une salle de sport dans leur building. Elle n'est pas très fréquentée, en dehors du terrain de basket qui est fortement apprécié par plusieurs membres de la team, et pas des moindres ! Ce rassemblement de « djeuns » sportifs au sein de l'équipe a rendu jaloux la vieille liche Slater qui a ressorti son vieux Grimtooth Ate de sa collection personnelle pour installer le fameux Kareem Abdul-Jabbar Memorial Sky Hook Trap, un bras géant qui empêche les joueurs de sortir en les catapultant dans le panier situé à l'autre bout du terrain. Un vicelard, ce Slater ! Comme tous les collectionneurs...




 Une aide de jeu pour


 Oblis
Le pays des brumes

Terre promise

Les brumes ont chamboulé le comté d'Oblis dans son ensemble mais toutes ses terres n'ont pas été touchées de la même façon. Terre~promise ne s'est pas toujours nommée ainsi mais les événements occultes qui ont englouti le comté un siècle durant ont transformé ce petit village paisible en profondeur. Cette aide de jeu expose la situation du village avant le début de la campagne des Conquérants des brumes. Elle utilise cependant les données présentes dans Casus Belli 9 concernant les créatures des brumes.

Avant les brumes, Terre-promise n'existait pas, ou en tous cas pas sous ce nom. Petite île située au Sud Est de Port Falto et au Nord Ouest de l'île du Sonan, les Oblisiens qui en connaissent l'existence l'appellent encore aujourd'hui par son ancien nom : **Vente-mer**. Mais ses habitants, eux, on vécu des heures bien trop sombres où seule la foi leur a permis, pensent-ils, de survivre.

Perdus dans les brumes

Vente-mer était un petit village de pêcheurs situé sur un îlot à quelques lieues au Sud Est de la côte de Port Falto. Paisible, isolé, la vente du produit de la pêche par une petite délégation de pêcheurs choisis de manière collégiale par les habitants de l'île constituait les seuls contacts réguliers avec le continent. Et puis un jour, les brumes arrivèrent.

Comme sur le continent, l'île fut prise dans la tempête toute une nuit. Mais les habitants se réveillèrent le lendemain matin et, quand le reste des Oblisiens s'étaient assoupis au cœur des brumes, les hommes et les femmes de Vente-mer étaient, eux, bien éveillés. L'île avait été littéralement entourée par des brumes noires qui occultaient pratiquement le

moindre rayon de soleil. Quelques hommes s'aventurèrent sur les eaux sombres et brumeuses, mais nul n'en revint. Ainsi, tous comprirent la malédiction que représentait la brume. De jour en jour, voyant que ces étranges volutes ne semblaient pas vouloir reculer, la communauté se fit une raison : ils étaient désormais seuls, isolés au milieu de brumes étrangement sombres. Des brumes qu'ils commencèrent à considérer, au fil des années, comme éternelles.

La communauté apprit à survivre. Parfois, des choses étranges – que les pêcheurs décrivent comme les spectres des marins morts – sortaient des brumes alors qu'elles s'étendaient sur la côte. Rapidement, les habitants de Vente-mer apprirent à se barricader et à se protéger lors de ces périodes qu'ils appelaient les « **brumes rampantes** ». Mais nul n'était vraiment sauf, même barricadés dans leurs maisons. En réalité, seul le petit temple local, au sommet de la **Colline aux mille yeux**, était étrangement épargné. Les brumes et ses spectres ne s'y aventuraient jamais. **Gartann**, le vieux prêtre local, devint alors une figure majeure de l'île. La communauté se resserra autour de la bâtisse, certains décidèrent de bâtir une bicoque au plus près du temple pour se mettre à l'abri et, petit à petit, le village se déplaça. Des murs furent bâtis autour du village nouveau,

une tour de guet fut érigée et une cloche d'alarme y fut installée. Depuis ce jour, dès que des brumes rampantes apparaissent, la cloche sonne.

Les années passèrent. L'emprise de Gartann, puis de **Rowann**, son fils, grandit. Persuadés que leur île était la dernière terre vivante au monde, Gartann développa un véritable culte et renomma l'île « **Terre-promise** » car seuls les élus avaient été autorisés à survivre au milieu des brumes infernales qui les entouraient. Les sceptiques, ceux qui se rangeaient du côté de l'autorité profane, ceux qui doutaient de Gartann ou de ses théories millénaristes, furent petit à petit de moins en moins nombreux. Certains disparurent dans les brumes rampantes, d'autres furent accusés de sorcellerie, d'être la source des brumes, voire d'être possédés par ses fantômes et ses démons. Et tous ceux-là moururent pendus ou brûlés par la vindicte d'une foule de villageois apeurés, perdus, et sous l'emprise d'un manipulateur de premier ordre et de sa famille.

