

ANALYSE : FEMMES ET JEU DE RÔLE



# CASUS BELL

#23 Octobre | Novembre 2017

Le magazine de référence des jeux de rôle

Adventures in Middle-Earth | Macadabre

Bâtisses : Le Piton des vautours



CASUS BELL  
black-book-editions.fr



**INTERVIEW :**  
**TERRY KUNTZ**  
LE PAPA DU  
BEHOLDER !

SCÉNARIOS : L'AdC, Numenéra, H&D, COF, COG, Deadlands & Terra incognita



# L'ARTEFACT ULTIME POUR TRANSMETTRE LA FLAMME DU JDR !



#### Contenu de la boîte :

- Livret de règles et d'aventures,
- Écran de jeu en 4 volets,
- Bloc de feuilles de personnages vierges,
- Set complet de 6 dés,
- Pions cartonnés représentant les héros et leurs adversaires,
- Surface de jeu effaçable à sec,
- Feuilles de personnages prêtes et aides de jeu.

La boîte *Initiation au jeu d'aventures* est l'outil idéal pour découvrir (ou faire découvrir) le jeu de rôle.

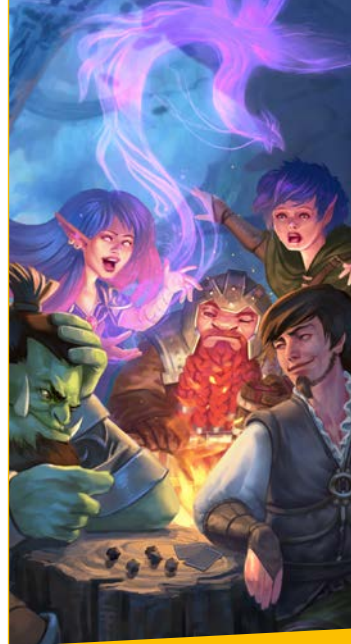
DISPONIBLE



[black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)

# ÉDITO

## Le JdR pour toutes et tous



RÉABONNEMENT  
EN VUE! →

**Pour tous les abonnés du numéro 18 à 23**, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre et l'opération cadeau qui, nous l'espérons, vous séduiront !

→ **C**ela fait un ou deux ans maintenant que la question de la féminisation de notre hobby a pris une place importante dans les discussions, en vrai et sur les réseaux sociaux.

La Rédaction de *Casus* n'échappe pas à ce débat. D'un loisir presque exclusivement masculin pour la première génération de rôlistes, le jeu de rôle en France est désormais un hobby mixte pour la génération des 18-25 ans. Les nouveaux joueurs sont aussi désormais des nouvelles joueuses. Le JdR est par essence une activité qui devrait transcender les âges et les genres, mais la construction sociale de l'activité l'a longtemps restreint à un public homogène, diplômé, masculin, urbain.

Il est réjouissant de voir que la société change, ainsi que l'image du hobby. Ce mouvement de fond pose beaucoup de questions et implique de nombreuses remises en question pour tout le monde, joueur(se)s, meneur(se)s, éditeur(e)s, associations, boutiques, etc... Eugénie, qui anime d'habitude la salle de box... pardon le Gymnase des PJ dans *Casus* a décidé de prendre en tenaille la question et nous livre un dossier complet, éclairé et pertinent. Et si, comme elle prévient en conclusion, « le chemin sera long », *Casus* est sur la route depuis un moment déjà et compte bien continuer ce voyage.

Enfin, triste timing, comment ne pas penser, en lisant ces pages, à Isabelle Périer, partie trop tôt à 39 ans et qui faisait partie des figures françaises incontournables dans l'édition de JdR. Un hommage lui est rendu pages 40 et 41.

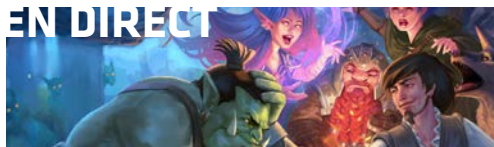
*Tête Brûlée et toute l'équipe  
Crapou Didier Guiserix*





# SOMMAIRE

## EN DIRECT



En direct - Édito	1
En direct - Buzz mon rôliste	6
En direct - Casus around ze world	8
En direct - Portfolio : Ecran du MJ Lalelith	10

## ACTUALITE



Actualité - Nouvelles du front	12
Actualité - À l'ouest du nouveau	26
Actualité - Hommage à Isabelle Périer	40

## CRITIQUES



Critiques - Focus : Loup solitaire	42
Critiques - Entretien : Ben Devere	48

Critiques - Adventures in Middle-Earth	52
Critiques - Les Contrées du rêve	56
Critiques - Barbarians of Lemuria	60
Critiques - My Little Poney	62
Critiques - Horreurs sans nom	64
Critiques - Secrets de l'Empire	66
Critiques - Coriolis	68
Critiques - Amazonia	70
Critiques - Macadabre	71
Critiques - Mythras	72
Critiques - Livre noir	73
Critiques - Altro Mondo	74
Critiques - Paris	75
Critiques - Cthulhu Confidential	76
Critiques - Petites critiques...	77

## L'ÉTAGERE DU RÔLISTE



L'étagère du rôliste - Mass Effect Adromeda	78
L'étagère du rôliste - Nordheim, Stygie....	80
L'étagère du rôliste - Le coin des comics	82
L'étagère du rôliste - Le Bric-à-brac du Jawa	84
L'étagère du rôliste - Waerloga Records	86
L'étagère du rôliste - Petites inspis...	111

**Casus Belli** est édité par Black Book Editions, Multiparc de Parilly, Bâtiment i6, 50, rue Jean Zay, 69800 Saint Priest, [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr). N°23, octobre/novembre 2017.  
**Directeur de publication** David Burckle, **Responsable de la rédaction** David Burckle, **Comité de rédaction** Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Julien Dutel, Gérard Gourjon, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Marc Sautriot, Tête Brulée **Secrétaire de rédaction** Tête Brulée **Création graphique** Damien Coltice **Maquette** Jérôme Cordier et Damien Coltice **Relecture** Loïs Emmanuel Meyer.

Ont participé à ce numéro :

**Auteurs et relecteurs (le Gang Casus)** : Pierre Balandier, Vincent Basset, Denis Beck, Laurent « Kegron » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Olivier Cairra, Sébastien Célerin, Slawick Charlier, Julien Clément, Sébastien Ciot, Damien Coltice, Laurent « ZeDiac » Cournault, Pierre « Tybalt » Cuvelier, Julien Dutel, Eugénie, Loïc Feitz, Maxime Gabriels,

Géraud « Myvyrrian » G., Didier Gui-serix, Olivier Halnais, Romain d'Huis-sier, Jems, Derek Kilvian, Cédric Mahieux, Nurthor, L'Odieux Connard, Romain Pélisse, Pelon, Cyril The Dude Pernicieni, Régis Rappar, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Olivier Rousselin, Marc Sautriot, SLM, Tête Brulée, Torgan, Kristoff Valla.

**Image de couverture** Stephanie Böhm pour Black Book éditions. Tous droits réservés.

**Illustrateurs, cartographes et photographes** Guillaume Al-bin, Sébastien Annoni, Jérémie Bouzer-na, Stéphane Casali, Coucho, Aurore Folny, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Christophe Héning, Pascal Quidault, Laurent Miny, Sylvain Pongli, Au-gustin.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

## SCÉNARIOS



Scénario : Looking for Eternity (Numenéra)	90
Scénario : Oyokee Matho (Deadlands Reloaded)	108
Scénario : Les Sables d'Arlit - 2 <sup>e</sup> partie (L'Appel de Cthulhu)	124
Scénario : Ghost from the Past (Shadowrun 5)	138
Scénario : Paris vaut bien une messe noire (Terra Incognita)	152
Scénario : La colonne d'An-Lumk (Chroniques Oubliées Fantasy)	164
Mini-aventure : Espace mort (Chroniques Galactiques)	174
Scénario Fadeloge : Le Clan des épervier Partie 2 (Héros & Dragons)	190

## AIDES DE JEU



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

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

Univers - Autour de Fadeloge-le-Vieil	178
Bâtisses & Artifices - Le Piton des vautours	206
Profession MJ - La création de personnage...	222
Le Gymnase des PJ - De la description	226

## RETRO



Entretien - Terry Kuntz	230
Portrait de famille - Tribe 8	236
Archéo-curiosité - 10.000\$ Reward	240

## MAGAZINE



Analyse - Femmes et jeu de rôle	242
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les...	252
Prochainement - Dans CB#24...	254
Le Casus Club	256

**Abonnements** pour vous abonner ou pour tout changement d'adresse de votre abonnement, écrivez à :

infos@black-book-editions.fr ou à  
Black Book Éditions,  
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6  
50, rue Jean Zay  
69800 Saint Priest

**Tarifs abonnement** 54 € pour la France et la Belgique.  
Autres pays : nous consulter. voir en page 5.

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

**Numéro ISBN (PDF)** 978-2-36328-451-8  
**Numéro ISBN (papier)** 978-2-36328-452-5  
**Dépôt légal** octobre 2017. **Imprimé en UE.**

**Pour contacter la Rédac** tetebrulee@casus-belli-mag.fr  
Retrouvez-nous sur le site Casus et sur les réseaux sociaux. [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr).



# POUR LE RÉABONNEMENT

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

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 18 à 23 inclus, voici donc venue **LA FIN DE VOTRE ABONNEMENT !**

Afin de vous remercier pour votre soutien dès le début et pour vous inciter à renouveler celui-ci, **nous vous offrons en cas de réabonnement** (outre les avantages habituels indiqués dans la pastille rouge sur la page ci-contre) **UN BON D'ACHAT DE 20€** à valoir sur l'ensemble des PDF du catalogue Black Book Éditions disponibles sur la boutique en ligne Casus Belli (soit plus de trois cent titres) !

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

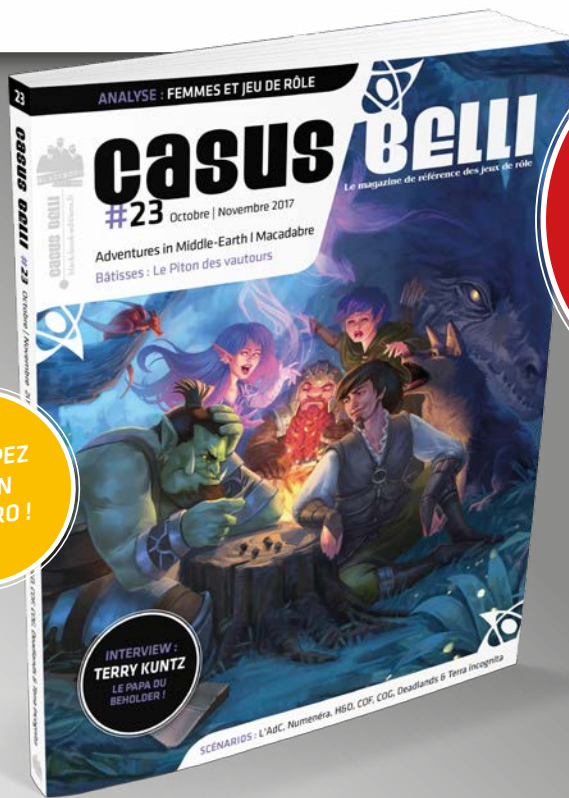
- ▶ rendez-vous sur le site **[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les numéros 24 à 29.

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

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

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :  
**[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)**

# (RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ  
AUCUN  
NUMÉRO !

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

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

\* Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.

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**  
**Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6**  
**50, rue Jean Zay**  
**69800 Saint Priest**

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

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

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

# BUZZ MON RÔLISTE

Encore une excellente récolte à la Rédaction pour ce numéro. N'attendez-plus, grignotez ces petits apéritifs.



## New generation

C'est l'évènement de cette rentrée. Le jeu de rôle *Aventures*, l'adaptation de la web-série lancée il y a plus de deux ans par le joueur du Grenier et Mahyar Shakeri - l'auteur du jeu - bat tous les records de souscripteurs et promet, on l'espère, l'arrivée d'une nouvelle génération de joueuses et joueurs de jeu de rôle. À suivre !



## Des armes et des dés !

Tous les rôlistes aiment les armes (surtout en JdR) et tous les rôlistes aiment les dés. Alors un poster qui regroupe les deux est forcément un excellent poster. Un coup d'œil et le « MJ abominable » (sa signature sur l'image) nous permet de voir quelle arme de D&D 3.5 correspond à quel dé de dommage. Indispensable !



## Le chiffre

D'après le site [neverwinter.fr](http://neverwinter.fr), plus de 20 millions de personnes (dans le monde) auraient déjà joué à *D&D*. Finalement si le JdR est un hobby de niche, ça fait quand même déjà du monde ! À la Rédaction, l'info a divisé nos avis. Certains imaginent que Wizards of The Coast n'a pas pondu ce chiffre au hasard, croisant des chiffres de ventes réels, des études marketing et des tas de calculs savants... D'autres affirment qu'il s'agit uniquement de chance : le scénario stipulait : « fin 2017, le nombre de gens ayant déjà joué à *D&D* sera égal au résultat d'un jet sur le d20 multiplié par un million. » Bravo à *D&D* qui a donc fait « 20 nat ! »

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

### Barbe noire !

Légende photo : Ce canon appartenait bien au Queen Anne's revenge, le navire du plus terrible des pirates

En 1718, un navire s'est échoué sur un banc de sable à proximité de Beaufort, au large des côtes de ce qui est devenu aujourd'hui la Caroline du Nord aux Etats-Unis. Apparemment, l'équipe aurait abandonné le navire et survécu à ce naufrage. L'épave, découverte en 1995, n'avait pas jusqu'à aujourd'hui livré ses mystères même si le département des ressources culturelles de la Caroline du Nord suspectait qu'il pouvait s'agir du Queen Anne's revenge, le navire du célèbre et non moins infâme Barbe Noire. Le site du National Geographic, dont est tirée la photo ci-dessous, a récemment affirmé que des preuves suffisantes existent désormais et qu'il s'agit bien de ce navire de légende. La classe ! Des esprits taquins ont demandé s'il était possible de préparer une petite aide de jeu pour Pavillon Noir... Mais comme les matelots de Black Book qui rament comme des malades pour atteindre la terre ferme ont sorti la planche et balancé des sceaux de sang à la baïlle pour attirer les requins, l'idée a été remise au placard.



### Encore un monstre

Légende photo : créature échouée sur la plage après le passage de l'Ouragan Harvey dans le Texas, photographié par Preeti Desai.

Décidément, encore un monstre marin qui fait le buzz ! Mais on ne se cache pas, à la rubrique, on adore les créatures du mythe de C... pardon la faune marine étrange. Preeti Desai se baladait sur la plage quand elle a croisé cet étrange cadavre. Elle a pris en photo la chose et immédiatement posté sur Twitter le 7 septembre, demandant au réseau social de lever l'énigme sur l'abomination. Kenneth Tighe, un biologiste spécialisé dans les anguilles a finalement identifié un serpent denté (*Aplatophis chauliodus*) en état de décomposition. Cette sorte d'anguille vit d'après le spécialiste entre 30 et 90 mètres de profondeur.



Stranger Things, la série TV de Netflix dans lequel les jeunes héros jouent à D&D revient fin octobre avec une saison 2 qui promet l'apparition de monstres poulpiques...

Annabella Belli et  
la Rédaction de Casus

## CASUS AROUND ZE WORLD

Édition spéciale !

*Cet été et à la rentrée, la rédaction a été noyée sous les clichés de Casus autour du monde. On a décidé de vous proposer une large sélection mais il ne s'agit que de la face immergée de l'iceberg. Merci en tout cas à tous ceux qui jouent le jeu, c'est vraiment sympa.*



Premier élu (1 et 2), David Goldtsimmer. Ce cher lecteur a bien compris que le meilleur moyen de vaincre le roi des géants du feu en couverture de CB#22 est de l'emmener au fond d'une caverne de glace, à 3000 mètres d'altitude dans les Alpes françaises. Et là, ô surprise, des sculptures de glaces poulpiques qui font froid aux yeux...



Ensuite, comment ne pas choisir les clichés de Guillaume Nonain (3 et 4), pris sur l'île sauvage de Skellig Michael, à une heure de bateau de la pointe sud-ouest de l'Irlande ? Cette île et sa voisine sont deux sites protégés par l'Unesco pour leur faune, flore et traces d'un monastère chrétien du VII<sup>e</sup> siècle. Et c'est aussi le lieu de tournage des scènes finales de l'Episode VII de *Star Wars*, *Le Réveil de la Force*, puisque c'est sur cette île que Rey retrouve Luke Skywalker, après avoir monté les marches de pierre prises en photo, et lui tend son sabre laser...





Olivier Ribon, lui (5), a tenté de percer le mystère du monstre du Loch Ness en Ecosse à bord d'un submersible très 1920. Très belle ambiance !



Vittorio Ludovico, de passage dans la sublime ville de Florence en Italie, nous ramène un cliché de *Casus* d'une très grande qualité (6). Où l'on voit CB#23 tourner le dos à la cathédrale Sainte Marie de la Fleur, située au plein cœur du centre historique. Classe.



Pour finir, Nicolas Guerout s'est organisé un petit périlpe au château de Bran (7 et 8), près de Braşov en Transylvanie. Muni de son *Casus*, d'une petite gousse d'ail et d'un pieux XXL (on est jamais trop prudent !), il a pu contempler à la lumière du jour le bâtiment associé dans la mémoire collective au château de Dracula.

Joe Casus et  
la Rédaction de Casus



PORTFOLIO | LAELITH

# ÉCRAN DU MJ



*Illustration de ouf par Pascal Quidault.  
Tous droits réservés Black Book Éditions, 2017.*



## NOUVELLES DU FRONT

*Tous les numéros, nous jetons un œil sur l'horizon rôliste français. Quoi de neuf par chez nous en cette nouvelle rentrée scolaire ? Les éditeurs ont-ils bien fait leurs devoirs de vacances ? Certains sont clairement déjà au taquet (les fayots du premier rang !), d'autres, studieux, nous annoncent de belles choses pour les mois à venir...*

AKHANE ASYLUM PUBLISHING

### → Mage l'Ascension

Troisième financement participatif chez Arkhane Asylum Publishing dans le cadre du retour du Monde des Ténèbres version « 20<sup>e</sup> anniversaire », *Mage l'Ascension édition 20<sup>e</sup> anniversaire* signera le retour de cette franchise culte sur la terre de France. Si l'édition Deluxe avec sa couverture en similicuir violet frappée du symbole Prime en marquage à chaud doré fera de l'œil à l'amateur de beaux livres, les collectionneurs se tourneront plutôt vers l'édition Quintessence qui, reprenant les pages dorées et la couverture en similicuir de la version Deluxe, se voit dotée de la mythique carte de mage en son centre, animée d'un effet lenticulaire. Le tout numéroté et rangé dans un bel écrin muni d'un certificat d'authenticité. Ce financement est également l'occasion pour Arkhane de recréer avec l'aval de *White Wolf* un tarot pour *Mage l'Ascension*. En effet, au gré du changement de main de la licence, les documents du tarot original se sont perdus. C'est donc l'occasion de repartir de zéro.