Réveil sur une terre nouvelle

Quand les brumes se retirèrent, les habitants de l'île pensèrent que leur piété et leur ferveur avaient fini par les sauver et qu'ils avaient été récompensés. Depuis, ils ont repris les contacts avec le continent mais ils ne s'y attardent pas. Témoins de la torpeur des habitants du continent, ils considèrent ces derniers comme maudits, certainement les jouets de démons et de créatures étranges. La distorsion est pour eux un phénomène impie, d'autant que leur île a été déplacée sur une route commerciale navale entre le royaume, l'île du Sonan et Port-Falto. Cette vérité nouvelle explique pourquoi ses habitants voient d'un très mauvais œil les rares fois où quelques Oblisiens décident de mettre le pied sur leur territoire. Et si quelque phénomène étrange devait survenir, les Oblisiens seraient alors immédiatement accusés, certainement pour le pire.

Mais le retrait des brumes a également amené sur place des hommes du royaume. La nouvelle situation de l'île fait désormais d'elle un port d'escale idéal pour les petits marchands peu désireux de prendre le risque de rester en mer. De plus, la méfiance de ses habitants envers les Oblisiens a eu un effet inattendu : il leur attira la sympathie des gens du royaume, et notamment des partisans

et des espions de Thaad de Dasis. Comprenant rapidement l'inimitié des **Promis**, les habitants de Terre-promise, pour les Oblisiens, les hommes de Thaad décidèrent de composer avec ces illuminés et de négocier la présence d'un petit contingent d'hommes sur l'île afin de servir de relai avec les forces de Thaad de Dasis et de Laud de Varelle.

L'île est petite, quelques dizaines de kilomètres carrés de terre rocailleuse avec quelques champs peu fertiles et une source d'eau douce issue d'un petit massif s'élevant à une centaine de mètres, au centre de l'île. Désormais, le village principal se trouve au sommet de cette colline, avec en son cœur le temple. Le village se compose d'une centaine de foyers de cinq à huit personnes. L'île est parcourue de petits bosquets et abrite un bois, profond et interdit : **le Bois aux voix**. On dit qu'en son cœur, la brume est encore présente et que tous ceux qui y entrent sont irrémédiablement transformés en spectres, condamnés à errer sur la lande rocailleuse. Sur la côte sud, enfin, on trouve un petit comptoir utilisé pour la pêche et le commerce. Il s'agit de l'ancien village, restes fantomatiques d'une époque révolue, désormais champ de ruines dont seuls quelques bâtiments utiles subsistent.

Au nord de l'île, dans la petite **Crique des cent crânes**, à dos de falaise, les forces de Thaad de Dasis ont négocié l'établissement d'un petit comptoir secret et protégé. Tant que les gens du royaume paient leur dû en ressources et en marchandises spéciales, et qu'ils n'interfèrent pas avec les affaires du village, ni ne s'aventurent dans les profondeurs de l'île, ils restent les bienvenus. Les hommes du royaume ont établi un petit camp occupé en permanence par une quinzaine d'hommes d'arme, parfois plus. L'endroit sert de relai, de cache et de base d'opération pour infiltrer des hommes sur le territoire oblisien en toute discrétion et, surtout, en profondeur. Ils communiquent par l'intermédiaire de pigeons avec leur commanditaire, s'assurant ainsi une voie de communication discrète. Le camp se compose d'une enceinte fortifiée de bois, d'un quai permettant d'amarrer de petits navires, de quelques bâtiments fonctionnels. Une maison longue à moitié creusée dans la roche sert de bâtiment central mais aussi de demeure pour **Araltin de Goost**, le capitaine en charge du lieu. Enfin, un énorme pigeonnier situé un peu plus en hauteur, est situé au



bout d'un étroit sentier remontant le long de la falaise, près d'un poste de guet habilement caché dans la roche mais permettant d'avoir une vue claire en direction de Port Falto ainsi que de l'île du Sonan.