Prévue pour septembre 2018, cette nouvelle édition de *Mage* est d'ores et déjà une belle réussite puisqu'elle a réuni plus de 600 participants, ce qui est certes moins que pour *Vampire : L'Âge des Ténèbres* (plus de 1 000 sous-cripteurs) mais plus que *Loup-Garou* (qui n'a rassemblé qu'un peu plus de 400 participants).

SYCKO

### → Crimes

Le fiacre postal a enfin livré la tant attendue nouvelle édition de *Crimes*. Critiquée il y a maintenant un an dans le *Casus Belli* #19 à partir des textes maquetés, l'œuvre est de toute beauté et méritait un peu d'attente (mais un poil trop quand même). Outre un très bel écran (une très belle illustration signée David Chapoulet) reprenant la haute qualité de réalisation introduite par *SixMore-Vodka* pour *Degenesis* (écran renforcé avec double pliure centrale qui permet une meilleure stabilité sur la table et rangement façon « livre » dans la bibliothèque) et une splendide carte de Paris (peut-être un brin fragile), la nouvelle édition du jeu d'investigation de la Belle Époque est découpée en deux ouvrages dont la maquette est impeccable. Les fichiers PDF et illustrations en jpg laissent présager un jeu superbe, les ouvrages que nous avons reçus confirment et renforcent la première impression : la qualité du papier utilisé valait largement l'attente et la couverture de l'édition collector, en similicuir souple, est tout simplement parfaite. Un bien bel écrin pour ce bijou qu'est le JdR *Crimes*.





KOBAYASHI

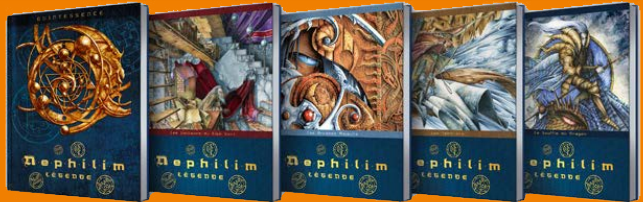
## Band of brothers

Le JdR *WWII : Operation Whitebox* est en cours de traduction chez Kobayashi. Comme son nom l'indique, le jeu se déroule durant la seconde guerre mondiale. Utilisant le système du JdR ODD médiéval fantastique *White Box*, *WWII : Operation Whitebox* vous propose d'incarner des combattants des forces spéciales luttant contre les armées nazies, qu'il s'agisse de SAS britanniques ou de rangers US, d'agents du SOE ou de l'OSS, ou encore de résistants. Vous devriez donc pouvoir rejouer *Band of Brothers* en fin d'année.

MNÉMOS

## Légende

La nouvelle édition de *Nephilim*, le cultissime jeu occulte contemporain français, a été la grosse souscription de l'été. S'il fallait s'attendre à sa réussite, elle a largement éclaté les scores. Avec un peu plus de mille contributeurs (dont 40 offres boutiques commandées), qui ont amassé un total de 213 308 €, la renaissance du phénix se hisse à la hauteur des *blockbusters* français. C'est comme les galettes bretonnes, les meilleures sont les complètes. Le pack *Légende* (169 € quand même) est tout bonnement impressionnant : avec tous les bonus débloqués par les nombreux paliers franchis, l'offre inclut six livres (dont un sur les Sélénims, de retour grâce à un palier) et un écran, ainsi que de nombreux ajouts, comme des cartes, des scénarios, des campagnes, un précis d'alchimie totalement inédit et une ultime campagne, débloquée sur le fil, pas encore écrite mais promise pour 2019 : *La Toison d'Or*. Pour les plus audacieux (et les plus riches !) et autres insatiables, on pouvait ajouter des options, comme un tarot totalement original, ou une contribution à 199 € donnant accès à un mystérieux ouvrage occulte exclusif : le *Splendor Solis*.



Cette campagne de financement a été un vrai moment de partage entre les contributeurs et les auteurs, qui ont su répondre aux attentes et adapter le projet au gré des commentaires. Il reste beaucoup de travail à *Mnémos* pour être à la hauteur de leurs ambitions. Les visuels présentés sont magnifiques et augurent d'une nouvelle édition vraiment haut de gamme, en corrélation complète avec l'univers si mystique de *Nephilim*. Ce phénix sera paré des plus belles flammes de la création, comme lorsqu'il fût en son temps l'un des jeux les plus beaux jamais édités... avec la certitude que le ramage sera aussi bon que le plumage. Vivement les prochaines *news* sur l'avancée des travaux.

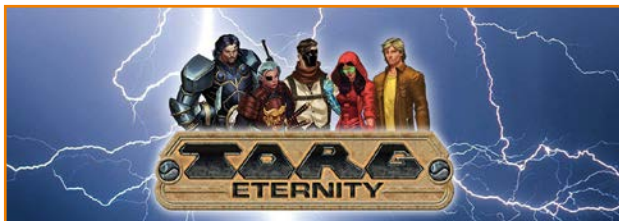
BLACK BOOK ÉDITIONS

## La boule de cristal de Mme Irma

En 2016, BBE avait annoncé un programme de sorties fort ambitieux pour 2017. L'enthousiasme des hommes en noir ne tenait pas compte d'un facteur important : plusieurs précommandes participatives (PP), et pas des moindres, restaient en souffrance. L'éditeur lyonnais a donc pris la sage décision de se focaliser sur les souscriptions à boucler avant de se lancer dans la réalisation de nouveaux projets. Avec le bouclage (enfin !) des différentes PP en cours, nombre de jeux annoncés vont pouvoir être mis en branle.

Tout d'abord, il y aura bientôt la PP de *The Strange*, dont la traduction est achevée et qui est quasiment maquetée ; on peut donc espérer une livraison assez rapide à l'issue de la PP. Ensuite, ce sera au tour de *Torg Eternity* et de *Rippers*, dont la traduction est déjà en cours. À plus long terme, plusieurs jeux sont toujours prévus mais ne seront *a priori* abordés qu'en 2018 : *Trudvang*, dont la traduction en anglais – qui servira probablement de base à la VF – n'est pas encore achevée ; *Shadow of the demon-lord* ; et enfin *No thank you, evil!*, dont la traduction n'a pas encore commencé.

Enfin, la boule de cristal de M<sup>me</sup> Irma laisse entrapercevoir un nouveau projet partenarial entre BBE et un éditeur de jeu de plateau/figurines, qui n'est pas très éloigné de *Mythic Battles : Pantheon* dans son principe. Les images sont trop floues pour que nous puissions vous en dire plus, mais dès que M<sup>me</sup> Irma aura fait la mise au point, nous ne manquerons pas de vous en dire plus.



BATROGAMES

## L'horreur et le fantastique au menu

Toute nouvelle sortie de Batro, *Les Exorcistes* est un jeu qui vous propose d'incarner... des exorcistes, tout à fait ! Je vois que vous suivez. Les PJ luttent donc contre les forces de l'Enfer, ce qui met leur âme en péril, à tel point que des démons peuvent les emprisonner. Les enquêtes des exorcistes sur les cas de possession vont être rythmées par des flash-back démoniaques et se concluent bien entendu par un rituel d'exorcisme. Tout cela se joue sans dé, avec simplement un vrai pentagramme, que vous tracez sur une feuille (par exemple), et six bougies, qui sont partie intégrante de la mécanique de jeu. Disponible en téléchargement sur *Lulu.com* et *Philibert*.

Le travail a bien avancé sur *Colonial Gothic : À l'est d'Eden* et les PDF du livre de base et de la campagne *Abîme* sont disponibles (en tout cas pour les souscripteurs) en cette fin d'été. Les ouvrages vont donc pouvoir partir à l'impression, livraison attendue pour la fin d'année. Pour ce qui est du supplément *Québec 1754*, il faudra attendre un peu, début 2018 *a priori*. Tabernacle !

*Batro* nous mitonne également un nouveau jeu d'horreur surréaliste faisant indirectement suite à *Mantra*. Les joueurs y incarnent des punks qui voyagent dans les rêves grâce à une drogue et cherchent à s'échapper des cauchemars. Le jeu est conçu pour des parties courtes qui se jouent avec des billes et des *cut-ups* (méthode d'écriture imaginée par William S. Burroughs).

Enfin, en 2018 arriveront trois romans-JdR, *La Trilogie du bidonville*, écrits par Batro et Christophe Siébert, dans lesquels le lecteur incarne un homme-porc, un homme-cafard ou encore un homme-mouche dans une ambiance à la David Cronenberg et William Burroughs là encore. À réserver aux adultes !

**VOUS N'AVEZ PAS PU  
PARTICIPER À UNE  
PRÉCOMMANDE  
PARTICIPATIVE ?**



**L A T E  
P L E D G E**

**black-book-editions.fr**

**ACCÈS IMMÉDIAT AUX PDF  
DÉJÀ DISPONIBLES**

**SAISISSEZ L'ULTIME CHANCE DE PARTICIPER !**  
sur [black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)

AGATE

## ➔ La vermine grouille toujours !

Au début des années 2000, Julien Blondel créait *Vermines*, un jeu post-apocalyptique original dans lequel l'écologie tenait une place prépondérante, la nature ayant repris ses droits et l'humanité devant faire face à la vermine pour survivre. Malheureusement très vite abandonné, le jeu devrait faire son *come back* chez Agate JdR qui a annoncé cet été la publication de *Vermine 2047*. Toujours aux commandes, Julien Blondel précise qu'il ne s'agit pas d'une réédition ni d'une suite du jeu originel : *Vermine 2047* est une toute nouvelle version du jeu, intégralement réécrite, avec un background repris et un système de jeu différent. Très attaché à son jeu, Julien Blondel, qui est non seulement auteur mais aussi directeur artistique et coordinateur de la gamme, a cependant tenu à ne pas réaliser un simple dépoussiérage et à tout reprendre à zéro. Si on retrouvera *a priori* certains concepts, nous aurons donc affaire à un nouveau jeu.

L'éditeur prévoit d'ores et déjà une campagne de financement participatif, sans avancer de date pour le moment, attendant que le livre soit totalement maqueté et prêt à être livré en PDF pour lancer l'opération. Le développement du jeu ayant commencé début 2017 et l'objectif étant une sortie en 2018, il faudra donc encore patienter quelques mois...





CASUS BELLI &amp; BBE

## Le jeu qui sent sous les bras

Annoncé par BBE parmi les nombreux projets de 2017, *Raôul* est la nouvelle édition d'un JdR écrit au milieu des années 90 par Patrice Larcenet et illustré par son frère Manu, qui s'est quelque peu illustré dans la BD depuis ! Cette nouvelle version, écrite par Cédric Ferrand avec l'accord de son auteur originel, a fait l'objet d'une précommande participative éclair de 8 jours, fin juin, avec pour objectif de livrer les souscripteurs début juillet afin qu'ils puissent incarner les Raôul, Roger, Marcel et autres Maurice durant leurs vacances. Ce nouveau *Raôul* propose en effet de jouer dans l'univers du « campagne » et il aurait été regrettable de ne pas pouvoir y jouer cet été.

Le succès a été total, et a même dépassé les espérances de l'éditeur lyonnais : plus de 500 souscripteurs ont voulu se glisser dans la peau d'un Raôul. Si BBE est régulièrement maudit par certains souscripteurs de *Pavillon Noir 2*, l'éditeur vient de montrer avec *Raôul* qu'il a retenu la leçon et affiné son expérience de la précommande participative. L'opération de financement à peine bouclée, le jeu était expédié. Seul hic : le jeu, victime de son succès, a continué d'être demandé après l'opération, et BBE s'est vite retrouvé en rupture de stock !

À noter la présence d'une centaine de nudistes parmi les souscripteurs, qui ont choisi l'option « Robert VIP » contenant une édition collector « *naturiste Cap d'Age* » (qui se différencie de l'édition standard de ce HS #2 de *Casus Belli* par sa couverture, sur laquelle les personnages sont... nudistes !) et « *l'ensemble officiel Raôul* » : un bob, une serviette de bain et un sac de plage aux couleurs du jeu ! Culte.

LE 7<sup>e</sup> CERCLE

## Pas à pas

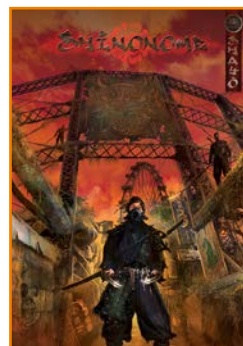
*Shinonome*, le premier supplément du jeu nippon post apocalyptique *Shayo*, est enfin sorti... et a été épuisé en seulement deux semaines ! Une réimpression est en cours pour ceux qui ont raté le coche. Du côté de *Z-Corps*, le prochain supplément, *Dead in Washington*, annoncé depuis un an, devrait arriver en octobre. Pour *Keltia*, le travail sur les deux derniers suppléments est toujours en cours ; le prochain ne sortira donc pas avant la fin d'année, et plus probablement en 2018.

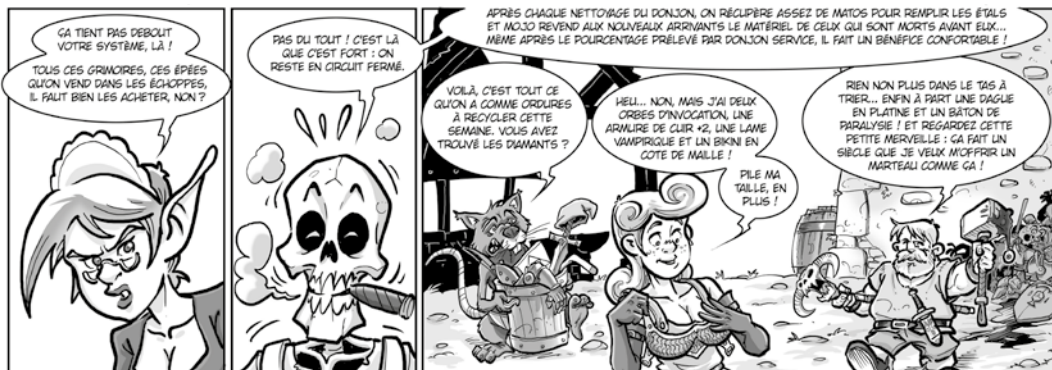
JAMES TORNADE

## Errol Flynn ou Kevin Costner ?

Après *Brigandyne*, James Tornado revisite les aventures de Robin des Bois avec *Sherwood*. Sans surprise, les joueurs incarnent des membres de la bande du mythique noble déchu luttant contre le cruel shérif de Nottingham. Dans cette version, le fantastique semble bien présent, avec des monstres qui rôderaient réellement dans la terrible forêt, tandis que le maléfique shérif s'entourerait de sorcières (genre celle du film *Robin des Bois, prince des voleurs* ?).

En 170 pages, *Sherwood* contient tout ce qu'il faut pour jouer, des règles à la description de la forêt et des PNJ, en passant par le bestiaire et des conseils au MJ, sans oublier deux scénarios et des PJ prêtirés. Tout cela en trois formats : PDF, livre A5 ou livre grand format à couverture rigide. Les règles ne sont pas celles de *Brigandyne*, mais un système composé pour l'occasion par l'auteur à partir d'éléments classiques qu'il apprécie dans d'autres jeux. Selon lui, un soin a été pris pour permettre à des débutants de débiter facilement.





RAISE DEAD EDITIONS & STUDIOS DEAD CROWS

## Le monstre de la semaine



Raise Dead Editions et les studios Dead Crows prévoient de publier la traduction de *Monster of the week* via une précommande participative à l'automne. Peu d'infos ont filtré jusqu'ici, mais les deux éditeurs ont confirmé leur intention sur leurs sites Internet. Pour ceux qui ne connaissent pas déjà la version américaine, le jeu propose d'envoyer les

PJ à la chasse à la bestiole de la semaine dans un monde contemporain lambda. Fans de *X-Files*, de *Buffy*, ou de toutes les séries mettant en scène la traque de monstres, ce jeu est fait pour vous. La gamme originale n'est actuellement constituée que du livre de base utilisant le système d'*Apocalypse World*. Les joueurs ne créent pas seulement leur personnage, mais une équipe complète de chasseurs de monstres. C'est au MJ de proposer ensuite les scénarios qui leur donneront du fil à retordre avant le combat final contre le gagnant (?) de la Monster's Academy.

Guettons donc le démarrage du projet. Les deux maisons d'édition, qui se sont alliées pour la bonne cause, ont connu de bons succès avec les rééditions d'*INS/MV* et *Capharnaüm*. Ils devraient donc encore être au rendez-vous cette fois. On en reparle dans le prochain numéro, promis.

BBE

## The Black List

Après avoir été financé avec succès, *Chroniques Oubliées : Contemporain* est en cours de rédaction. Il faudra donc patienter encore quelques mois avant de pouvoir tenir l'ouvrage entre vos mains. La traduction du *Baby bestiary* est bouclée et le livre sera probablement maqueté en septembre. Reste à déterminer s'il fera l'objet d'une PP. Si l'éditeur ne s'engage pas sur les délais, on peut tout de même s'attendre à une sortie début 2018. *Le Déluge* et *Les Derniers fils*, les deux premiers volets de la campagne *Deadlands*, sont traduits et quasi maquetés. Les hommes en noir l'enverront probablement à l'impression lorsque la file d'attente de l'imprimeur aura été libérée (cf. *Impressions en série*, page 20).



Du côté de *Numenéra*, après le pack précé du *Compendium technologique* qui s'est déroulé durant l'été, la gamme se poursuivra avec deux autres suppléments déjà traduits, *Le Guide du 9<sup>e</sup> Monde* et *Au cœur de la nuit*. *Interface Zero* a bien avancé puisque la maquette est quasiment bouclée ; le livre sera tout en couleur, contrairement à ce qui était prévu au cours du CF, et les illustrations sont vraiment très chouettes. Enfin, les PDF de *Dragon Age* devraient être disponibles à l'heure qu'il est tandis que ceux de *Lamentations of the Flame Princess* arrivent au fur et à mesure d'ici l'automne. Les ouvrages physiques, quant à eux, arriveront probablement en fin d'année.

STELLAMARIS

## Été torride !

Tout est dans le slogan : « *Ne tuez plus vos ennemis, b...-les* ». Classe, n'est-ce pas ? Ce coquin de Stellamaris a lancé une souscription osée sur *Ulule* ce printemps. L'objectif de départ était très raisonnable : 700 € pour sortir le livre de base du jeu écrit par Étienne Bar. Eh bien 133 fripons et friponnes ont répondu à son appel grivois et ont déboursé près de dix fois la somme initiale pour leur plus grand bonheur (y a pas de mal à se faire du bien !). Du coup, le JdR émancipé sera notamment augmenté de nombreuses illustrations pour mieux immerger le lecteur !

Point ici de pseudo excuse pour se payer un illustré interdit aux moins de 18 ans, on parle bien d'un vrai jeu de rôle. On baigne dans le suggestif, avec une dame aux illustrations : Jahyra. Sous le corsage bat le cœur de FU, le système générique australien déjà traduit par l'éditeur et utilisé pour ses autres titres. Les personnages incarnés seront des gourgandines combattant pirates, esclavagistes et cultistes dépravés dans l'immense archipel de Folande. Stellamaris est rapide et efficace, et le livre est déjà écrit et paginé. Une version a déjà été mise à disposition des souscripteurs, en attendant la version définitive dès réception des illustrations inédites. S'ajouteront au plantureux livre de base (près de 400 pages) un écran souple, un carnet de PNJ au format chevalet, un paquet de cartes narratives « *peps* » à utiliser en cours de jeu par les uns ou les autres, un recueil numérique de nouvelles et un scénario bonus.