Les secrets de l'île

Le Bois aux voix. Nul ne pénètre au cœur de ces bois maudits car nul ne désire connaître le funeste destin de ceux qui ont essayé. En réalité, ces bois ne sont pas hantés. Leur cœur, cependant, est une zone corrompue, centrée autour d'une zone de brumes rémanentes. Plus on avance dans le bois et plus les plantes et les arbres se transforment, se distordent. Des brumes rémanentes, des créatures fantomatiques sortent et hantent le bois jusqu'à son orée et parfois même la lande attenante. Considérez qu'il s'agit de spectres ou de zombis des brumes (cf. CB#9). Mais il n'y a pas que les créatures des brumes qui errent dans ces bois. En réalité, ceux qui y ont pénétré ne sont pas morts. Ils ont rencontré un destin bien moins enviable. La zone corrompue abrite de petites et étranges créatures. Ces choses, ressemblant à de petites araignées, ont un mode de vie parasitaire : elles s'accrochent à la nuque de leur victime (humaine ou animale) en enfonçant leurs pattes munies de crochets dans la chair de leur hôte et étendent de petits filaments tout au long de leur colonne vertébrale. À partir de cet instant, la victime perd toute conscience et est directement contrôlée par la créature qui ne cherche plus qu'à satisfaire ses besoins vitaux : se nourrir et trouver de quoi se reproduire. Les plus petites victimes (rongeurs, créatures de la taille d'un chat...) sont utilisées comme des incubateurs. Les choses pondent leurs œufs à l'intérieur de leur corps et, en quelques semaines, elles éclosent par centaines, tuant le porteur. Heureusement, voraces, elles s'entredévorent et seules les quelques individus les plus forts survivent. Ces abominations ne sortent pas, ou peu, de la zone corrompue. En effet, ici se trouve une petite marre à l'eau empoisonnée pour les animaux et les hommes, mais contenant une substance indispensable à la survie de ces choses.

La crique des cent crânes. Elle tire son nom d'une ancienne nécropole primitive située au cœur d'une grotte naturelle creusée dans la falaise, et donc les anfractuosités les plus grandes sont rem-

plies de squelettes. Vestige d'une ancienne civilisation désormais oubliée, la nécropole a été investie par les forces d'Araltin de Goost qui s'en servent pour stocker vivres et équipement et, si la guerre devait se déclarer, quelques troupes. La crique étant protégée, il est facile d'y cacher un ou deux navires afin de mener en toute discrétion quelques raids sur les côtes. Mais ce qui intéresse le plus de Goost aujourd'hui, c'est l'étrange boyau qui descend depuis la nécropole dans les profondeurs de l'île. Le passage semble creusé par la main de l'homme et mène jusqu'à une énorme double porte de pierre que personne n'a encore réussi à ouvrir ou à briser. Gravée de symboles étranges, de Goost est fasciné et obsédé à l'idée de l'ouvrir. Plusieurs mages se sont déjà relayés pour tenter d'en percer les secrets, sans succès : la porte est protégée par un enchantement qui résiste à toutes les tentatives. Une chose est certaine. Ce qui se trouve derrière émane une immense puissance magique. Les mages ont tour à tour mis en garde de Goost, persuadés qu'il s'agit très certainement d'une boîte de Pandore... D'autant qu'il semblerait que les signes gravés sur la porte représentent une sorte d'avertissement. Mais dès que la guerre éclatera, de Goost en est certain, ce qui se trouve ici pourra en changer le cours.

La colline aux mille yeux. Personne ne se souvient de la raison pour laquelle on a nommé ce lieu ainsi. Ce n'est qu'à l'apparition des brumes que Rowann, poussé par la curiosité, redécouvrit au cœur même du temple, un accès scellé à des tunnels parcourant la colline. Au cœur de la butte se trouve un ancien temple dédié à une divinité oubliée : la **Chose aux Mille Yeux**. Régulièrement, les fidèles de Rowann lui offrent des victimes dans ce lieu étrange : marins égarés, pêcheurs obliés capturés après s'être aventurés trop loin de la côte du comté, tout ce qu'ils trouvent. A chaque solstice et chaque équinoxe, les victimes sont amenées dans une salle creusée à même la colline et contenant en son centre un puits rempli d'une substance noire et poisseuse. Les malheureux sont égorgés puis sont jetées à l'intérieur. Des milliers de petits orbes se mettent alors à luire sur toute la surface de la salle, comme autant d'yeux dévisageant l'officiant. Le puits n'est pas sacré. Il s'agit d'un ancien artefact magique focalisant le pouvoir du sang et le faisant entrer en résonance avec les gemmes qui constellent la salle. Ces dernières contiennent cha-