Pour vous mettre dans l'ambiance, vous pouvez déjà télécharger le kit d'initiation ou commander l'un des deux romans parus d'Étienne Bar (dont le jeu est la continuité) et qui ont pu être acquis en fonction des options choisies lors de la souscription.

Pour confirmer que ce jeu n'est pas juste une coquinerie éphémère, *Casus* a dégoté une exclusivité : une campagne est en cours d'écriture (déjà 120 pages et ils n'en sont qu'à la moitié) et fera bientôt l'objet d'un autre financement participatif, dès qu'elle sera finalisée. C'est bon de voir des auteurs confidentiels tenir la marée grâce à des éditeurs finsauds.



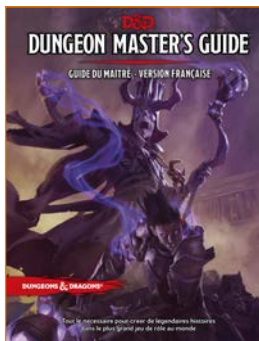
LE GRIMOIRE

BBE &amp; GALE FORCE 9

## Naheulbeuk

*Le Grimoire* poursuit le développement du JdR *Le Donjon de Naheulbeuk* avec la parution prévue en fin d'année d'un « *livre dont vous êtes le héros* » dans lequel le lecteur incarnera un Nain. Puis viendra *L'Atlas de Naheulbeuk*, notamment écrit par Eric Carey et John Lang et illustré par Guillaume Albin (*Donjon Service*). Parution prévue au printemps 2018. Dans la foulée sera organisé un tournoi de JdR sur Paris en avril qui sera suivi d'un concert du Naheulband.

## Et l'aventure continue...



Goldo, Goldo... euh non, rien ! Je ne sais pas ce qui m'a pris, je me suis laissé aller, veuillez m'excuser ! Donc... Le déploiement de *D&D* en version française se poursuit, avec l'arrivée début novembre du dernier volume du célèbre triptyque, le *Dungeon Master's Guide*. Les prochaines sorties seront le kit d'initiation, la VF du nouvel écran américain, des cartes de sorts, et enfin une aventure et deux campagnes : *The Curse of Stradh* et *Tomb of annihilation*. Enfin, leur version française, bien sûr. Et BBE a commencé à traduire *Out of the abyss*, la campagne préférée du Boss, tandis que le petit dernier, *Xanathar's Guide to Everything* est déjà dans les tuyaux des traducteurs. Point de date de sortie pour le moment, tout cela est entre les mains de *Gale Force 9*.

## → La 7<sup>e</sup> Mer

Il y a quelques temps, *Agate* avait annoncé le retour de 7<sup>e</sup> Mer sous nos latitudes. Après avoir fait un carton outre-Atlantique, la 2<sup>e</sup> édition de ce jeu récidive sur nos terres en rassemblant plus de 1 500 aventuriers qui ont rempli les coffres de l'éditeur à hauteur de 195 000 doublons d'or après une campagne de *crowdfunding* flamboyante réalisée aux mois de mai et de juin. L'ouvrage étant déjà traduit et quasi-maquetté au moment du lancement de l'opération, l'éditeur a été en mesure de livrer le PDF à ses souscripteurs après la clôture de la campagne, pour le plus grand bonheur des fans.

L'opération proposait de nombreuses variantes, depuis le livre de base seul jusqu'à une édition spéciale avec les trois premiers suppléments et des couvertures alternatives réalisées par l'illustrateur « maison », Gawain. À noter également la présence d'un écran alternatif réalisé par ce dernier, et d'une carte signée par Olivier Sanfilippo.

BBE

## → C'est la rentrée !

Envoyée à l'impression au début de l'été, la campagne *Pathfinder* attendue depuis quelques semaines, *Le Règne de l'Hiver*, devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes. Ce qui est synonyme du lancement de la précommande participative de la prochaine campagne *Pathfinder*, *Le Régent de jade*, qui



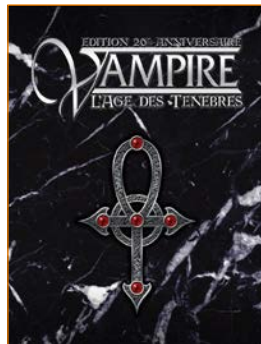
avait été choisie par les souscripteurs du *Règne de l'Hiver* et dont la traduction est déjà en cours. Comme en 2016, BBE a décidé de réaliser une seconde campagne, mais au vu du retard pris pour sortir *Le Règne de l'hiver*, la PP n'aura probablement pas lieu avant début 2018. Les hommes en noir ont déjà révélé qu'il s'agira de la campagne cthulienne *Étranges êtres*. L'édition spéciale de *La Malédiction du trône écarlate* sera publiée par la suite, probablement au premier semestre 2018, une fois que le gros du programme des sorties se sera un peu dégage.

De retour de la GenCon, les hommes en noir ne jurent que par *Starfinder*, le nouveau jeu de Paizo reprenant les règles et l'univers de *Pathfinder*, mais dans un lointain avenir et dans l'espace. Déjà enthousiastes depuis qu'ils ont pu tester le jeu en janvier dernier, ils ont maintenant hâte de pouvoir le proposer à leurs clients, mais sans doute pas avant la fin de l'année, et plus probablement début 2018. En attendant la VF, vous pouvez d'ores et déjà en avoir un avant-goût en téléchargeant le PDF gratuit *Premier contact*, scénario créé à l'occasion du *RPG Free Day*.

ARKHANE ASYLUM

## → Arrivage et décollage

Comme dans la plupart des CF, *Vampire : L'Âge des Ténèbres* a pris un peu de retard (normal, il avance dans les ténèbres...), et puis le mois d'août n'a pas arrangé les choses puisque traditionnellement, la vie industrielle cesse en France à cette période. La bonne nouvelle, c'est que l'été est terminé (est-ce vraiment une bonne nouvelle ?!) et que l'éditeur a annoncé fin août la livraison dans ses locaux de pas moins de onze palettes du jeu. Il ne lui manquait plus que l'édition Deluxe, l'écran, le portfolio et le carnet de notes, fabriqués en Espagne et arrivant donc sur d'autres palettes (!), avant de pouvoir se lancer dans l'expédition des ouvrages. Si tout va bien, à l'heure qu'il est, le jeu est disponible. Restera l'édition Collector, en cuir véritable et qui sera probablement un petit bijou ; l'artisan est au travail et les livres seront envoyés à leurs propriétaires début 2018.



*L'Âge des Ténèbres* livré, *Mage l'Ascension* lancé, l'éditeur ne se repose pas sur ses acquis. Notre confrère *Réussite critique* l'a annoncé sur son site internet, *Arkhané Asylum* se lance dans la traduction de *Star Trek Adventures*, le nouveau jeu de *Modiphiūs* (cf. notre rubrique *Nouvelles d'ailleurs*). Le décollage serait pour la fin d'année.

BBE

## Impressions en série

*Mythic Battles : Pantheon* est parti à l'impression et sera prêt pour la livraison du jeu de figurines financé l'an dernier par *Kickstarter*. Le JdR devrait aussi être proposé indépendamment dans le cadre d'un « pack préco » sur la boutique *Casus* avant de partir en boutique. Les hommes en noir ont bien entendu des idées pour la suite, avec en premier lieu un écran, et bien sûr plusieurs suppléments qui pourraient avoir un lien avec ceux du jeu de figurines. Tout cela est en discussion, nous en reparlerons donc lorsque nous en saurons plus.

De nombreux ouvrages sont prêts à partir à l'impression et nous arriveront donc cet automne ou au tout début de l'hiver selon les délais. Tout d'abord, le très attendu (ou plus, c'est selon !) *Pavillon Noir*, dont la 2<sup>e</sup> édition a été financée il y a maintenant quelques années. Les souscripteurs ne devraient pas tarder à voir arriver un colis bardé des nombreux bonus débloqués à l'époque : le maquettiste est en train d'en finir avec *Les Carnets de Vercourt*, qui est devenu un vrai monstre, et l'ensemble des ouvrages devrait partir chez l'imprimeur en octobre.

Ensuite, un autre jeu très attendu : *Héros & Dragons* fera enfin son arrivée chez les souscripteurs puis en boutique, lui aussi accompagné de son lot de bonus. Pour la suite, Maxime Chattam est en train de travailler sur un univers de son cru, annoncé durant la PP. On vous en reparle prochainement !

La file d'attente de l'imprimeur ne s'arrête pas là : *Laelith* se trouve sur la rampe de lancement, tout comme *L'Œil Noir*, avec leurs lots d'ouvrages bonus. En attendant, les PDF de deux suppléments pour *L'Œil Noir* viennent d'être mis à disposition : *Un Gobelin de plus ou de moins*, petit scénario de la gamme *Heldenwerk*, et *Manifestation céleste*, une grosse aventure de 64 pages. La boîte d'initiation, de son côté, est bien avancée.

Du côté de *Polaris*, *Amazonia* est en route ainsi que *Le Livre Noir* (cf. nos critiques dans ce numéro) avec les goodies promis durant la PP. Notons que la suite de *Polaris* est déjà prévue : avec *Amazonia*, BBE clôture la gamme de la 3<sup>e</sup> édition du jeu et poursuivra le développement de la « 3.1 » avec une nouvelle édition de *Créatures* (puisque c'est ce qui était prévu pour le marché US), puis une nouvelle édition d'*Hégémonie* et de *Ligue rouge* qui intégrera l'évolution de la *storyline*. Ces nouveaux suppléments seront intégralement en couleur selon la maquette de la 3.1.

Du côté de *Chroniques Oubliées*, la boîte Initiation au jeu d'aventures devrait être dispo à cette heure, tandis que le *Compagnon* est inscrit dans la longue liste de l'imprimeur et arrivera lui aussi en version papier au cours de l'automne. L'écran de *CO* étant épuisé, le *Compagnon* sera très probablement accompagné d'un nouvel écran dont le côté illustration est signé Simon Labrousse. Enfin, en attendant la version imprimée, *CO mini* est déjà disponible en PDF.



SANS-DÉTOUR

## ► Psychose

*Horreurs sans nom*, le nouveau recueil de scénarios pour *L'Appel de Cthulhu*, est arrivé. Six nouveaux scénarios pour terroriser vos joueurs, ou en tout cas leurs personnages, à travers le temps et l'espace, d'une histoire façon *Un Jour sans fin* dans l'Angleterre médiévale jusqu'aux plateaux de cinéma de Hollywood, de nos jours, en passant par une histoire parisienne en 1892. Critique dans ce numéro.

Pour la suite du programme, nous attendons l'arrivée de la nouvelle édition de *Paranoïa*, prévue pour le mois de novembre, et les deux campagnes rééditées pour la V7 de *L'Appel de Cthulhu* : *Les Masques de Nyarlathothep* et *Le Jour de la bête*, dont la livraison est prévue pour la fin de l'année.

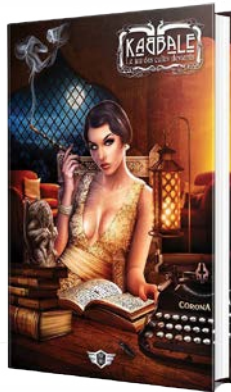


PULP FEVER

## ► L'année des cultistes

Décidément, les cultes secrets et innombrables ont le vent en poupe cette année. Après l'annonce de la traduction de *Cultos Innombrables* par *Sans Détour* et la campagne d'*Unspeakable* : *Sigil & Sign* chez *Cu-bicle 7*, c'est au tour de *Pulp Fever* d'annoncer la création d'un jeu proposant d'incarner des cultistes : *Kabbale*. Il s'agit ici d'artistes et d'intellectuels des années 20, adorateurs de divinités impies et dépravées, réunis en cultes secrets et complotant pour œuvrer à la fin des temps et à l'avènement d'un Nouvel Ordre Cosmique. Les PJ sont donc définitivement des « méchants » dont les joueurs choisiront la divinité, ce qui permettra de déterminer l'organisation, la Kabbale, à laquelle ils appartiennent, ses rites, sa sphère d'influence... Les joueurs devront la gérer et déterminer ses membres avec leur grade etc.

L'ambiance est annoncée comme glauque et inspirée par les œuvres de Lovecraft (ah oui ?) mais aussi Burroughs, Clive Barker et Dario Argento. Dans ces conditions, doit-on s'étonner de l'avertissement lancé par l'éditeur : « À réserver de préférence à des joueurs avertis et équilibrés » ! Côté système, Laurent Rambour s'est basé sur un principe de base de *Dés de sang*, dont le jeu devait initialement être un *spin-off* avant d'être développé indépendamment.



ANKAMA ÉDITIONS

## ► Monstre Academy

C'est la rentrée, et vous pourrez dès maintenant rejoindre les rangs de la Faculté d'Études Académiques des Héros. Dans le livre de base de *Freaks'Squeele*, vous retrouverez en 192 pages une description détaillée du monde et un système de jeu agrémenté d'un scénario tutorial pour démarrer rapidement une première aventure héroïque. Le second livre complète la gamme avec un écran et un livret de 64 pages apportant de nouvelles règles ainsi qu'une mini campagne. Le tout est bien sûr grandement illustré par Florent Maudoux, l'auteur de la bande dessinée originale.



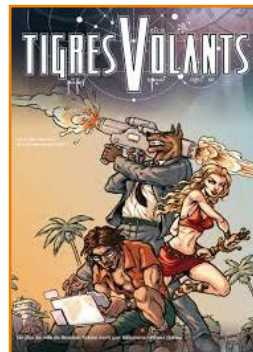


2D SANS FACE

## Erdorin : Tigres volants 2

Insatisfait du système de *Tigres volants*, Stéphane Gallay s'est attelé à la création d'un nouveau moteur pour son jeu qu'il a également décidé de rebaptiser, le titre ne rendant pas justice à l'univers du jeu. La nouvelle édition du jeu pourrait s'appeler *Erdorin*, qui est le nom de la Terre en eyldarin, la langue des elfes de cet univers très riche dont l'histoire s'étale sur près de 25 000 ans. En plus des ouvrages de la gamme *Tigres volants*, vous retrouverez *Erdorin* dans les romans de Stéphane Gallay, mais aussi dans celui qu'Axelle Bouet est en train d'écrire, *Héritages*, et dans le supplément gratuit *Ringstadt* écrit par Matthias Wiesmann.

*Erdorin*, qui est encore en cours d'écriture et dont la date de sortie n'est pas encore arrêtée, est un JdR de *space opera* qui raconte la rencontre houleuse entre la civilisation millénaire des Eyldars immortels (des elfes, donc) et celle des Terriens. Il faut dire que les Eyldars sont originaires de la Terre, eux aussi. Un monde à se partager, ça fait beaucoup ! Sortie à suivre...



DE ARCHITECTURA

## Trallali, trallala...

Après avoir expédié de nombreux exemplaires de son *Artbook* (cf. notre critique page 77) en faisant appel à de la main d'œuvre pas très légale (on a les preuves en photo !), Guillaume Tavernier a décidé de ne pas se reposer et de lancer dans la foulée une campagne de financement pour imprimer ce qui promet d'être un ouvrage encore plus réussi que le précédent : *Tahala, la cité des aigles*.

Tout au long de 2016 et 2017, grâce à un financement *Teepee*, l'illustrateur a pris le temps de créer, dessin après dessin, bâtiment après bâtiment, une ville médiévale fantastique complète située sur une île, avec vues en iso 3D, plan et tout et tout. Tout cela est bien beau sur un écran mais, dès le départ, Guillaume avait en tête d'en faire un beau livre. C'est le sujet de la précommande participative qu'il a lancé sur la plateforme *GameOn Tabletop* et qui propose tout simplement un pavé de 250 pages au format A4, avec sa version PDF bien entendu, et surtout les illustrations en PDF 3D, retournables dans tous les sens (ou presque !).

Signalons au passage que pour la réalisation de cet ouvrage, il s'est à nouveau adjoint les services de Laurent B. pour les textes décrivant la cité et ses bâtiments, et d'un éminent membre de la Rédaction de *Casus*, l'illustre vieille liche connue sous le nom de Géraud G., pour l'écriture d'un scénario exploitant les différentes intrigues qui s'y déroulent. Sans parler de la couverture, qui sera signée Aurore Folny. On en bave d'avance, mais comme Guillaume est efficace et qu'il ne reste plus qu'à imprimer les livres, il nous promet une livraison pour Noël.





JDR EDITIONS

MATAGOT

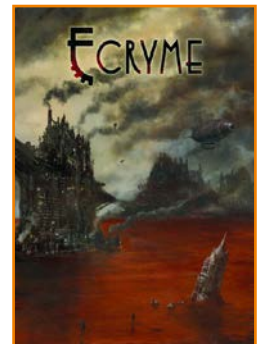
## → Tout petit petit !

La souscription pour *Tiny* vous permettant d'incarner l'un de vos doudous favoris s'est terminée en beauté, avec presque 30 000 € récoltés. Près de 1 200 fanatiques ont craqué pour promouvoir un thème qui peut faire sourire au premier abord. Interpréter un jouet, une peluche, voire un animal de compagnie, qui veilleront sur les rêves des enfants et les protégeront des terribles Akymérides qui utilisent leurs peurs pour tenter de s'incarner dans notre monde. Quand *Toy Story* rencontre *Ça...* Le système de jeu se veut simple et accessible aux débutants : plus la difficulté est importante et plus le dé à lancer l'est aussi, alors qu'il faut faire moins que son score de capacité. Les paliers débloqués ont permis d'obtenir un livre tout en couleurs avec une couverture rigide et une mini campagne. Le palier du *Grand Livre des Akymérides*, le bestiaire des terreurs de notre enfance, n'a malheureusement pas été atteint. Ce n'est que partie remise, les auteurs ayant déjà d'autres sorties en vue, des cadres de campagne notamment (il y avait des options payantes permettant déjà d'acquiescer les secrets du coffre à jouet et d'explorer ce qui se cache au fond des bois). Mine de rien, il serait peut-être dommage de ne le réserver qu'aux plus jeunes : sûr que les vétérans peuvent y trouver leur compte. Il n'y a rien de pire que les peurs d'enfant enfouies au cœur de notre mémoire, non ?



## → Écryme à l'horizon

C'est la dernière ligne droite : le *Matagot* a envoyé les livres d'*Écryme* à l'impression. Plus que quelques semaines, le temps que les ouvrages soient fabriqués puis envoyés, et les souscripteurs pourront enfin découvrir ce jeu et les nombreux bonus offerts ainsi que les *add-ons* qu'ils auront peut-être pris. Quant à ceux qui ont raté le *crowdfunding* ou ont préféré patienter, la livraison en boutique devrait se faire dans la foulée.