PNJ significatifs

Rowann. Il est vieux, très vieux... trop vieux. Descendant direct de Gartann, âgé de plus de 90 ans désormais, Rowann est encore vivant, et bien vivant. Il n'est ni sénile, ni fatigué. Mais il est dangereux, manipulateur, charismatique, et puissant. Rowann semble maîtriser quelques pouvoirs terribles lui permettant de maintenir son emprise sur ses concitoyens et il se nourrit du pouvoir qui repose sous la colline. Il maintient une emprise totale sur son troupeau. En Chroniques Oubliées, il s'agit d'un nécromancien niveau 14 possédant tous les pouvoirs de la voie des créatures magiques, en plus de ses pouvoirs normaux. Pour le tuer, il faut détruire le puits sous la colline pour annuler les pouvoirs conférés par les âmes prisonnières.

Araltin de Goost. Nobliau désargenté, Araltin compte bien se faire un nom dans ce monde. Il est doué, sans scrupule, intelligent, obsessionnel et fidèle. Il ne porte aucune affection aux habitants de l'île et pense qu'il sera bientôt temps, une fois la guerre déclarée, de prendre possession de l'île entière et d'en faire une véritable base d'opération militaire pour les forces du royaume. S'il doit pour cela massacrer tous les habitants un par un, il le fera le cœur léger. Mais il sait que tuer Rowann constitue la clé du contrôle de la population. Il sait aussi qu'il existe des dissidents dans le troupeau de ce dernier. Une faiblesse qu'il compte bien exploiter.

Flaviar et les Pragmatiques. Flaviar est le forgeron du village. Ce quadragénaire dans la force de l'âge dirige en secret les Pragmatiques, une demi douzaine de villageois qui ne croient pas en Rowann et comptent le renverser. Ils savent qu'ils doivent être prudents mais ils cherchent activement des alliés. Pour le moment, Flaviar est en contact avec Araltin, mais des PJ obliens pourraient bien lui convenir mieux.

cune l'âme d'un défunt, prisonnière pour l'éternité. Les défunts, des criminels punis ainsi jadis murmurent à l'oreille de ceux qui ont le pouvoir d'effectuer le rituel sacrificiel qui les nourrit et les renforce. Des milliers de voix incitent à les servir en échange de la vie éternelle. Rowann fut le premier à les entendre et sacrifia son père. Il obtint l'immortalité, le pouvoir, la magie, l'influence... Mais ce qu'il ne sait

Les Poessédés du bois aux voix

Taille moyenne, créatures vivantes, NC 5

FOR +2 DEX +6* CON +0*

INT +0 SAG +4* CHA -2

DEF 16 PV 39 Init 23

Attaque +11 DM 2d6+2

Embuscade (L) : au premier tour de combat, si la créature attaque sa proie par surprise ou si elle gagne l'initiative, elle peut effectuer une action de mouvement suivit d'une attaque avec un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM. Si l'attaque est réussie, toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est Renversée. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

Dévorer : lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au possédé, elle est de plus Renversée et Immobilisée. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

Interchangeables : tant que la créature et ses alliés sont plus nombreux que la cible, ils se relaient pour esquiver ses attaques et la créature obtient un bonus de +5 en DEF. Si plusieurs créatures semblables sont au contact du PJ, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque sur la créature de son choix, le personnage ne sait jamais laquelle il blesse.

Possédés Alpha

Taille moyenne, créatures vivantes, NC 7

+2 au Mod. de FOR, attaque, DM, DEF et +40 PV

pas, c'est qu'à chaque fois qu'il effectue ce rituel, il affaiblit les gemmes et leur capacité à emprisonner les spectres à l'intérieur qui gagnent eux en puissance. Ce n'est plus qu'une question de temps avant que ces derniers se libèrent et se déchaînent sur tous les êtres vivants de l'île.

Julien Dutel





MJ ONLY

LE PNJ « RUNNING GAG »

Une campagne de jeu de rôle, comme un film ou un roman, n'est jamais meilleure que ses personnages. Pourquoi donc ne pas étoffer votre campagne d'un PNJ particulièrement mémorable, qui ne suit les joueurs, ni pour les aider ni pour les exterminer, mais pour les faire rire ?