EDGE &amp; FFG FRANCE

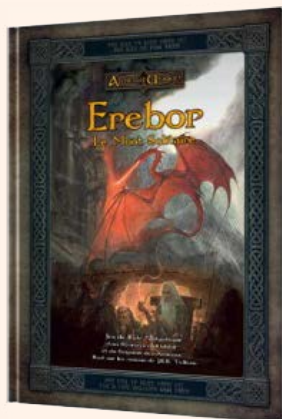
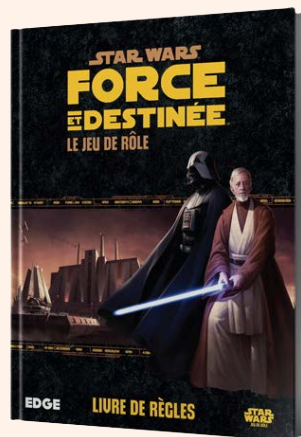
## Un été riche, une rentrée riche et un avenir... riche !

Début juin, vous aurez peut-être remarqué en cherchant une info sur le site internet d'Edge que certains produits, comme les JdR *Star Wars*, ont disparu. Passé le moment de panique, le visiteur occasionnel a pu trouver la *news* indiquant une scission du catalogue de l'éditeur. Désormais, il y a d'un côté *FFG France*, qui présente les produits *FFG* dont *Edge* est « juste » le traducteur, et de l'autre, *Edge France*, qui traite des produits dont *Edge* est l'éditeur français. Selon la déclaration de l'éditeur, cette scission n'a pas d'impact particulier, il s'agit essentiellement d'une mesure de lisibilité des produits ; mais au final, *Edge France* et *FFG France* sont constitués d'une seule et même équipe de cinq personnes, qui sont entourées d'équipes de traduction.

Quoi qu'il en soit, et malgré les congés estivaux, l'activité ne s'est pas arrêtée, puisque *Le Masque de la reine-pirate* pour *Aux Confins de l'Empire* et *Bastions de la Résistance* pour *L'Ère de la Rébellion* sont sortis pour notre plus grand plaisir. Et la rentrée se fait sur les chapeaux de roue puisque, avant même que nos têtes blondes ne reprennent le chemin de l'école, *Star Wars : Force et Destinée* nous est enfin arrivé, tout comme le premier supplément pour *Degenesis*, *En ton sang* (voir notre avant-première VO dans le *Casus #18*) et le nouveau supplément pour *L'Anneau unique* qui nous emmènera à Erebor. Que du beau matériel dont nous vous parlerons plus en détail dans notre prochain numéro.

Comme ça fait plein de choses à lire, *Edge* et *FFG* ont pitié de nous et attendront la fin de l'année pour nous apporter de nouvelles sorties. Avec un peu de chance, le petit papa Noël pourra vous livrer *La Colère des dieux*, le deuxième volume de *La Fin du monde*. Ensuite, il nous faudra attendre début 2018 pour pouvoir mettre nos petites mains velues sur des ouvrages attendus tels que les traductions d'*Adventures in Middle-Earth*, du kit d'initiation *Star Wars : Le Réveil de la Force* et de *The Killing Game*, le nouveau supplément pour *Degenesis*, dont nous vous parlerons également dans notre prochain numéro.

Et si jamais vous n'avez pas assez, *Edge* nous mitonne depuis quelques temps d'autres sorties telles que *Total Fiasco*, *Juggernaut*, *Steam States*, *Night Witches*, *The Investigators of Arkham Horror* ou encore les *Munchkin Comics*. Autant de sorties à surveiller au cours des prochains mois...

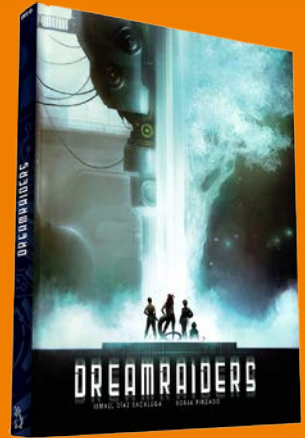


## ► Especialidad española

Sortie imminente de *Dream Raiders*, improbable croisement entre *Matrix* et *Inception* aux éditions La Loutre Rôliste. Dans un monde où la frontière entre le rêve et la réalité est devenue plus ténue suite à une mystérieuse insomnie mondiale, certaines personnes ont acquis la capacité d'altérer la réalité. La mission des PJ sera de neutraliser ces individus pour préserver notre monde... À moins qu'ils ne considèrent notre monde comme une gigantesque illusion contre laquelle nous devons absolument lutter pour redevenir libres.

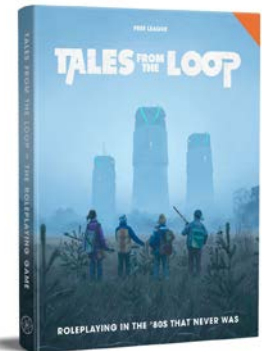
Ce classique des tables espagnoles propose deux facettes d'un même univers, jouable séparément ou en crossover ; deux jeux en un, en quelque sorte. Les petits mustélidés ont lancé un financement participatif afin d'enrichir la traduction française de ce jeu de *NoSoloRol*, ce qui vous permettra de profiter de trois scénarios inédits et d'un écran en plus des 256 pages du livre de base. Certains participants ont eu la possibilité d'intégrer dans les nombreux PJ proposés un personnage entièrement créé par leurs soins et illustré par le crayon de Borja Pindado, un fidèle illustrateur des jeux FFG.

Autre sortie : *Chasseurs de légendes* est une campagne *stand alone* pour le jeu générique *Hitos* composée de neuf aventures à travers le monde. Vous y incarnerez les plus grands aventuriers au service de la reine pour contrecarrer les activités occultes des membres de la Loge de Thulé. Des montagnes du Népal au désert d'Égypte en passant par les ruelles obscures de Paris ou la violence de la guerre espagnole, découvrez la vérité cachée derrière ce que beaucoup considèrent comme des légendes.



## ► Tales from the loop

Le jeu de SF suédois *Tales from the loop*, multi primé aux *Ennies 2017*, vient de débarquer sur la plate-forme au hibou pour une campagne de financement participatif organisée par *Arkhané Asylum* pour pouvoir le traduire et le publier. Sous-titré « Jouer dans des années 80 qui n'existent pas », il sera l'occasion de découvrir dans nos contrées cet univers étrange où se côtoient aventures adolescentes des années 80 et diverses machines volantes ou technologies de pointe. L'ambiance lorgne allègrement du côté des séries comme *Stranger Things* ou le film *E.T.*, et les magnifiques illustrations de Simon Stålenhag donnent la tonalité à l'ensemble.



Marc Sautriot et Olivier Halnais et SLM



ACTUALITÉ (VO)

## NOUVELLES D'AILLEURS

En cette rentrée de septembre 2017, l'actualité rôliste étrangère est riche. Depuis quelques temps, nous parlons de ce qui se passe de l'autre côté du Rhin en plus du monde anglo-saxon ; les infos étant également riches dans les contrées germaniques, nous les intégrons désormais pleinement dans la rubrique, en attendant de pouvoir faire de même avec les news du bord de la Méditerranée.

### Chaosium

Belle moisson de médailles pour *Chaosium* aux *ENnies*, avec pas moins de 10 récompenses en or ou en argent, dont *Best cover art*, *Best interior art*, *Best cartography*, *Best adventure* et *Best supplement*, rien que ça ! On notera que l'humour paie puisque le livre de coloriage Cthulhu a rapporté l'or à *Chaosium* dans la catégorie *Best RPG-related product*. L'éditeur est d'ailleurs toujours aussi populaire malgré les difficultés qu'il a eues à gérer le *Kickstarter* de la 7e édition, puisqu'il remporte l'argent en tant que *Fan Favourite Publisher*.

*The Grand Grimoire of Cthulhu Mythos Magic* est LE compendium de tous les sorts sortis dans les différents ouvrages et scénarios depuis 30 ans pour *Call of Cthulhu*. Chacun des 550 sortilèges a été revu et corrigé pour la septième édition du jeu. De nombreux conseils sont donnés concernant les noms des sorts, les composantes magiques, les considérations astrologiques. Le grimoire intègre même des sorts disponibles uniquement aux sorciers et monstres les plus puissants du Mythe, sans parler de la magie des Contrées du Rêve, de celle du peuple... Grandeur et démesure pour le Mythe !

Par ailleurs, après *Sans-Détour* en France, *Chaosium* prépare une nouvelle édition de *Masks of Nyarlathotep*, dont

la couverture sera illustrée par Sam Lamont.

Du côté de *Runequest*, les textes du livre de base sont enfin achevés et l'éditeur se concentre désormais sur la création graphique (maquette et illustrations). Un tirage de cent exemplaires de ces règles était disponible à la GenCON ; les petits chanceux qui ont mis la main dessus peuvent désormais feuilleter ces 300 pages contenant les règles complètes, y compris la magie des runes, la description de vingt cultes pour les PJ, la magie des esprits et la sorcellerie, ainsi que la description de la Passe des Dragons, de Prax et de Kethaela. L'ouvrage final sera-t-il prêt pour la fin de l'année ? En attendant, le *Runequest Quickstart* est disponible gratuitement en pdf depuis le début de l'été (sur les sites [chaosium.com](http://chaosium.com) et [drivethrurpg.com](http://drivethrurpg.com)), ainsi que la version papier pour la modique somme de 9,95 \$.

### Cubicle 7

Nous en parlions dans notre précédent numéro, le prochain supplément pour *The One Ring* est consacré à *Bree*, cette charmante petite bourgade située au beau milieu des terres hostiles du nord-ouest de la Terre du Milieu. Comme on peut le voir dans *Le Seigneur des anneaux*, Bree et sa célèbre auberge du Poney fringant sont le lieu idéal pour faire une pause au milieu d'une aventure, ou en débiter une...



Le pdf est d'ores et déjà disponible, et la version papier ne devrait plus tarder à l'être.

Du côté du petit frère, *Adventures in Middle-Earth*, le jeu OGL basé sur le SRD5 qui a remporté l'argent aux ENnies 2017 dans la catégorie *Best Rules*, le premier supplément de contexte arrive et suit la même logique que *The One Ring*, puisqu'il sera consacré aux terres sauvages et à Mirkwood. Il s'agit de *The Rhovanion Region Guide*, qui décrit donc le Val d'Anduin et les profondeurs de la forêt maudite jusqu'aux portes de Dol Guldur, dont les textes sont d'ailleurs basés sur *The Heart of the Wild* (*Le Guide des terres sauvages* en VF), le supplément pour *The One Ring*. Actuellement en précommande, le supplément est déjà disponible en pdf, tout comme *Wilderland adventures*. Entretemps, le recueil de scénarios d'*Adventures in Middle-Earth* est arrivé en version papier et est disponible.

Enfin, *The Eaves of Mirkwood & Loremaster's screen* est disponible en pdf. L'écran du jeu est donc accompagné d'un livret contenant un petit scénario introductif jouable en trois heures, ainsi que des PJ prêtirés, des cartes géographiques, les règles simplifiées du jeu et des conseils pour maîtriser dans cet univers. Ce supplément est vraiment pensé comme une introduction à *Adventures in Middle-Earth* et contient suffisamment de règles pour pouvoir commencer à jouer sans le *Player's guide*.

Partons maintenant au Magnamund. Le bestiaire dont nous vous annonçons la précommande dans notre dernier numéro, *Magnamund Menagerie*, a été envoyé à ses souscripteurs, tout comme le recueil *Adventures of the Kai*. Un second bestiaire fait actuellement l'objet d'une nouvelle précommande, *Bestiary of the Beyond*. Cubicle 7 annonce également l'arrivée dans leurs locaux de lots de seize cartes

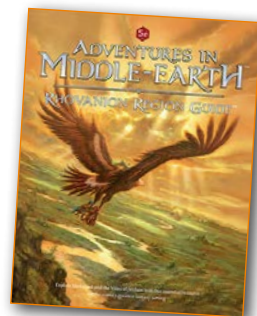
régionales dessinées par Francesco Mattioli en lien avec Joe Dever. Ces superbes cartes permettent d'avoir une vue très précise du Magnamund, ainsi que d'un grand poster de ce monde.

Dans le CB#22, nous annonçons également la sortie de *Black Archives*, le supplément pour *Dr Who* consacré à une organisation rattachée à UNIT ayant pour mission de récupérer des artefacts extra-terrestres. Le supplément est maintenant disponible, tout comme le *Gamemaster's companion*.

*World War Cthulhu* poursuit l'offensive avec la précommande de *Covert Actions*, un gros recueil de six scénarios pour *Cold War* et se déroulant donc dans les années 70.

Côté traduction, C7 avait acquis les licences de plusieurs jeux du 7ème Cercle (*Kuro*, *Yggdrasil*, *Keltia* et *Qin*). L'éditeur anglais a cependant annoncé au printemps ne pas parvenir à atteindre les objectifs fixés, à savoir éditer les différents ouvrages de ces gammes avec la qualité qu'ils méritent dans des délais raisonnables. D'un commun accord avec l'éditeur français, C7 a donc cessé d'éditer ces gammes au 30 juin 2017 et les a rétrocédées au 7ème Cercle, transmettant au passage les textes traduits non encore publiés afin qu'ils puissent être exploités.

Enfin, la grosse news du printemps chez l'éditeur britannique avait été l'annonce de l'acquisition de la licence *Warhammer*, qui était précédemment arrivée à échéance du côté de FFG, et de la sortie de la quatrième édition du JdR *Warhammer* en 2017, qui sera vraisemblablement un retour à l'esprit de la 1ère et de la 2e édition. Au mois de mai, le patron de C7, Dominic McDowell, évoquait le nouveau setting de *Games Workshop* pour *Warhammer* : *Age of Sigmar*, annonçant la sortie en 2018 de *Warhammer* : *Age of Sigmar*, une gamme indépendante de la 4e édition et dotée d'un système de règles différents. Chaos en pers- ➔

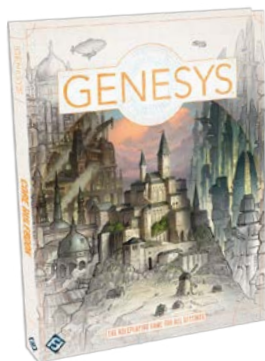




pective ? Attendons d'en savoir plus pour nous prononcer !

## Evil Hat

Les gens au chapeau maléfique ne sont pas si méchants que ça puisqu'ils pensent aux MJ que vous êtes : *Toolkit* est une nouvelle gamme de suppléments pour *FATE* destinée, comme son nom l'indique, à fournir des outils au MJ. Leur objet est de permettre à traduire en mécanique de jeu les besoins qu'ils peuvent avoir lorsqu'ils préparent un scénario ou jouent en impro. Chaque supplément est conçu comme un kit d'outils et est compatible avec les autres suppléments, et tous sont parfaitement adaptés quel que soit votre mode d'utilisation de *FATE*. Ainsi, vous pourrez jongler entre le *Fate System Toolkit*, qui contient des éléments de système pour mettre vos idées en mécanique, le *Fate Adversary Toolkit*, qui fournit des idées et mécanismes pour créer les PNJ dont vous avez besoin, et cinq *toolkits* thématiques qui sont annoncés pour "prochainement" : *Fate Accessibility Toolkit*, *Fate Space Toolkit*, *Fate Horror Toolkit*, *Fate City Toolkit* et *Fate Infiltration Toolkit*.



## Fantasy Flight Games

Le nouveau supplément *Dawn of Rebellion* est le premier à être vraiment transversal aux trois gammes de JdR *Star Wars*. Il est centré sur les années précédant la bataille de Yavin et décrit des éléments de contexte ainsi que plusieurs personnalités d'importance du moment, à une époque où l'Empire est à son sommet. Il y en aura pour tout le monde, joueurs comme MJ, et les options promettent d'être nombreuses et variées.

Deux nouveaux suppléments « carrière » sont annoncés pour *Age of Rebellion*. Bâti sur le format habituel,

ils fournissent de nouvelles règles pour les espions et les ingénieurs. Le premier, *Cypher and Masks* propose notamment de gérer les fausses identités des PJ comme des PNJ. Idéal pour confectionner des « légendes » solides (antécédents éprouvés, documents officiels, preuves de vie...); mais résisteront-elles aux contrôles et au contre-espionnage impérial ? De quoi faire monter la tension autour de la table !

*Fully Operational* quant à lui fait la part belle à des « non-combattants », dont le travail et l'engagement sont pourtant tout aussi indispensables si vous voulez que votre base rebelle ou votre X-Wing résistent aux attaques impériales. À l'échelle tactique, ils veillent aussi à ce que le matériel ne tombe pas en panne au moment de l'assaut. Souvent en première ligne et aptes à combattre, ils feront sûrement rougir plus d'un fantassin !

FFG continue de sortir des decks de spécialisation ; cette fois, ce sont les Ingénieurs et les Soldats qui sont à l'honneur.

Nouveau jeu, *Genesys* reprend le *Dynamic Dice System* popularisé par *Warhammer 3* et surtout les gammes *Star Wars*, et le propulse dans la catégorie des systèmes génériques. Le livre de base propose en effet de l'utiliser pour motoriser toutes vos aventures. Cinq univers sont proposés : *Fantasy*, *Steampunk*, *Weird War*, *Modern Day* et *Science Fiction*. Chaque chapitre explore plus en profondeur les différents thèmes abordés. Mais il ne faut pas s'y limiter et plutôt s'en servir de matrice, le but étant de pouvoir coller à toutes les ambiances possibles. La sortie est prévue pour fin 2017 et sera accompagnée d'un set de dés spéciaux, accessoires d'autant plus indispensables que ce sont les symboles qui contribuent à changer la donne en déclenchant des effets dynamiques.

## Fasa

La quatrième édition d'*Earthdawn* continue son petit bonhomme de chemin vers la renaissance. Le *Companion* est toujours en cours de développement et viendra, comme son nom l'indique, compléter le *Gamemaster's Guide*. La dernière news développe le concept de *Masks*, des modules de personnalisation des créatures du MJ. Que du bon en perspective. Mais quant à obtenir une date de sortie, il faudra convaincre le troll qui en a la garde de nous faire des confidences. *Wait and see* !

## Green Ronin Publishing

Le Ronin vert a fait parler de lui au cours des dernières semaines. Tout d'abord, fin août, il a fièrement annoncé avoir signé un accord pour pouvoir adapter en JdR les romans SF de James S.A. Corey, *The Expanse*. Pour Chris Pramas, le patron de *Green Ronin*, *The Expanse* est l'œuvre la plus marquante de la dernière décennie en matière de science-fiction. Avant de devenir une série de romans, *The Expanse* était surtout l'univers et le JdR « maison » de Ty Franck et Daniel Abraham, les deux auteurs qui se cachent derrière le pseudonyme de James S.A. Corey.

Près de vingt ans après avoir été créé, *The Expanse* deviendra un JdR « pro » motorisé par AGE (*Adventure Game Engine*), le système générique de *Green Ronin*, en août 2018. Auparavant, il fera l'objet d'une campagne de financement *Kickstarter* ; nous aurons donc l'occasion d'en reparler.

Également motorisé par ce système, *Blue Rose*, le jeu de rôle de *romantic fantasy* dont le financement a lui aussi été assuré sur *Kickstarter* en 2015 est enfin arrivé chez les souscripteurs avec un an de retard et est également disponible en boutique. Son premier sup-

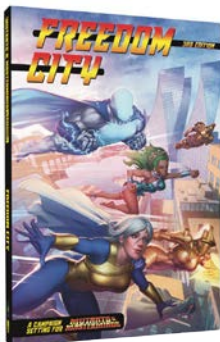
plément, *Six of Swords*, est un recueil de six aventures dont les quatre premières sont prévues pour des personnages débutant et les deux dernières pour des personnages un peu plus expérimentés, permettant donc au MJ de se lancer juste après avoir fini la lecture du livre de base et de commencer une campagne. L'éditeur annonce déjà que si ce supplément plaît, il pourrait constituer le modèle des futurs suppléments.