- Le reste de la nuit se passe sans incident. Vous vous réveillez le lendemain frais et dispo, la forêt bruisse d'une manière réconfortante autour de vous. Les braises du feu de la veille rougissent encore tandis que vous vous préparez...

- Ok, on s'équipe et on repart.

- Le paladin est en train d'enfiler son armure de plaque lorsqu'un objet de la taille d'une balle semble tomber du ciel et roule à ses pieds. Dans la seconde de silence conterné qui suit, vous entendez un petit « pshhhhh... »

- Non !

UN PNJ ATTACHANT, OU TRÈS ATTACHÉ

Boumpik est un goblin, obsédé par le paladin du groupe. Très jeune, il a découvert les joies de la cuisine des champignons et a amassé dans sa grosse caboches dentée des dizaines de recettes qui font « berk » ou qui font « boum ».

Malheureusement pour les PJs, lors de leur première aventure, ils sont tombés sur le trésor de Boumpik, caché dans un arbre creux, gravé de l'inscription « Pa touss, kasset ! ».

Depuis, le goblin a juré de se venger du méchant paladin qui lui a volé ses affaires (une collection de fioles, certaines remplies d'un liquide suspect). Il a perfectionné l'art de suivre sa cible sans jamais se faire repérer et de l'attaquer lorsque celle-ci ne s'y attend pas. Jusqu'à maintenant, il a toujours réussi à s'enfuir...

UN PNJ GAG, POUR QUI ? POURQUOI ?

Il donne un lien supplémentaire à votre campagne, et peut vous permettre de remettre vos joueurs sur le bon chemin. En plein milieu du sentier, quelqu'un a planté une petite pancarte sur laquelle est écrit en lettre majuscule : Là-bas, trésor de paladin. La phrase est bourrée de fautes d'orthographe et est ponctuée du dessin d'une grotte et d'une flèche.

Il permet de détendre une atmosphère, tout en remobilisant les joueurs de la



table qui vont vouloir connaître la suite de ce fil rouge. Le paladin va-t-il encore se faire ridiculiser, les bras coincés en l'air tandis qu'il enfle son armure ? « Mais aidez-moi bon sang ! »

Il peut porter secours aux joueurs dans un moment désespéré sans avoir l'air d'un deus ex machina, « C'est pour ça qu'il nous suit depuis le début ? » Ou servir de personnage pour un joueur qui arrive en cours de campagne ou qui meurt héroïquement « Comment ça, je suis un goblin multiclassé guerrier-alchimiste-duelliste ? »

NAISSANCE D'UN COMIQUE

Il doit être du même niveau moyen que vos joueurs. Cela lui permet d'affronter ou d'aider les joueurs tout le long de la campagne. Il évolue donc en même temps qu'eux. Exemple, une succube est tombée amoureuse du guerrier du groupe, celui-ci n'a pas les compétences pour résister à ses charmes et se retrouve tous les matins avec l'état fatigué. Tibor le pourfendeur des gobelins est encore endormi, le sourire aux lèvres, lorsque vous vous réveillez. Vous remarquez que l'armure qu'il a négligemment éparpillée autour de lui est maintenant d'une belle couleur rose.

Il ne doit pas ennuyer les joueurs. Ses interventions doivent être à la fois courtes et amusantes. N'oubliez pas le proverbe shadok : pour qu'il y ait le moins de mécontents possibles, il faut toujours taper sur le même. Exemple, Louilabrox est un gnome antiquaire qui arpente la région et se retrouve toujours dans les mêmes boutiques que le nain du groupe. Chaque fois que celui-ci trouve un objet à acheter le gnome fait monter les enchères. Dernièrement on l'a même vu arracher une hache +2 des griffes d'un orc agonisant tandis que les joueurs affrontaient le reste des peaux vertes.

Il possède une ou deux idiosyncrasie qui sont sa signature. Pensez au film *Princess Bride* : « You killed my father, prepare to die ! », « It's inconceivable ! ». Exemple, Boumpik commence toujours ses attaques sur le paladin en lançant une bombe fumigène dans la zone. « Tout à coup vous entendez, pshhhh... »

Il n'est pas nécessairement mauvais, ce qui empêche les joueurs de s'en débarrasser définitivement. De toute façon, il dispose d'un arsenal de moyen de toujours s'en tirer. Exemple, Boumpik a le don des gobelins *Roll with it*, et peut transformer les dégâts d'une arme en une projection en l'air qui l'envoie hurler vers le ciel et la fuite. « Je t'aurai un jour, je t'aurai. »

Justifiez son éternelle présence par les actes des joueurs qui s'aperçoivent toujours trop tard qu'ils l'ont de nouveau provoqué.