*Green Ronin* ne se repose pas que sur AGE ; il se lance aussi dans des ouvrages pour la 5e édition du JdR le plus connu. Ainsi, une précommande vient d'être mise en place pour *The Book of the Righteous*, qui propose un panthéon complet composé de plus de vingt divinités et leurs églises. Cet ouvrage a initialement connu un grand succès à l'époque du d20 system et vient d'être adapté par Robert J. Schwalb et Rodney Thompson, designers sur *D&D 5*.

Autre ouvrage pour jouer avec la 5e édition, dans le cadre d'une nouvelle gamme basée sur l'univers de la web-série *Critical Role : Tal'Dorei* développe le décor de campagne créé par le créateur de la série, Matt Mercer.

Nous vous en parlions dans notre précédent numéro, *The Lost Citadel*, un JdR post-apocalyptique, a fait l'objet d'une campagne *Kickstarter* en juillet. Nécessitant 13.000 \$, le jeu est timidement financé par 674 contributeurs, mais rassemble tout de même 46.713 \$, ce qui permet non seulement une édition avec couverture rigide, prologue illustré en couleur et contenu augmenté, mais aussi la réalisation de l'écran, d'une carte géographique en poster double face, de deux CD de musiques d'ambiance et d'un second recueil de nouvelles (le premier est à l'origine du JdR). Si *The Lost Citadel* est initialement écrit pour jouer avec la 5e édition, le financement permet- ➔





tra aussi l'édition d'un document de conversion pour y jouer avec AGE.

Pour la suite, l'éditeur annonce une nouvelle édition de *Freedom City* pour *Mutants & Masterminds*, un pavé de 320 pages qui devrait arriver en octobre. En novembre, ce sera la fête avec pas moins de trois ouvrages : l'édition papier de *Rogues Gallery*, toujours pour *Mutants & Masterminds* (une collection de PNJ pas forcément très sympathiques, comme son nom l'indique) ; vient ensuite *Fantasy AGE Companion*, le premier gros supplément de règles pour ce jeu, qui apporte plein de règles, talents, spécialisations, sorts... Enfin arrivera aussi la 2e édition d'*Ork ! The Roleplaying Game*, le premier jeu édité par *Green Ronin* il y a 17 ans.

Et si tout va bien, l'éditeur espère sortir *Faces of Thedas*, le nouveau supplément pour *Dragon Age*, avant Noël. Mais pour cela, rançon des grosses licences oblige, il doit obtenir l'accord de *BioWare*, l'éditeur du jeu vidéo.

Ce gros planning explique que la sortie de *Modern AGE* et *The World of Lazarus* a été repoussée à janvier 2018. Nous en parlerons donc dans notre prochain numéro.



## Lamentations of the Flame Princess

Comme pour *Slügs* en 2016, le nouveau supplément pour *LotFP* est disponible en pdf dans le cadre du Free RPG Day. *Vaginas are Magic !* (poétique n'est-il pas ?) nous présente la magie du jeu, qui est annoncée puissante et sans limites.

Par ailleurs, *LotFP* revient de la GenCON avec rien moins qu'un ENnie d'Or pour le supplément *Blood in the chocolate* (*Best adventure*)

## Minðjammer Press

*Monsters & Magic* est le dernier né de la mouvance *Old School*. Avec les rééditions d'antiquités des années 90, il

flotte comme un parfum de nostalgie au pays des JdR. L'éditeur nous promet pourtant qu'il allie l'ancien pour l'ambiance et le moderne pour les règles. On retrouve donc des niveaux, des alignements, des portes, des monstres, des trésors dans des châteaux... Puisque je vous dit que c'est de la nostalgie. Trêve de moquerie, il n'y a pas de raison que ça ne marche pas, c'est du JdR !

## Modìphiüs

Le décollage du nouvel *Enterprise* est imminent. Les pré-commandes de *Star Trek Adventures* ont été expédiées en août et le jeu était présent à la GenCON. Arrivage en boutique en septembre. En attendant les prochains suppléments, le livre de règles permet déjà de se lancer pleinement dans des aventures dans l'univers fleuve de *Star Trek*, que vous vouliez jouer à l'époque de la série originale ou de toute autre nouvelle génération. Les premières figurines et des sets de dés (de chez Q-Workshop) seront disponibles en même temps. De quoi patienter allègrement avant la sortie de la suite de la gamme.

## Mongoose Publishing

*Pirates of Drinax* est une campagne en pré-commande pour *Traveller*. Annoncé comme un vrai mastodonte (600 pages), elle met les joueurs au service du roi de Drinax, une lettre de marque en poche. Les trois bouquins (campagne, contexte et matériel) s'accompagnent d'une carte XL du Trojan Reach, le tout glissé dans un étui de rangement. Et s'il vous en faut encore, la campagne peut être complétée par les petits suppléments de la gamme (*Torpol Cluster* et *Teev Ebook* entre autre) qui développent des sous-secteurs et autres planètes du coin.

Un *Kickstarter* consacré à *The Great Rift*, autre supplément pour *Traveller*, s'est terminé début août. C'est





un beau succès (113 782 \$ pour 1 130 souscripteurs), qui offre à la gamme la région inexplorée la plus vaste du jeu, coincée entre les Spinward Marches et le Trojan Reach. Bien rangés dans leur étui, vous y trouverez deux livres, deux cartes du secteur en très grand format, et un *handbook*. Les quatre paliers, proposés et franchis, ont ajouté des aventures supplémentaires. Ce nouveau secteur sera livré clef en main en février 2018 et n'attendra que vos intrépides aventuriers pour en explorer le moindre parsec.

## Monte Cook Games

Monte Cook continue de distribuer au compte-goutte les infos sur son nouveau jeu, *Invisible Sun*. Le matériel promet d'être beau (trois bouquins au design travaillé, mille cartes, des jetons, des dés, des livrets pour les personnages, des cartes, un écran et j'en passe) mais pour le fond, c'est encore très énigmatique. Le monde réel n'est qu'une illusion, un voile éclairé par un Soleil Gris. Les joueurs vont devoir s'en extraire pour retourner à Satyrine, la cité du Soleil Indigo. Tel est le pitch ! Pour le reste, l'auteur-éditeur parle surtout de son jeu en termes techniques : il s'agit d'un jeu d'un genre nouveau, qui permet de jouer aussi bien pendant la session que hors session, avec tout le groupe ou seulement

un joueur, en intégrant éventuellement des joueurs ponctuels (un cousin de passage), avec ou sans dé, en s'appuyant sur une application smartphone. Une fois de plus, le "génie" de Monte Cook est de mettre en règles ce que beaucoup de MJ et joueurs faisaient déjà à leur table. Si la communication sur ces aspects techniques est travaillée, avec des petites vidéos, pour ce qui est du contenu du jeu, en revanche, ça reste mystérieux...

Qui a dit que tout n'était plus financé que par *Kickstarter* ? Pas Monte Cook, qui propose durant l'été une précommande pour ce qu'il considère comme LE supplément de *Numenera* à avoir. S'il ne faut en retenir qu'un, c'est celui-là. Alors foncez vous procurer *Jade Colossus : Ruins of the Prior World*.

Comment ? De quoi ça cause ? Ah oui, c'est pas bête ça, comme question ! Voyons voir... Tout d'abord, le supplément décrit un gigantesque site datant d'une époque révolue, l'un des mondes précédents, pour que vous puissiez y mener une campagne, ou des scénarios « *en passant* ». Mais *Jade Colossus* contient aussi un outil, le *Numenera Ruin Mapping Engine*, qui permet aux MJ de créer toutes les ruines des anciens mondes qu'ils souhaitent, qu'elles soient petites ou grandes. On comprend donc que Monte Cook considère ce nouveau supplément →





comme le premier à acquérir après le livre de base !

Et là-dessus, en plein de milieu de l'été, au cours de la GenCON, Monte Cook annonce rien de moins que la préparation d'un projet appelé *Numenera 2* pour le moment, et composé de deux ouvrages de base : *Numenera Discovery* et *Numenera Destiny*. L'objectif de cette nouvelle version du jeu (qui n'est pas une nouvelle "édition", le jeu ne connaissant pas d'évolution de sa mécanique ni de son univers), comme l'explique Monte Cook, est de développer l'univers de *Numenera*, dans lequel les PJ sont sensés « *aider à construire un nouvel avenir à un monde luttant dans les ténèbres* », un objectif déjà présent dans *Numenera* mais laissé de côté pour se concentrer sur les aspects techniques et l'exploration de ruines pour découvrir les trésors des anciennes civilisations.

*Numenera Discovery* sera en quelque sorte une version révisée de *Numenera*, qu'il remplacera lorsque l'édition actuelle sera épuisée, probablement d'ici l'été prochain. On y trouvera donc le contenu actuel mais clarifié, auquel seront ajoutées des options supplémentaires et peut-être quelques éléments plus détaillés concernant l'univers de jeu. Comme dit ci-dessus, pas de changement majeur, le jeu reste le même et sera entièrement compatible avec les suppléments publiés au préalable. De même, il n'est pas nécessaire d'avoir *Discovery* pour pouvoir jouer avec les futurs suppléments.

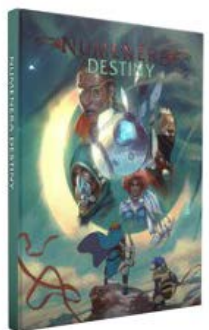
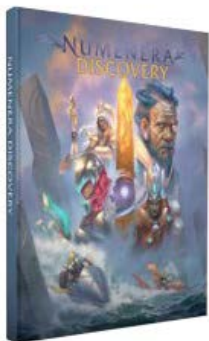
*Numenera Destiny* est la véritable nouveauté. Son objet est d'aider le MJ à créer des aventures et des campagnes au cours desquelles les PJ ne se contenteront pas d'explorer le 9e Monde : ils vont aussi pouvoir contribuer à le faire évoluer. L'idée est d'utiliser d'une façon nouvelle les objets découverts pour défendre des communautés, créer une base, ou un centre d'apprentissage, ou une entre-

prise... Bon, dans l'absolu, comme ça, on a envie de dire : « *Oui, OK... rien de nouveau sous le soleil* ». En gros, on a l'impression que Monte Cook nous propose ici un « *Guide du Maître* », rien de plus. Ou comment faire du neuf avec du vieux, finalement. L'ouvrage contiendra également trois nouveaux types de personnages, des nouveaux descripteurs, des focus... Euh... Mais pourquoi ils ne rassemblent pas ça avec les autres types de personnages, descripteurs et focus ? Bon, attendons de voir les nouveaux outils avant de juger. Les deux bouquins sont prévus pour 2018 et eux, contrairement à *Jade Colossus*, vont faire l'objet d'un *Kickstarter* en septembre.

## Nocturnal Media

Le *Kickstarter* pour *Paladin, Warriors of Charlemagne* a eu lieu au mois août. À l'image de *Pendragon*, auquel il emprunte les règles et le format, le jeu propose de jouer des écuyers ou des chevaliers. Mais cette fois, l'histoire se situe à l'époque de Charles 1er dit « *le Grand* » (vous savez, celui qui aurait inventé l'école, tout ça...) et de son empire. La souscription est simple et efficace : une seule contribution est proposée, un gros livre en pdf (15 \$) et/ou en dur (60 \$). Peu de paliers sont proposés, chacun d'entre eux ajoute du contexte et un scénario sur une année marquante de la vie de Charlemagne, comme la bataille de Roncevaux. Prévu en pdf, ils pourront être achetés à part en version papier (comptez 40 \$ pour 150 pages).

À l'instar de la *Great Pendragon Campaign*, les joueurs participeront à la Grande Histoire par leurs actes de bravoure. Comme son pendant arthurien, le jeu reprend les codes chevaleresques et féodaux. Il fixe l'aventure sur l'ensemble du règne de l'empereur, soit plus de trente ans d'histoire. Il faudra donc prévoir descendance, messire ! L'ultime palier propose une



grande carte de l'empire... qui a fini par céder. Du coup, une rallonge de bonus permettra de sortir le livre en deux volumes, utile vue l'ampleur prise par ce projet (près de 83 000 \$). Les scénarios seront imprimés dans un recueil à part.

La suite ? Rien d'annoncé pour l'instant, mais on peut imaginer les rejetons de vos vieux chevaliers se lamenter sur le partage de l'empire à la mort du monarque.

## Onyx Path

Le *Kickstarter* pour *Dark Era 2* propose, comme dans le premier opus, six périodes historiques attachées à l'une des engéances du Monde des Ténèbres. Ainsi, Vampires et Démons se frictionnent pendant la révolution française, Geists et Garous s'affrontent sur les champs de batailles de l'est de la grande guerre, Deviants et Mages se cherchent dans l'Europe de la renaissance, Prométhéens et Change-lins arpentent les terres de l'Antiquité, Momies et Chasseurs se traquent dans le dernier empire Qin, Bêtes et Vampires, enfin, hantent l'Orient des Mille et Une Nuits. Les paliers franchis ont permis de débloquer d'autres époques (Âge d'or de la piraterie, la Bretagne du roi Arthur, l'Égypte du Nouvel Empire et, pour finir, les fictions des années 30). Pour l'instant, les gammes leur correspondant ne sont pas toutes définies. Les époques visitées sont originales et variées, le choix du bi-goût des gammes ciblées l'est tout autant et offre une jouabilité accrue. Vivement l'été prochain pour la livraison du pdf, avant la sortie du livre à Noël. Que de belles chroniques en perspectives !

*Dhampir* est un *sourcebook* du *Requiem* consacré aux demi-vampires. Les dhampirs sont aux vampires ce que le mi-cuit est au gâteau au chocolat. Damnés par une ascendance caïnite, ils ne sont pourtant pas encore assez damnés pour ne vivre que la nuit. Si votre modèle se nomme Blade

et que vous fantasmez de jouer un diurnambule, ce supplément devrait vous assouvir.

*Tomb of dream* pour *Exalted* est un kit de démarrage pour la troisième édition du jeu. En plus des règles, de cinq pré-tirés et d'un scénario d'initiation, il propose le début d'une nouvelle campagne épique.

## Paizo

La nouveauté de l'été chez *Paizo*, c'est bien évidemment le très attendu *Starfinder*, annoncé il y a déjà un an. Mis en vente à la GenCON, le jeu est un véritable succès puisque tous les ouvrages (*Livre de base*, écran et premier livret de campagne) apportés par l'éditeur pour l'occasion ont été vendus. Un *sold out* que *Paizo* n'attendait pas nécessairement et qui est de très bon augure pour la suite des opérations.

Du côté des campagnes *Pathfinder*, après avoir bouclé *Ironfang Invasion*, l'éditeur s'est lancé dans *Ruins of the Azlant*, qui a comme un petit goût d'Atlantide. Les PJ vont avoir l'occasion de découvrir l'Azlant, le continent perdu depuis des millénaires suite à une chute de météores, après qu'une créature enfermée depuis cette époque, a pu s'échapper. Il y a comme une impression de déjà vu, mais ça peut être sympa...

## Pelgrane Press

Nous l'avions évoqué dans le *CB* précédent, une souscription *Kickstarter* pour *The King in Yellow* a eu lieu au début de l'été. Le succès a été au rendez-vous pour cette version originale de *Call of Cthulhu*, puisque 2 288 fans ont porté ce projet, pour un final à 167 341 €. On n'y fait plus attention maintenant, tellement les financements participatifs sont devenus la norme, mais ça fait plus d'un million de francs (ça parlera plus aux vieux routards), ce qui est pas mal pour un JdR. Basé sur l'œuvre novelliste de Robert W. Cham- →





bers, il tourne autour d'Hastur et de sa ville extra-terrestre nichée non loin d'Aldébaran. D'ailleurs, outre le livre de règles permettant de jouer à plusieurs périodes de notre histoire, un supplément a aussi été débloqué : *Absinthe in Carcosa*. Présenté sous la forme d'un cahier rédigé par un jeune étudiant en art de la ville lumière, il propose de nous faire découvrir les horreurs cachées dans les ombres de Paris... et bien d'autres aberrations bien pire encore. Les paliers ont aussi participé à enrichir le livre de base. Puisqu'il se passe justement chez nous, espérons qu'une version française verra le jour. À bon entendeur... Livraison prévue en décembre 2018 ; l'année prochaine, le Père Noël sera en jaune !

*Cthulhu City* est une autre sortie pour la version *Gumshoe* du Grand Ancien. Elle propose de plonger les joueurs dans une version pervertie de la ville emblématique du Mythe. Arkham n'est en effet plus ce qu'elle était. Les rues sillonnent entre des immeubles de basalte cyclopéens, des prêtres masqués prient le Signe Jaune, des formes étranges se tortillent dans les nuages... La ville a sombré dans les affres horribles du Maître de Providence et s'est étendue à tout le comté. Le supplément idéal pour se lancer dans une campagne d'horreur urbaine où la folie se tient à chaque coin de rue.

*The Fall of Delta Green* propose, quant à lui, huit théâtres d'opération pour le jeu éponyme. Tous se déroulent en pleine Guerre froide, au cœur des années cinquante. Le Mythe se larve au sein du conflit coréen, contamine les actions clandestines de la CIA en Amérique Centrale, pousse les Soviétiques à rechercher une cité bien connue aux confins de l'Antarctique... Seuls des agents aguerris pourront, peut-être, régler tous ces problèmes !

Annoncé depuis quelques mois, le second bestiaire pour *13th Age*, *Lions & Tigers & Owlbears* pointe ses griffes. Deux cent cinquante bestioles en tout genre vous sont ainsi servies sur un plateau, avec une annexe dédiée à leur utilisation dans Glorantha. De même, *The Book of Demons* arrive bientôt (en cours de *playtesting*). Il met à l'honneur les hordes démoniaques et propose du contenu pour les joueurs. Oseront-ils utiliser des objets magiques corrompus ? L'un d'eux embrassera-t-il la classe interdite de démonologue ? À réserver aux *bad guys* !

Enfin, toujours pour *13th Age*, une version limitée (100 exemplaires) en similicuir et bordure dorée de *Eyes of the Stone Thief* est disponible. Réservée aux joueurs d'outre-Atlantique (zut), elle n'en est pas moins une bonne grosse campagne (360 pages) dans laquelle les PJ devront repousser une

invasion de l'*Underworld* menée par le terrible *Stone Thief*. Vous pourrez vous consoler avec la version classique, ce n'est déjà pas si mal !

## Pinnacle Entertainment

Trois scénarios sont proposés pour autant de gammes de *Savage Worlds*.

*Shootout at the Circle-R Corral*, en pdf pour *Deadlands*, conduit les joueurs à affronter un gang de braqueurs de banques boostés par de bien étranges gadgets. Dans *Twilight of the New Dawn* pour *Weird Wars*, les joueurs participeront aux ultimes événements de la seconde guerre mondiale. Enfin, *His Brother's Keeper* pour *Deadlands Noir* entraînera les joueurs des quartiers chics aux dangereux bayous de la Nouvelle-Orléans.

Un nouveau setting est aussi disponible pour *Savage Worlds* (des versions *FATE* et *HERO System* sont aussi proposées) : *The Day After Ragnarok* propulse dans une apocalypse de plus, alors que l'après-guerre a encore mal tourné. Le serpent Midgard a été atomisé sur les ordres de Truman mais a empoisonné la Terre pour la peine. Ça promet de belles heures de violences et de sang.

## Riotminðs

Après un ultime *round* de relectures, *Trudvang Chronicles* est désormais bouclé et a été envoyé à l'imprimeur. Comme beaucoup d'ouvrages de JdR financés par *crowdfunding*, ce jeu accuse un peu de retard, puisqu'il devait être livré au mois de mai. Pour autant, *Riotminðs*, comme d'autres éditeurs, a préféré prendre du retard pour pouvoir assurer la qualité de ses ouvrages, qu'il a soumis à la relecture de ses souscripteurs. Au regard des délais d'impression annoncés par l'éditeur, on peut espérer un envoi aux souscripteurs fin septembre-début octobre. Le jeu

devrait ensuite être envoyé aux boutiques pour que tout le monde puisse en profiter.

Du côté de *LexOccultum*, la traduction du suédois vers l'anglais est achevée et l'éditeur s'attaque désormais à la finalisation des textes, la fameuse phase d'*editing*. Le travail sur la maquette et les illustrations est suffisamment avancé pour que les souscripteurs puissent voir prochainement un premier aperçu. Par ailleurs, l'écriture de la campagne *Roi-de-rats* est achevée et va pouvoir être testée. Encore quelques mois à patienter pour avoir le résultat entre les mains !

## Shades of vengeance

En septembre, nouveau *crowdfunding* chez *Shades of Vengeance* pour financer le projet *ERA : Balam*, un jeu de SF bien évidemment prévu pour le système *ERA d10*, le système générique maison, même si l'ouvrage est également prévu pour être joué avec *Savage Worlds* et *FATE*.

En fait de jeu de SF, c'est surtout un jeu basé sur des vaisseaux spatiaux, qui y ont une grande importance puisqu'ils constituent une partie des PJ. Le jeu a pour cadre la colonie humaine de Balam, qui sert de point de départ aux PJ dans la guerre qui oppose l'humanité à une race extra-terrestre supérieure, dont la planète d'origine a été détruite à cause de l'arrivée d'une sonde terrienne !

## SixMoreVodka

Après une année 2016 très occupée entre son activité principale (la création graphique pour des projets audiovisuels et multimédias) et son déménagement, *SixMoreVodka* est vraiment de retour sur la scène rôliste. Après la sortie de *The Killing Game*, le deuxième supplément pour *Degenesis* dont nous vous parlerons dans notre prochain numéro, Marko Djurdjevic et ses collègues travaillent désormais d'ar- ➔





rache-pied sur plusieurs projets, dont il a dévoilé de nombreux détails aux membres de la communauté française du jeu dans une interview en live sur internet organisée début juin par Mathieu Filipovic avec l'aide de Rôliste TV (à voir sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=SpRC7QIQXm4>).

Tout d'abord, concernant *Black Atlantic*, qui aurait dû être le premier supplément de cette nouvelle édition du jeu, le travail semble bien avancé puisque l'auteur et patron de SMV annonce la sortie du supplément pour la fin de l'année.

En parallèle, un énorme supplément consacré au Protectorat et à Justitienne est actuellement en développement. Comme toujours, l'équipe d'artistes effectue un important travail, que ce soit sur des illustrations d'ambiance, des portraits en pied d'une galerie large d'une centaine de personnages ou encore des vues de bâtiments en coupe permettant de comprendre comment ils ont évolué au fil du temps, de l'Eshaton jusqu'au l'époque du jeu. Le supplément n'a pas encore de titre mais fait déjà 430 pages réparties en deux livres, l'un sur les lieux et l'autre sur les personnages. Pas de date de sortie précise à ce jour, mais SMV espère lui donner le jour en 2018.

Enfin, la grosse info, c'est la sortie *a priori* au printemps 2018 de *Modus operandi*, l'ouvrage que tout MJ de *Degenesis Rebirth* attend ardemment depuis qu'il a fini de lire le jeu pour la première fois : un supplément qui révèle les secrets du monde, et détaille les nombreux éléments qui ne sont qu'effleurés dans les livres de base.

Pour la suite, rien de précis encore, mais de nombreux autres ouvrages sont prévus sur le modèle de *The Killing Game*, permettant de décrire les différentes régions du monde en s'appuyant sur un scénario. Les auteurs n'étant que deux, ils ne sont cependant pas en capacité de développer plus de

un à deux ouvrages par an, sans parler du temps nécessaire pour produire les nombreuses illustrations qui ont fait la réputation du jeu. Il est donc logique qu'il nous faille encore attendre un moment avant d'en venir à ces ouvrages.

## Steve Jackson Games

Le *Dungeon Fantasy Roleplaying Game*, dont la sortie est programmée pour cet automne, a montré le bout de son nez à la GenCON 2017, où les visiteurs étaient invités à des parties de démonstration. Affaire à suivre...

## Ulisses North America

Le *Kickstarter* pour *Torg Eternity* s'est révélé être une vraie réussite : les 2 282 contributeurs ont sorti un paquet de dollars (355 992 \$) pour permettre la renaissance d'un pont de jeu de rôle multivers. 976 backers ont quand même sorti 200 \$ (voire plus pour des options en cuir d'Edeinos) pour acquérir la version rangée dans une magnifique boîte cargo estampillée du Delphi Council... Il y avait même 10 contributions à 1 000 \$ qui permettraient d'intégrer le jeu en devenant un membre officiel du Conseil. Et elles ont toutes trouvé preneur ! Mais qu'auront donc tous ces gens pour une telle somme ? En plus de l'intégralité de la première édition en pdf, ils recevront la totale : livre de base, écran, dés, decks de cartes (dont le célèbre paquet de cartes d'initiative et d'événements qui a contribué à la célébrité du jeu) et des tonnes de bonus (poster de la Terre envahie...). Rassurons ceux qui sont restés plus raisonnables ou qui n'ont pas encore hérité, ils bénéficieront du même package sans la belle boîte, PDF de la V1 inclus.

Du côté de *The Dark Eye*, la version anglaise de *L'Œil Noir*, ce n'est pas une mais deux campagnes de financement



# CHAIR & CHROME



## CHROME FLESH

Disponible en version papier et PDF

qui ont eu lieu cet été pour financer *The Warring Kingdoms* et les différents suppléments concernant les royaumes ennemis de Nostrie et d'Andergast. La première a été menée en juillet sur Kickstarter, rassemblant 458 contributeurs et 46 235 \$, et la seconde a eu lieu en août sur Game On Tabletop pour des résultats proches, 465 contributeurs et 49 483 \$. Soit plus de 900 contributeurs et près de 100 000 \$ au total. Le financement est donc largement assuré (7 500 \$ demandés) et permet non seulement l'édition du sourcebook *The Warring Kingdoms* en versions standard, Deluxe (avec couverture en simili-cuir vert) et limitée (couverture en cuir noir), mais aussi les add-ons suivant : un jeu de cartes géographiques, le scénario *New bonds and ancient quarrels*, le supplément de matériel *The Warring Kingdoms ar-*

*mory*, le *Hero's breviary of the Warring Kingdoms* (un journal de personnage qui permet de découvrir la région sous forme de récit), un pack de 120 cartes résumant avantages, sorts, créatures, le CD *Sounds of the Sphere : The Warring Kingdoms* (proposé par BBE lors de la précommande participative française) et une BD, *The Andergastan*. De nombreux bonus ont également été débloqués, tels que des D6 avec le logo d'Andergast et de Nostrie, les *Heroic Works* #7 et 8 et les *Herald* #6 et 7 en version imprimée et pdf. Pour finir, soulignons que l'Aventurie a été primée d'un Silver EnNIE pour le meilleur setting avec l'*Aventuria Almanac*.

La nouvelle nouveauté (encore !) d'Ulisses North America, c'est l'annonce d'un JdR sous licence *Warhammer 40 000* dont le titre est *Wrath o- Glory*. Ce JdR est bien entendu →





basé sur les événements qui sont décrits dans la 8e édition du jeu de figurines. Il s'appuie sur un moteur de jeu utilisant un pool de D6. L'éditeur va commencer par sortir le livre de base, mais prévoit déjà d'enchaîner avec des campagnes. Sortie programmée en 2018.

## Ulisses Spiele

*Aventurisches Götterwirken* est un supplément de règles pour *Das Schwarze Auge* consacré aux prêtres des Douze et des demi-dieux les plus connus, et inclut des informations sur l'organisation des églises et les différents aspects divins. Ce supplément est complété de quatre sets de cartes (de 115 à 192 cartes chacun) sur la profession de prêtre, chaque set correspondant à un thème : Liturgies, extensions de Liturgies, objets de cérémonie et Capacités spéciales.

Le jeu vit également beaucoup au travers de fictions telles que *Brennen soll Bosparan*, un roman qui entraîne le lecteur à la découverte du passé aux côtés de Shinja, une jeune Alhani, et Yagheer, un prêtre d'Avès, tandis que *Bosparan* est sous la menace des terribles bateaux-dragons, d'anciennes sorcières, de déesses marines et de demi-dieux au visage de faucon.

Une opération nostalgie a eu lieu cet été par *Ulisses* sur la plate-forme *GameOn Tabletop* pour ressortir la 1ère édition de *Das Schwarze Auge*. Un *revival* donc, mais accompagné d'une touche de modernité, puisque le jeu est à la fois édité dans une boîte « comme à l'époque » et dans une version « *Let's play* » aux illustrations « *chibi* ». À signaler que les deux versions prévoient non seulement les livres de base (règles et aventure) mais aussi *Les Outils du maître*, qui étaient originellement une autre boîte. Passons sur les détails, l'opération est un vrai carton (ah, la madeleine de Proust

a encore frappé !), 793 souscripteurs ayant réuni plus de 107 000 €.

D'ici la fin de l'année, plusieurs ouvrages sont prévus. En septembre arriveront *Aventurische Magie 2*, un complément de règles de magie au format poche, et *l'Aves-Vademecum*, qui contient des informations de contexte sur le dieu Avès, tout comme prières, liturgies, cérémonies... En novembre, le *Heldenwerk-Archiv* rassemblera sept aventures courtes ; six d'entre elles sont issues de la série *Heldenwerk*, tandis que la septième a été publiée spécifiquement dans le cadre des conventions Kaiser-Raul-Konvent et RatCon 2017. L'année se terminera avec la sortie du scénario *Schmiede des Verderbens*, le tome 2 de *Splitterdämmerung* qui conclut cette grande aventure se déroulant dans les Terres Sombres, avec un impact non négligeable sur l'avenir du continent.

Enfin, *Ulisses* propose un nouveau jeu de création allemande : *Hexxen 1733* nous entraîne dans un univers baroque où s'entremêlent contes sombres, horreur et combats épiques. Dans cette uchronie, la guerre de Trente ans n'a jamais pris fin officiellement, et un portail sur l'Enfer s'est ouvert en plein milieu de la Forêt Noire, permettant à toutes sortes de créatures et monstres mythologiques de se déverser sur l'Europe. Financé sur *GameOn Tabletop*, le jeu promet une esthétique impeccable avec de très belles illustrations et, surtout, dès l'édition de base, une couverture en similicuir vert avec titre doré, pour poser l'ambiance. Au regard du succès du *crowdfunding*, plein de chouettes bonus ou *add-ons* ont été débloqués, dont des jetons, cartes et même un CD de musique d'ambiance.

## White Wolf

Pas grand-chose de nouveau du côté du Loup Blanc, qui affiche le souhait de développer le Monde des Ténèbres au niveau multimédia, que ce soit en

jeu vidéo, en série TV ou même en film. En attendant, *White Wolf* organise régulièrement des événements et des LARPs autour du Monde des Ténèbres, et laisse *Onyx Path* et *By Night Studios* développer de nouveaux ouvrages pour cet univers.

La seule publication annoncée par l'éditeur est celle de la cinquième édition de *Vampire : The Masquerade* (la « V20 » étant considérée comme la quatrième édition) prévue pour début 2018.

## Wizards of the Coast

*Wizards of the Coast* n'a pas grand-chose de nouveau à proposer, mais il remporte pourtant l'or aux ENnies en tant que Fan Favorite Publisher ! Et ce, bien que l'éditeur du Grand ancien ait été terriblement absent des nominations aux ENnies, et pour cause : *D&D* n'apparaît au palmarès que dans la catégorie Best Miniature Product par le biais de *Wizkids*, qui remporte l'argent avec *Dungeons & Dragons : Nolzur's marvelous miniatures*.

Cependant, pour la rentrée de septembre, les Magiciens de la côte proposent tout de même deux nouveautés : *Tomb of annihilation* est une grosse aventure (niveaux 1 à 11) dont le sujet est une étrange maladie qui

touche tous ceux qui ont un jour été ressuscités par magie et les fait mourir à petit feu, sans possibilité de les ramener à nouveau d'entre les morts. La cause semble être un artefact nécromant qui se trouve sur une péninsule mystérieuse du sud, entourée de montagnes et couverte de jungle. Voilà qui ressemble à une bonne vieille quête comme on les aime. À la rentrée également, *WotC* sort une nouvelle version de l'écran du MJ, le *Dungeon Master's screen Reincarnated* (dont la VF sera d'ailleurs tirée).

Pour la suite, l'éditeur annonce l'arrivée fin novembre de *Xanathar's guide to everything*, le premier supplément de règles pour la 5e édition de *D&D*. Sous couvert des connaissances du pont de crime Xanathar, un beholder, l'ouvrage présentera une foultitude de nouvelles options et points de règles, tels qu'une petite trentaine de sous-classes (dont le cavalier), des dizaines de sorts, des dons raciaux, un système d'historique aléatoire et, pour le MJ, de nouveaux outils pour gérer les pièges, objets magiques... Tout cela ponctué de nombreuses observations de Xanathar, histoire de mettre de l'ambiance. À noter que l'ouvrage fera l'objet d'une édition limitée avec une couverture alternative, disponible uniquement en boutiques.



Marc Sautriot et Olivier Halnais

# HOMMAGE à ISABELLE PÉRIER

*Le petit milieu de l'édition de JdR a été ébranlé au cours du mois de septembre par le décès d'Isabelle Périer, 39 ans, rédactrice en chef de JdR mag et collaboratrice des Sombres Projets. Les pensées de la Rédaction de Casus vont vers ses proches. Sébastien Célerin, collaborateur de longue date et Maxime Gabriels, son compagnon dans la vie, lui rendent hommage.*

Isabelle a toujours été une joueuse et une mordue des cultures de l'imaginaire. Après tout, selon la légende, elle a appris à lire sur des *Dr Stange* (à 4 ans). La découverte du jeu de rôle est venue plus tard, à l'adolescence. Comme elle le disait : « *on était un groupe de filles, et il y avait un groupe de garçons. Un jour, il manquait un joueur, et les garçons m'ont proposé de le remplacer. Je n'ai jamais arrêté depuis.* »

Après avoir joué et maîtrisé nombres de jeux à succès des années 90, Isabelle a commencé à écrire du jeu de rôle pour *Multisim* et des articles pour la seconde version de *Casus Belli*. En collaboration avec Éric Paris, on leur doit les *Sciences occultes de Nephilim : Révélation* et bien des articles dans la gamme *Agone*. Lorsque « *MULT* » a mis la clef sous le paillason, elle me confiait que la tentation avait été grande d'essayer de vivre de sa plume dans le jeu de rôle. Elle a fait le choix de la raison et a continué ses études, mais le jeu n'était jamais bien loin. Son sujet de mémoire d'histoire antique parle en effet des jeux à Rome. Lorsqu'elle a décidé d'entamer une thèse, la seule période où le jeu de rôle a été mis entre parenthèses, son sujet était « *Mythe et épopée en science fic-*

*tion* ». Pour ceux qui ne connaissent pas la situation de l'université en France, cela correspondait à retarder son entrée en tant que « *prof d'unif* » de quinze ans, mais elle préférait rester authentique : « *Pas de rupture entre le background et les règles* ».

Ensuite, elle a été la directrice éditoriale de la gamme *Mournblade* du Département des *Sombres Projets* de *Titam*. Elle revenait toujours avec l'œil qui brillait après un séminaire avec les sombres maîtres. Elle me parlait des pyramides éditoriales qui étaient en train de se construire et dont la gestation prenait systématiquement plusieurs années. Elle a fini par écrire sur le jeu original de la maison : *Wasteland*. Elle a écrit une bonne part du supplément *Good Old Inghland* sans avoir lu une seule ligne de la campagne car nous étions en train de la jouer. Ayez une pensée émue lorsque vous jouerez un Haïstrandher, elle fut la rédactrice principale de ce supplément (à paraître). Par ailleurs, elle était corédactrice en chef de *JdR Mag*. Je ne compte pas les soirées un peu écourtées pour finir un bouclage. Elle était très fière de ce magazine.

Isabelle avait encore deux autres facettes importantes dans sa vie. Le jeu vidéo tout d'abord – le loisir avec

lequel nous nous sommes rencontrés – et la recherche universitaire. Après avoir sauvé la Tyrie maintes et maintes fois sur *Guild Wars*, nous avons joué durant des années à *World of Warcraft*. Pour faire fi des considérations sur le genre, elle jouait Monéta, un paladin Tank elfe de sang et était notre chef de guildes. Ces derniers mois, elle se partageait entre des jeux compétitifs (*LoL*, *Overwatch*, *Hots*) et un autre MMO, *Final Fantasy XIV*, dont sa lalafell, habillée d'un long manteau noir, était devenue sa photo de profil Facebook.

Son autre passion était la recherche universitaire. Elle était Docteur en Littérature comparée et ses axes de recherche étaient le mythe (d'où son amour des jeux épiques), la science fiction, la *fantasy*, le post et le trans-humanisme. On a *Eclipse Phase*. Elle attendait *Mindjammer*. Ses objets d'études englobaient la littérature, les séries et, bien évidemment, les jeux de rôle. Elle considérait que ce « *hobby* » était un objet d'étude tout à fait respectable qui méritait d'être étudié à l'université. La rubrique *Aspirine* de *JdR mag* est le fruit de ses réflexions.

Isabelle était tout cela et bien plus encore. Une passionnée qui avait réussi à faire coïncider ses passions et ses thèmes de recherche, qui réfléchissait sur le monde à travers les médias de l'imaginaire, quelqu'un de prolifique qui débordait d'idées, qui savait défendre les causes qui lui étaient chères (la représentation de la femme dans le jeu vidéo ou le JdR, par exemple). En bref, quelqu'un qui nous manque...