- *Ok, vous avez monté le camp, mais vous vous apercevez que vos vivres ont tournées.*

- *Je vais chasser. (lance les dés)*

- *Tu tues rapidement un cochon sauvage et vous vous régalez. A la fin du repas, alors que vous discutez de la marche à suivre vous entendez : Pshhh...*

- *C'est pas vrai !*

- *Si ! Juste avant l'explosion vous entendez un hurlement : T'as tué mon nouf-nouf !*

CONCLUSION

L'essayer, c'est l'adopter. Cet élément peut vite devenir l'un des caractères les plus attachants de votre campagne. Avec un peu d'imagination, chacune de ses interventions sera un souvenir marquant pour vos joueurs. Pshhhh...

Yann Barraud

*Illustration Paizo Publishing.
Tous droits réservés. 2014.*

BOUMPIK, GORELIN, POUR PATHFINDER

Boumpik est un goblin avec Tête dure et grandes dents.

Guerrier 1/Alchimiste 1.
For 8, Dex 20, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 6

Dons : Attaque en finesse, esquive.

Il attaque en lançant une bombe (fumigène dès qu'il peut), et en ayant préalablement bu son mutagène. (Dex+4, Sag-2, CA+2)

Attaque : Cimeterre 9(1d4-1), morsure (lorsqu'il aura combat à deux armes)

Vitesse de déplacement : 9 m.

Défense : CA 21 (+1 taille, +7 dex, +2 mutagène, +1 esquive), Réf +9 Vig +4 Vol +0

Évolution : +1 niveau de guerrier, +3 niveau d'alchimiste, puis duelliste.
Dons : Danse du diable (aie !), combat à deux armes, souplesse du serpent, sous les jambes, science du critique, expertise du combat, roll with it...

HORS-SÉRIE N°1

Prochainement

Happy BirthD&D !

Casus Belli fête les 40 ans de Donjons & Dragons !

Le premier véritable hors-série de la rédaction (ce numéro que vous tenez entre les mains n'est pas sérieux, vous avez bien dû vous en rendre compte si vous êtes arrivés jusque-là) entend célébrer comme il se doit le passage du premier des jeux de rôle à l'âge mûr (-1 en For, +1 en Sag). L'équipe au grand complet prépare donc un magazine exceptionnel entièrement **dédié à Dédé !**



Attendez à du scénario, toutes époques confondues

Attendez-vous à de l'historique, avec des vrais morceaux d'interviews de personnalités qui ont été au cœur du projet, aux Etats-Unis et en France, avec des perspectives sur les mouvements de fonds et de forme qui ont traversé, modifié le jeu de rôle le plus célèbre du monde.

Attendez-vous à du phénomène de société. On va vous raconter comment D&D est passé du satanisme à la hype geek, comment il a aussi envahi la pop culture dans son ensemble.

Attendez-vous aussi à des papiers pointus sur ce qui fait les spécificités du *game design* de Donj'.

Attendez-vous à retrouver toutes les productions, modules, campagnes, suppléments les plus marquants, décryptés et servis sur un plateau par la rédaction.

Attendez-vous surtout à de l'inattendu, de l'inavouable, de l'inamovible.

Bref, du chaotique très bon !

Tête Brûlée

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

DE **CASUS BELLI** !

BIENTÔT
ÉPUISÉ



COMMANDEZ-LES EN LIGNE SUR

www.black-book-editions.fr

OU ENVOYEZ UN CHÈQUE

DE 9,50 € PAR NUMÉRO + 7,50 € DE FRAIS DE PORT À
L'ORDRE DE **BLACK BOOK ÉDITIONS** AVEC VOTRE NOM,
PRÉNOM, ADRESSE EMAIL ET POSTALE, À L'ADRESSE
SUIVANTE :

Black Book Éditions

14 rue Gorge de loup, Bât. C, 69009 Lyon



www.black-book-editions.fr

Dentrévil

Episode 4 :
Dens ta
face

OH NON !
TU NE PEUX
PAS REVENIR-
MENCER !