Sébastien Célerin et Maxime Gabriels

**Photo** Un jour dans le temps

- Stéphane Casali

**Costume** Les Vertugadins

[www.unjourdansletemps.com](http://www.unjourdansletemps.com)

[www.vertugadins.com](http://www.vertugadins.com)



FOCUS (VO ET VF)

# LOUP SOLITAIRE

## Le retour du seigneur Kai

*Au Magnamund, la situation est gravissime : régulièrement vaincues par Loup Solitaire, les forces des ténèbres reviennent plus fortes que jamais et attaquent les Pays Libres sur tous les fronts.*

*Mais cette fois, le légendaire Grand Maître Kai n'agit plus seul, il fait appel à ses disciples.*

### Joe Dever's Lone Wolf

Fin 2013, Loup Solitaire débarque dans le monde du jeu vidéo avec *Joe Dever's Lone Wolf*, un JdR vidéo d'abord développé pour iOS et Android, mais désormais disponible sur PC, PS4 et Xbox One. Ce jeu n'est pas une simple exploitation d'une licence puisque son scénario a été écrit par Joe Dever lui-même et que l'intrigue s'inscrit dans la *storyline* des LDVELH est en considérée comme le tome 3.5, apportant de nombreux éléments à l'univers de Magnamund. Sur le fond, c'est tout simplement un livre-jeu vidéo, qui profite de la technologie du média : les combats ne se règlent pas avec des dés, mais on garde le séquençage « *tour par tour* », avec la possibilité de choisir une Discipline, une potion etc., le tout en vue 3D. Le déroulement de l'intrigue s'appuie sur des textes qui ont été traduits en français par *Scriptarium*. Le jeu a reçu un bon accueil du public (téléchargé plus de 2,5 millions de fois) et de la critique.

**D**ix-huit ans après la publication du tome 28 en France, *Loup Solitaire* est de retour. En 1998, les *Livres dont vous êtes le héros* (LDVELH) n'ont plus le vent en poupe et l'éditeur de Joe Dever décide d'arrêter les frais alors que l'auteur a encore quatre livres en projet. Soutenu par de nombreux fans en Italie, en France, en Suède, en Allemagne et bien sûr en Angleterre, Joe Dever poursuivra son œuvre, notamment sous forme de JdR et, après maintes péripéties, il parvient enfin à publier le tome 29.

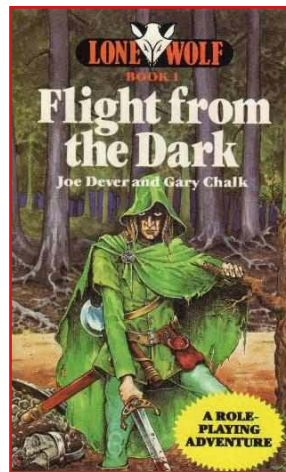
### Origines

*Loup Solitaire*, c'est une longue aventure qui remonte aux années 70, quelques années avant même la sortie du premier LDVELH de la célèbre série. En effet, si le personnage et son univers sont avant tout connus pour ces fameux livres qui ont connu leur pic de popularité dans les années 80, *Loup Solitaire* a toujours été intimement lié au jeu de rôle. Dans les années 70, Joe Dever fait partie de ces pionniers qui jouent notamment à l'ancêtre *Dun-*

*geons & Dragons* et participe d'ailleurs à l'*Advanced Dungeons & Dragons World Championships* dont il verra le premier (et *a priori* seul) vainqueur britannique en 1982 à Baltimore.

Au milieu des années 70, donc, il crée son propre univers, le futur Magnamund, et y développe sa campagne de *D&D* dans laquelle Ian Page joue le rôle d'Astre d'Or, personnage central de la série éponyme de LDVELH qu'ils écriront ensemble quelques années plus tard. Cependant, bien que Joe Dever ait eu l'intention au départ d'en faire un JdR pour *Games Workshop*, le Magnamund ne sera pas exploité en JdR, en tout cas à l'époque, que ce soit comme jeu indépendant ou comme cadre de campagne pour *D&D*. Il a une autre idée.

En effet, en 1982, Steve Jackson\* et Ian Livingstone, deux des co-fondateurs de *Games Workshop*, publient le premier LDVELH, le fameux *Sorcier de la Montagne de feu*, qui devait être à l'origine un simple livre expliquant ce qu'est le JdR de façon didactique. Bien que pu-



blié dans une collection pour enfant, le livre est un succès et plusieurs autres ouvrages de ce qui devient la série *Défis Fantastiques* sortent en 1983, nécessitant même le recrutement de plusieurs auteurs. Joe Dever propose alors à *Beaver Books* une série de LDVELH se déroulant dans son univers, le Magnamund, et dont la particularité est qu'ils constituent ce qu'on appelle en JdR une « campagne » : le lecteur vit les aventures d'un personnage spécifique, Loup Solitaire, et chaque tome est lié aux précédents. D'ailleurs, lorsque le premier volume sort en juillet 1984, il est à l'époque présenté comme « une aventure de jeu de rôle ». Le succès est immédiat : 100.000 exemplaires sont vendus dès la première semaine.

\* L'auteur de LDVELH britannique, à ne pas confondre avec l'auteur de JdR américain et fondateur de *Steve Jackson Games*, qui a également écrit trois ouvrages de la gamme *Défis fantastiques* !

## Des hauts et des bas

Dans les premières années, *Loup Solitaire* remporte de nombreuses récompenses et sera traduit dans pas moins de trente langues. En France, les éditions *Gallimard Jeunesse* ont vite remarqué le succès du *Sorcier de la Montagne de feu* et se lancent dans la traduction des ouvrages publiés par *Penguin Books*. On observe aussitôt le même phénomène qu'en Grande-Bretagne : le succès est immédiat et important, et d'autant plus surprenant qu'il repose sur du bouche à oreille. Comme nous l'explique une responsable éditoriale chez *Gallimard Jeunesse*, ça a été un phénomène historique en littérature jeunesse. L'éditeur n'hésite pas et assure la traduction des ouvrages au fur et à mesure de leur parution en Angleterre et s'intéresse aux nouvelles séries qui apparaissent. C'est ainsi que *Loup Solitaire* arrive en France en 1984 avec *Les Maîtres des Ténèbres*, le premier d'une longue série.

Durant la seconde moitié des années 80, les LDVELH ont le vent en poupe et

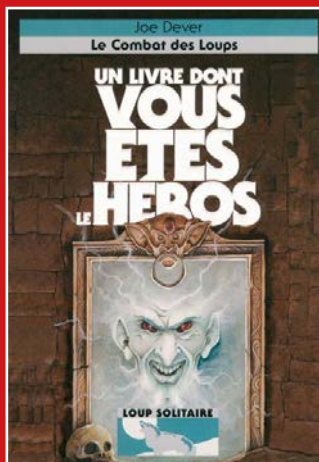
## Loup Solitaire #19 et 20

Rééditant progressivement la saga de Loup Solitaire, *Gallimard Jeunesse* a achevé il y a quelques mois le 3<sup>e</sup> cycle avec les numéros 19 et 20. *Le Combat des loups* (#19) se déroule trois ans après la précédente aventure. Loup Solitaire a une fois de plus vaincu les forces du dieu Naar et la paix est revenue, mais pas pour longtemps. Fomentant sa revanche, Naar a envoyé des agents dans les différentes contrées du Magnamund. Appelé à l'aide, Loup Solitaire a accompli avec succès une mission au Dessi mais, alors qu'il rentre chez lui, une nouvelle difficulté surgit : un être maléfique se fait passer pour lui et commet des crimes en son nom. Loup Solitaire doit partir à sa poursuite pour se disculper. La traque va l'entraîner dans le domaine des Ténèbres. Une aventure sympathique comme Joe Dever savait nous les concocter, avec son lot de petites énigmes. À la fin du *Combat des loups*, Loup Solitaire a de nouveau mis Naar en échec, mais de justesse et grâce à l'aide inattendue d'Alyss, un esprit venu à son aide et qui s'est sacrifié pour lui permettre de s'échapper. De retour au Magnamund, Loup Solitaire réalise que si Naar peut créer des Portes d'ombre et envoyer des agents où il le souhaite, c'est parce qu'il possède la Pierre de Lune. Il décide donc de retourner dans le royaume des Ténèbres immédiatement avec pour objectif de récupérer la Pierre de Lune et, qui sait, sauver Alyss. *La Malédiction de Naar* (LS #20) est une quête au sein du monde des Ténèbres, une succession de rencontres avec les serviteurs les plus importants de Naar, que Loup Solitaire a déjà vaincus par le passé au fil de ses différentes aventures. Cet ultime épisode des aventures de Loup Solitaire est donc une sorte de clin d'œil géant qui le conduit inexorablement à l'affrontement final avec Naar. La mécanique, qui rappelle celle des vieux jeux vidéo (séries d'épreuves qui se soldent par la rencontre avec un « boss de fin de niveau ») est rapidement lassante, mais ce récit héroïque reste passionnant, ne serait-ce que par cette impression d'une véritable saga qui se boucle.

**Éditeur** • Gallimard Jeunesse

**Auteur** • Joe Dever

**Prix constaté** • 7,30 € par tome





### Des cartes

*Loup Solitaire*, c'est aussi une iconographie marquante avec les légendaires illustrations de

Gary Chalk dans les premiers ouvrages, et les cartes géographiques qui accompagnent chaque aventure.

Il y a quelques années, le dessinateur Francesco Mattioli a réalisé avec Joe Dever une grande carte en couleur de la totalité du *Magnamund*, avec *World of Magnamund*, avec l'aide des « experts » de *Scriptarium*, notamment Florent Haro et Vincent Lazzari, qui ont traqué les incohérences et les erreurs sur les différentes cartes. Dever, Mattioli et *Scriptarium* ont ensuite créé la *Maps of Magnamund Collection*, composée de cartes régionales en couleur très précises et accompagnées de fiches descriptives. Cette collection est découpée en dix lots (14 € le lot de quatre cartes) commercialisés en France exclusivement par *Scriptarium*. Ces cartes sont également proposées par *Cubicle 7* dans le cadre de son JdR, à l'exception du lot 10.



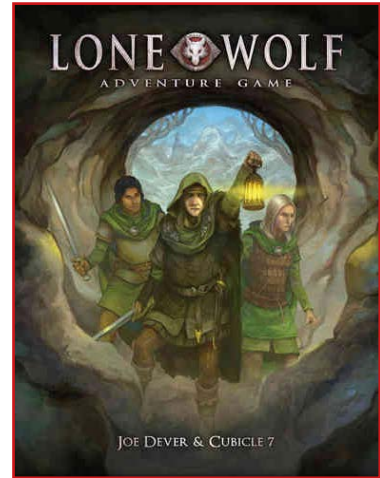
*Loup Solitaire* est l'une des séries les plus populaires. Mais le phénomène s'essouffle dans les années 90\*\*, et la série de Joe Dever ne fait pas exception : son éditeur décide l'arrêt de la série en 1998 après la publication du tome 28. C'est un coup dur, d'autant plus que, comme nous le précise son fils Ben, Joe Dever avait quasiment dès le début imaginé une histoire complète en 32 tomes. Mais *Loup Solitaire* dispose d'une forte communauté de fans, en particulier en Italie et en France. En 1999, un projet associatif voit le jour avec l'accord de Joe Dever pour publier gratuitement sur internet, au format HTML, les livres de la série : *Project Aon*.

Malgré le fort recul des ventes, *Gallimard Jeunesse* n'abandonne pas les LDVELH. Plus de trente ans après la publication de son premier LDVELH, l'éditeur nous précise sa fierté d'avoir à son catalogue ce type d'ouvrage, qui a amené de nombreux enfants à la lecture, en particulier des garçons, qui avaient une moins forte propension à lire auparavant. Aussi, *Gallimard Jeunesse* maintient sans cesse les titres les plus populaires dans son catalogue qui feront l'objet de rééditions au fil des années, jusqu'à aujourd'hui. *Loup Solitaire* fait partie de ces titres.

\*\* Notons qu'à la même époque, le JdR subi lui aussi un fort ralentissement, tandis que d'autres loisirs, tels que les jeux de carte et les jeux vidéo, sont en plein essor.

## Du LDVELH au JdR

En Angleterre, au début des années 2000, c'est en jeu de rôle que *Loup Solitaire* fait son retour. Joe Dever a en effet accordé la licence à *Mongoose Publishing* qui va non seulement publier le *Lone Wolf RPG*, écrit par Ian Belcher et August Hahn, mais aussi annoncer la réédition des vingt-huit LDVELH et surtout la publication à venir des quatre derniers tomes encore non écrits. Sorti en 2004, *Lone Wolf RPG* est un jeu OGL qui se déroule cinquante ans avant les événements



du premier LDVELH de la série. Il sera publié en français en 2007 par *Le Grimoire* sous le titre *Loup Solitaire – L'Encyclopédie du monde*, puis réédité en 2010 avec certaines modifications sous le titre *Loup Solitaire – Le Livre des règles*. Quelques suppléments seront publiés en France, mixant traduction de suppléments VO et création française.

À l'époque, plusieurs membres de l'association, qui travaillent sur la traduction et le développement de la gamme, repèrent des incohérences au niveau du *background* publié par *Mongoose*. Ils contactent Joe Dever par mail et se lancent dans des discussions pointues avec le maître sur son univers. Ces échanges se concluent par une rencontre à Paris à l'occasion du Monde du Jeu où les fans peuvent poser nombre de questions et montrer leur production. Quelques temps plus tard, Joe Dever écrit à l'un d'eux, Vincent Lazzari, et lui propose de participer à la relecture du *Lone Wolf Multiplayer Gamebook*, un nouveau JdR sur lequel il travaille pour *Mongoose* et dont la mécanique est basée sur celle des LDVELH. C'est ainsi que commence une longue collaboration entre Joe Dever, Vincent Lazzari et quelques autres membres du groupe de fans, qui quitte-



## Lone Wolf Adventure Game

Écrit par Joe Dever, August Hahn, Vincent Lazzari, Richard Harrison, Gary Astleford et Andrew Kennick, *Lone Wolf Adventure Game* est le dernier JdR en date consacré à l'univers de Loup Solitaire. Publié en 2015 par *Cubicle 7*, il propose aux joueurs d'incarner des seigneurs Kaï qui luttent contre les Seigneurs des Ténèbres. Les différents suppléments ont ajouté des classes de personnage (magicien, chevalier, artilleur...) et un système de création "à la carte". Comme le précédent JdR de Joe Dever, le système de LWAG est basé sur la mécanique simple des LDVELH, même s'il propose des options pour enrichir les règles.

La boîte de base contient trois livres, dont l'*Adventure book* qui permet de commencer le jeu immédiatement grâce à un mode tutorial ; les deux autres, l'un pour les joueurs, l'autre pour le MJ, contiennent l'ensemble des règles permettant de créer des PJ et de jouer. Je passe sur la superbe carte du Magnamund signée Mattioli, les prétrés, les jetons divers... Pour 19,99 £, c'est cadeau ! Mais il faut le commander outre-Manche...

ront par la suite *Le Grimoire* et fonderont l'association *Scriptarium*. C'est ainsi que Vincent Lazzari, Éric Dubourg, Florent Haro et Jidus notamment contribuent non seulement à la relecture mais aussi à l'écriture et à l'illustration de suppléments tels que *The Darklands*, *Corruption of Ikaya*, le *Magnamund Bestiary* ou encore *Stornlands I*, ce dernier ayant été écrit et illustré à 100 % par l'équipe de *Scriptarium*.

## Rééditions

Comme le souhaitait Joe Dever, *Mongoose* se lance dans la réédition de la série Loup Solitaire en 2007. Mais en mars 2013, alors que dix-sept titres seulement ont paru, l'auteur annonce la fin du partenariat\*\*\* et qu'il confie la réédition des tomes 18 à 28 en anglais à l'éditeur allemand *Mantikore Verlag*.

Dès la réédition du tome 2 de *Loup Solitaire*, des éditions collector sont proposées, intégrant des mini-aventures en bonus et développant certains personnages secondaires de l'univers. À partir de la réédition du 3<sup>e</sup> cycle des aventures de *Loup Solitaire*, Joe Dever intensifie sa collaboration avec les membres de *Scriptarium* puisqu'il leur confie non seulement la relecture et la correction des ouvrages mais aussi la rédaction de quelques-unes de ces aventures.

En France, *Gallimard Jeunesse* réédite à son tour la série à partir de 2012. Pour la quatrième fois, la ligne graphique des livres change, mais cette fois, les textes sont également retouchés. En effet, l'éditeur intègre des corrections techniques qui lui sont suggérées par *Le Grimoire* pour les premiers tomes de la série. À partir de 2013 et du tome 9, suite au partenariat mis en place →

avec Gallimard Jeunesse dans le cadre de l'édition de *Défis fantastiques – le JdR*, c'est une véritable relecture intégrale des LDVELH *Loup Solitaire* (ainsi que des *Défis fantastiques* et *Sorcellerie !*) qui est désormais effectuée par *Scriptarium*, qui porte non seulement sur les aspects techniques du jeu mais aussi sur la cohérence des textes et du *background*. L'éditeur des LDVELH souligne la relation de confiance mutuelle établie avec l'association, ainsi que la grande expertise qu'a cette dernière sur ces séries. Après avoir publié le tome 20 il y a quelques mois, l'éditeur ne compte pas en rester là et nous a indiqué qu'il souhaiterait poursuivre la réédition progressive des tomes restants (21 à 28) à l'avenir

\*\*\* La VF du jeu OGL de *Mongoose* sera commercialisée en France par *Le Grimoire* jusqu'en

mars 2016. Joe Dever annonce alors qu'il ne renouvelle pas la licence, arrivée à expiration.

## L'Œil d'Agarash

Revenons en Angleterre. Le 1<sup>er</sup> avril 2015, la publication du tome 29 est annoncée pour la fin d'année chez *Mantikore Verlag*. Ce n'est pas un poisson d'avril mais, finalement, le livre ne sort pas en anglais à la date prévue alors qu'il est publié en italien par *Vincent Books* à l'occasion de la convention *Lucca Comics & Games* en novembre. Un mois plus tard, *Cubicle 7* annonce avoir acquis les droits de publication pour les LDVELH et un JdR *Loup Solitaire*. Ultime rebondissement, *Cubicle 7*, qui s'est lancé dans la publication du *Lone Wolf Adventure Game* avec la participation de *Scriptarium* (Vincent Lazzari a assuré la relecture de l'ensemble des ouvrages parus

## L'Œil d'Agarash – Loup Solitaire #29

Plus de quinze ans après la sortie du 28<sup>e</sup> épisode de *Loup Solitaire*, voici donc le tant attendu Œil d'Agarash qui poursuit la saga. Depuis le #21, le Grand Maître Loup Solitaire a cédé la place à l'un de ses disciples dans les aventures qui portent son nom. Bien sûr, le héros mythique reste à la tête de l'Ordre Kaï, et c'est lui qui envoie en mission le personnage incarné par le lecteur. Comme dans les jeux de rôle, ce dernier donne une identité à son alter ego ; pour le reste, la mécanique reste la même que dans les cycles précédents.

Une fois n'est pas coutume, la situation est grave au Magnamund : les forces des Ténèbres ont déclenché une offensive majeure contre l'ensemble des pays libres. Pour y faire face, six Grands Maîtres Kaï sont envoyés en mission. Parmi eux, notre héros est chargé de récupérer l'Œil d'Agarash, dont le sorcier Zashnor essaie de s'emparer. Inutile de dire que s'il y parvenait, les conséquences seraient dramatiques.