JE CROYAIS
QU'ON S'ETAIT
MIS D'ACCORD ?
TU DEVIENT TROP
DANSEUR, LA !
IL VA SENTIR
L'AMER !

ON EST
OULAND MOINS
MAUVAIS, AS-TU
RAPPELLE ?

TU SAIS
QUOI ? TU
ME DECOURS
SUR CE
COUR-ÇA

ON EST MALOTIS,
OUI... MAIS DURE-CE
QU'ON STARS, AU-DEUT ?
TU COMES QU'IL VA DESCENDRE
AVEC SES AILES DE PIERRE
POUR NOUS METTRE LA
PESSEE ? JE T'AI
CONNU PLUS FUNKY

ALLEZ,
SAUT ! JUSTE
UNE DESPENSE !
UNE GOUTE
PETITE DE
VIN !

TENDS-
DROGUE !
J'EN VEUX
TROP, LA !

ÇA MOT ?
NON

ALLEZ
QU'EST-CE
QUE TU ME FAIS
PLAISIR ?

MAIS POURQUOI
TOI-MÊME (MOT) ?
T'EN AS DE BONNES
TOI, JE TE JURE ! C'EST
VRAI, QUE PRÉVOIS LES
KINGUES ET C'EST TOI
QUI T'AMUSES ?

J'Y PENS BIEN
SI T'ES COME
T'AS QU'ON
LES SANS,
CHEN

ALLEZ, ALLEZ
D'ACCORD ! MAIS
CETTE POIS C'EST
VRAIMENT LA
DE T'ÊTE,
HEN !

HAWA (MOT) ?
PENSER !

ALLEZ,
DÉGASSE,
LAISSE FAIRE
L'ARTISTE

DOUS
DOUS

Plop

BEN LE SONOIR,
VIVREURS ! N'ARRÊTE
PAS T'ARRÊTER, ARRÊTE
BÉBÉ, MAIS T'ARRÊTE !
IL Y A UN PLACARD AU CUL
DE CE COUS PÊLE DE
CAVE POUR UNE
LOUS GARDE
DE CHEN COMME
BÉBÉ, DER ?

EN TOUT
BÉBÉ, T'EST
HANNES

HEW
HEW ?

ARK
ARK !

TAZAU

MONSIEUR
SAINT-
DENIS ?

QUE
T'ENVAISE
DE LA
FUMÉE ?

ASH ! OOH ! AU SE-
COURS ! LA MÊME ! MÊME
NOUVEAU DÉCOUVRE !
NOTES INTÉRESSANTES
SONT PURES !

ÇA
EST
PÊLE
PÊLE

FABON !

SAINT-
DENIS

TU SAIS...
COMME PÊLE COEUR
DE L'AMER... MAIS
JE DECOURS BIEN QUE T'AS
DROGUE... IL VA VRAIMENT
FAIRE UN DE QUATRE
DE QUELQUE CHOSE

AVEC
CELUI-LÀ,
ÇA FAIT
DANSE ?

DANS
UN
S7 CAS DE
LOUTURE
D'ESPÈCE

SANS COMPTER LES
QUATRE PAZ-DE-MARÉE
AVANT T'ARRÊTE LA MÊME
INTENTION DE LA DROGUE... DROGUE
TREMLEMENTS DE TÊTE FORTES,
TROIS DESINTERRICTIONS ACCIDENTELLES... ET PLUS CAS DE DROGUE-
TION HES FANCHMENT
SPONTANÉE...

CE TE
PAS
PAUT
PLUS
LE PÊLE

IL VA
PRENDRE
MAL...

ABONNEZ-VOUS À **CASUS** !



LE MAGAZINE DE
RÉFÉRENCE DES
JEUX DE RÔLE

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

ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

OU REMPLISSEZ LE BULLETIN
D'ABONNEMENT CI-DESSOUS

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, qui n'inclue pas les Hors-séries)

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.

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

DES POUVOIRS LÉGENDAIRES
POUR ACCOMPLIR DES
ACTES DE LÉGENDE !

TROIS SUPPLÉMENTS
MYTHIQUES EN UN !

CAMPAGNES MYTHIQUES

Disponible


black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-36328-130-2

Prix : 19,90€



Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Publishing, LLC.
Pathfinder © 2014, Paizo Publishing, LLC. Paizo Publishing and
the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC.
Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of
Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.


paizo
publishing...
paizo.com