Ce tome 29 est du *Loup Solitaire* pur jus, avec une mission d'infiltration qui, comme dans les films du genre, ne se passe pas comme prévu. Improvisation, combat, scènes à couper le souffle... C'est du grand Joe Dever ! *Lone wolf is back !!!* Soulignons au passage l'excellent choix de Gallimard Jeunesse de publier ce premier tirage en grand format, ce qui rend la lecture véritablement agréable. N'hésitez plus, *Loup Solitaire* vous attend.

**Éditeur** • Gallimard Jeunesse

**Auteur** • Joe Dever

**Prix constaté** • 16,50 €





### **Astre d'Or et Neige d'Automne**

En 1986 paraît un *spin-off* de *Loup Solitaire*, *The World of Lone Wolf*, dont le héros est Grey Star, le personnage incarné par Ian Page dans la campagne menée par Joe Dever dans les années 70. En français, cette mini-série de quatre livres écrite par Ian Page a été publiée chez Folio Junior sous le titre *Astre d'Or*. L'éditeur *Megara* a réussi un *crowdfunding* en novembre 2016 pour publier une édition collector du tome 1, *Grey Star the wizard*, dont les textes seront mis à jour et accompagnés d'illustrations inédites de Gary Chalk, et d'une aventure bonus écrite par Florent Haro validée par Joe Dever.

Autre *spin-off* également validé par Joe Dever et illustré par Gary Chalk, *Neige d'Automne* est une série d'aventures écrites par Martin Charbonneau, un membre de *Scriptarium*, publiées initialement entre 2010 et 2012 dans *Draco Venturus*, le magazine de l'association. *Megara* en a édité le tome 1 en anglais en 2015 dans une version augmentée (350 paragraphes au lieu de 200). Le tome 2 a été financé sur KS début 2017.

à ce jour et en a co-écrit une partie et d'autres membres sont associés aux prochains suppléments), annonce à Joe Dever qu'il n'est pas en capacité de publier les LDVELH. Le 1<sup>er</sup> avril 2016, l'auteur fait part à ses lecteurs de sa déception, et annonce qu'il publiera lui-même le tome 29 par le biais de sa propre maison d'édition, *Holmgard Press*. *The Storms of Chai* sort finalement en anglais le 13 mai 2016, et en français un peu plus d'un an plus tard, sous le titre *L'Œil d'Agarash* (cf. notre critique dans ci-dessous).

Malheureusement, le 29 novembre 2016, Joe Dever s'éteint prématurément des suites d'une opération qu'il a subie en août. Il avait 60 ans et encore toute une vie devant lui, dont il comptait bien consacrer une partie à l'écriture des projets *Loup Solitaire*. Bien qu'hospitalisé, il a continué de travailler jusqu'au bout, comme nous le raconte son fils Ben dans une interview (cf. ci-après). Sentant que la fin était proche, il a demandé à ce dernier de reprendre le flambeau avec celui qu'il considère comme son collaborateur le

plus proche, le meilleur expert de l'univers qu'il a créé : Vincent Lazzari

Au fil des années, de forts liens se sont tissés avec le français, à tel point que lorsque Joe Dever est arrivé au bout de l'écriture du tome 29, il lui en a confié la relecture, lui demandant de traquer la moindre erreur, la moindre incohérence. Et surtout, il lui confie l'écriture du premier jet de *The Tides of Gorgoron*, la mini-aventure bonus pour l'édition collector de *The Storms of Chai*, dont Joe assure ensuite la rédaction finale (processus qui a été baptisé « *deverisation* »).

Joe Dever demande donc à Vincent et à Ben de travailler selon les mêmes modalités pour terminer son œuvre, à savoir les tomes 30 à 32 de *Loup Solitaire*, leur communiquant un maximum d'éléments à partir de ses notes. Le travail est en cours et nous devrions prochainement en savoir plus sur la sortie de *Dead in the Deep*, le tome 30. *RIP Joe, the show goes on !*

Marc Sautriot

AUTEUR DE LOUP SOLITAIRE

**BEN DEVERE****De père en fils**

*Avant de décéder en novembre 2016, Joe Dever, le créateur de Loup Solitaire, a transmis le flambeau à son fils Ben pour mener son œuvre à son terme. Rencontre avec celui qui hérite d'une lourde mais fantastique tâche.*

**C**asus Belli : Bonjour Ben. Pour commencer, pourrais-tu te présenter à nos lecteurs ?

**Ben DeVere** : Je suis Ben DeVere, l'aîné des deux enfants de Joe Dever\*. Ma sœur Sophie est artiste et vit à Dublin. Notre père m'a confié pour tâche de m'occuper de son héritage littéraire au nom de la famille. J'imagine que cela signifie que je vais devoir utiliser Ben Dever comme nom de plume. Peut-être Ben R. Dever, je n'ai pas encore décidé... Ben Dever ressemble trop à Ben Dover, une célèbre star anglaise du porno !

*\* Joe Dever est le nom de plume de l'écrivain britannique Joseph Robert DeVere.*

**CB** : Effectivement ! Que fais-tu, dans la vie ? Est-ce que, comme ton père, tu écris des œuvres de fiction, peut-être même des jeux ? Ou est-ce que tu as pris une voie complètement différente ?

**BD** : Je suis co-fondateur de plusieurs festivals d'art britanniques, dont le Secret Garden Party, le Wilderness Festival, et Citadel. Actuellement, je suis responsable de programmation de spectacles « arts & culture » à Live Nation\*\*, m'occupant aussi bien de concerts de musique classique et de spectacles comiques que de concerts de rock ou de reconstitutions de batailles.

En 2013, j'ai créé un événement baptisé Sunday Papers Live, qui est devenu une institution à Londres, faisant systématiquement salle comble. J'ai aussi été enseignant. Dans le passé, j'ai beaucoup écrit. J'ai un diplôme en création littéraire. Du coup, reprendre *Loup Solitaire* a été une excellente excuse pour me remettre à écrire.

*\*\* Live Nation Entertainment est une importante société spécialisée dans la programmation, l'organisation et la vente de billets pour des spectacles variés, qu'il s'agisse de concerts musicaux (classique, rock, comédie musicale...), de spectacles de comiques, etc.*

**CB** : Lorsque ton père s'est mis à écrire la série *Loup Solitaire*, tu devais être encore très jeune. Mais peut-être te montrait-il ce qu'il écrivait ? Est-ce que tu as été son premier lecteur ? Peut-être même t'a-t-il fait jouer à *D&D* dans l'univers du *Magnamund* ?

**BD** : J'étais effectivement très jeune lorsqu'il a atteint la période de sa carrière où il jouait et écrivait le plus. Je devais alors avoir entre 5 et 10 ans, ce qui fait que je ne pouvais pas participer. Mais c'était rigolo de voir ces joueurs légendaires\*\*\* se rendre dans le bureau de papa pour se lancer dans des batailles épiques. Ceci dit, je ne dirais pas que j'y comprenais quoi que ce soit. De la même façon, je n'ai jamais



“ Vincent mettait les notes au propre, et nous les relisions à Papa pour qu’il s’assure qu’elles correspondaient à sa volonté. ”

pu véritablement accéder à *Loup Solitaire*. J’avais d’autres intérêts et Papa ne m’a jamais incité à lire ses livres. Nous avions strictement une relation père-fils, et ce n’est qu’aujourd’hui qu’il nous a quittés, et que je dois jouer un rôle dans l’avenir de *Loup Solitaire*, que je découvre cet univers pour la première fois. Et que je découvre un vaste côté de mon père que je ne connaissais pas.

*\*\*\* Parmi ces joueurs, signalons Ian Page, qui a co-écrit avec Joe Dever la série Astre d’Or, qui se déroule dans le même univers que Loup Solitaire. Initialement, Astre d’Or était le personnage de Ian Page dans la campagne que faisait jouer Joe Dever.*

**CB : Tu n’avais donc jusque-là jamais participé aux travaux de ton père ?**

**MC :** J’ai été serveur dans un pub que mon père a acheté au milieu des années 90, mais c’est tout. Un jour, je lui ai demandé si ça le contrariait que je ne sois pas un fan de *Loup Solitaire*. Il m’a répondu : « Non, pas du tout, tu n’es pas un joueur. » J’imagine que soit on l’est, soit on ne l’est pas. Comme pour

la plupart des écrivains, son travail était quelque chose de très privé. Il travaillait la nuit, s’enfermant dans son bureau. Et il n’en parlait jamais. On partageait d’autres intérêts. Nous aimons tous les deux l’histoire, et nous avons parcouru ensemble tous les champs de bataille importants d’Europe. Nous avons dirigé ensemble une société de vente en ligne de figurines de jeu napoléoniennes. Pas parce qu’il m’a finalement intéressé aux jeux, mais simplement parce que c’était une bonne excuse pour moi pour que nous passions du temps ensemble, et que le travail était plus facile à réaliser à deux.

**CB : On m’a dit que, même atteint par la maladie, ton père a continué de travailler ? Il a pu achever le 29<sup>e</sup> épisode des aventures de Loup Solitaire, publié en France il y a quelques semaines. Mais il avait également trois livres supplémentaires en projet, dont il t’a donc confié la charge.** →



“ Nous avons une équipe de créatifs incroyable qui travaille sur *Loup Solitaire*. ”

**MC :** Tout à fait. Quand il a su que la fin était proche, il s'est concentré sur la transmission d'informations pour nous en donner le plus possible sur les trois derniers livres. Il a toujours prévu que la série serait en trente-deux livres. Chaque détail de l'histoire était déjà déterminé, et il s'agissait en fait pour lui de retrouver ses notes, puis de dicter autant d'informations que possible tant qu'il en avait encore le temps.

**CB :** Comment procèdes-tu, pour l'écriture de ces livres ? Je sais que tu travailles avec Vincent Lazzari, qui connaissait ton père et a travaillé précédemment avec lui. Vous vous connaissez déjà ? Peux-tu nous dire comment vous vous organisez tous les deux ?

**MC :** Depuis plusieurs années, Papa se fait à Vincent comme collaborateur. Pour lui, c'est la seule personne en qui il avait confiance pour mener cette tâche à bien. Durant l'hospitalisation de mon père, lorsqu'il en avait la force, Vincent et lui se parlaient par Skype, et j'enregistrais leurs conversations et prenais des notes. Après, Vincent mettait les notes au propre, et nous les relisions à Papa pour qu'il s'assure qu'elles correspondaient à sa volonté. C'est ainsi que Vincent et moi avons fait connaissance. Mais notre première rencontre physique a eu lieu lors de l'enterrement.

Actuellement, Vincent écrit le premier jet du manuscrit de *Loup Solitaire* #30 à partir des notes et enregistrements que mon père nous a laissés dans ses derniers jours. Papa m'a chargé de reprendre cette première version et de la rédiger avec son style – un processus que nous appelons la « *deverisation* ». Papa m'a appris à écrire pendant mes études ; aussi, si je ne suis pas un expert de *Loup Solitaire*, je connais intimement son style d'écriture. Ainsi, son plus grand fan, qui est aussi le conseiller en qui il avait le plus confiance, s'assure que l'univers et l'histoire sont exactement tels qu'il les souhaitait, et son fils fait en sorte que le style et la

prose sont tels que les textes semblent avoir directement été écrits par lui.

**CB :** Sais-tu quand *Loup Solitaire* #30 sortira ?

**MC :** Nous pensons pouvoir faire une annonce à ce sujet à la convention *Lucca Comics & Games*, qui se déroulera en novembre en Italie.

**CB :** *Loup Solitaire* a fait l'objet de plusieurs jeux de rôles, le dernier en date étant édité par *Cubicle 7*, ainsi que de jeux vidéo, de romans... Il y a même eu des projets de films. Comment envisages-tu l'avenir de ce point de vue ? Est-ce que tu comptes y contribuer en tant qu'auteur ou plutôt en tant que coordinateur ?

**MC :** Nous avons mis en place une stratégie de développement de *Loup Solitaire*. Si nous parvenons à nos objectifs, cela signifie porter le *Magnamund* à une nouvelle audience, immensément plus importante. Je ne vais pas m'y opposer, bien au contraire. Je dois cependant m'assurer que la qualité de tout ce qui va être produit sera des plus élevées, car Papa était un perfectionniste, et parce que c'est moi qui suis responsable, au bout du compte. Mais la communauté de *Loup Solitaire* nous apporte un soutien extraordinaire, et nous avons une équipe de créatifs incroyable\*\*\*\* qui travaille sur *Loup Solitaire*, tous médias confondus. Mon travail est de faire en sorte que la saga soit achevée, que l'univers continue de s'étendre, et que les fans soient ravis. C'est un véritable honneur. Je découvre également la vie intérieure de mon père, et j'apprends à le connaître tel que je ne l'ai pas connu lorsqu'il était vivant. J'ai la sensation d'être au commencement d'une grande aventure.

\*\*\*\* Ben fait ici référence à des artistes et auteurs tels que *Francesco Mattioli*, *Alberto del Lago*, *August Hahn* et *Florent Haro*, l'association *Scriptarium*, ainsi que les éditeurs *Cubicle 7*, *Megara*, *Askfageln* et *Mantikore Verlag*.

Propos recueillis le 16 août 2017 et traduits de l'anglais par Marc Sautriot

# POUR SURVIVRE EN TERRITOIRE RÔLISTE

DÉCOUVREZ LE KIT DU MENEUR DE JEU **CASUS BELLI** !



**casus BELLI**  
Le magazine de référence des jeux de rôle

COMMANDEZ-LE EN LIGNE SUR  
[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)



ADVENTURES IN MIDDLE-EARTH | LIVRES DE BASE (VO)

## PLAYER'S GUIDE & LOREMASTER'S GUIDE

### Retour aux sources

Le Seigneur des Anneaux, c'est un peu comme Star Wars : ne pas l'avoir dans le paysage rôliste, c'est comme retirer la levure du gâteau, ça fonctionne mais ça manque quand même de volume.

#### Fiche technique

Éditeur • Cubicle 7

Matériel • Livres couverture rigide de 224 et 160 pages en couleurs

Prix constaté • 26.99 £ par ouvrage

C'est donc avec un certain soulagement que les rôlistes ont accueilli l'*Anneau Unique* (AU) après une période de vache maigre à peine ponctuée par la famélique version de *Decipher*, pas inintéressante à la base, mais à la gamme terriblement limitée, entre autres parce ce qu'il ne s'agit pas d'une adaptation des livres mais des trois films de Peter Jackson. D'autant plus que la qualité de cette nouvelle adaptation signée *Cubicle 7* est vraiment au rendez-vous.

De fait, ce fut un peu une surprise lorsque ce même éditeur annonça une seconde gamme tirée des œuvres de Tolkien, cette fois sous la forme de suppléments pour *D&D 5e édition*. Passé quelques grognements de principe (les rôlistes sont comme ça, ils aiment bien grogner), l'implacable logique de cette version – après tout, le *SdA* fut une influence majeure de la création de *D&D* – apparaît comme une évidence. Ainsi est paru le diptyque de base, le *Player's Guide* et le *Loremaster's Guide*, de cette gamme événement sobrement intitulée *Adventures in Middle-Earth* (AiME).

### Donj' sauce anglaise

Avec ces deux volumes, *Cubicle 7* entend donner à *D&D* une tonalité Tolkieniste. Pour ce faire, AiME adopte

logiquement l'approche de l'*Anneau Unique*, dont il reprend une partie des textes et des illustrations.

Petit rappel pour les retardataires : l'action se déroule dans un périmètre géographique restreint, les Terres Sauvages, délimité du Nord au Sud par les Montagnes Grises et la Lorien et d'Ouest en Est par la Comté et les Monts de Fer, et sur une période située entre la Bataille des Cinq Armées et l'épopée de Frodo.

Ce sont des années-charnières, en trompe l'œil et où l'accalmie qui fait suite à la mort de Smaug cache le retour discret et pernicieux de Sauron. Les elfes sentent que leur âge se termine et se referment progressivement sur eux-mêmes, alors que les humains ne prennent pas encore la pleine mesure du danger imminent et du combat qu'ils devront mener.

Tout comme l'*AU*, la proposition est intelligente et surtout brillamment mise en œuvre. Elle met volontairement de côté tout aspect encyclopédique au profit d'un environnement de jeu ramassé se jouant des interstices laissés dans les romans, pour au final gagner en cohérence.

Concrètement, elle consiste en une description rapide des terres couvertes dans le *Player's Guide* et, dans le *Lore-*



*master's Guide*, d'une chronologie formant le cadre de campagne général du jeu. Cette dernière fixe les étapes et événements-clés qui mènent de *Bilbo le Hobbit* au *Seigneur des Anneaux*. Elle peut être utilisée soit directement dans les enjeux d'un scénario, soit comme toile de fond permettant de mettre en cohérence les aventures du groupe.

Le  *Loremaster's Guide* propose en outre une description détaillée du point de départ assumé de la campagne, Lake-Town (cette dernière est reprise du livret de l'écran de *l'Anneau Unique*).

## Des races et des classes

L'univers et son ambiance respirent aussi des autres chapitres, en particulier ceux consacrés à la création de personnages. Ces chapitres annulent et remplacent entièrement leurs équivalents de *D&D5*, c'est à dire les races (remplacées ici par les origines, notion indiquant l'espèce mais aussi et surtout l'origine géographique), les classes, les dons (qui deviennent ici des vertus) et l'équipement.

Ces pages couvrent de manière large et extensive leur sujet et même au-delà, en proposant le Rohan et le Gondor dans les origines jouables, en plus des Hobbits de la Contée, des Elfes de Mirkwood, des Beornings ou encore des Dunedain. Les différentes classes couvrent aussi intelligemment le spectre recherché, et l'on y fait correspondre sans difficulté les personnages du *Hobbit* et du *SdA* : chasseur de trésor, guerrier, érudit, protecteur... À noter que même s'il laisse la porte ouverte aux classes de base de *D&D*, *AiME* ne propose aucun lanceur de sorts. Les

«magiciens» proposés sont des sages ayant au mieux quelques tours et feux d'artifice dans leur sac, et la magie est surtout histoire de superstition.

## Voyage voyage

*AiME* propose quatre systèmes qui s'ajoutent à ceux de *D&D5*, les voyages, la corruption, les audiences et la phase de communauté se déroulant entre les aventures.

Les voyages sont bien entendu issus de *l'AU* et constituent LA proposition ludique au cœur du jeu. Il s'agit, à l'image des périlleux déplacements de Bilbo ou de la communauté de l'anneau, de lutter au mieux contre une nature vaste et dangereuse pour arriver aussi sain et sauf que possible à destination. Chaque PJ y prend un rôle actif (guetteur, chasseur...) en fonction de ses compétences et sera mis à contribution pour surmonter les obstacles à venir.

Les voyages se découpent en trois étapes : la préparation, le voyage à proprement parler, et l'arrivée. La première détermine si les conditions de départ sont correctes et se décline en bonus ou malus pour les phases suivantes. C'est aussi et surtout au cours de cette période que les PJ établissent leur chemin sur une carte sommaire - le MJ dispose d'une version plus complète où figure notamment la dangerosité des terrains traversés. Cette dernière, ainsi que la distance parcourue, déterminent un certain nombre d'événements aléatoires plus ou moins fâcheux.

Le *Player's Guide* dispose d'une série de tables aléatoires pour ces événements. Ceux-ci sont très scénarisés, avec de longs paragraphes des- ➔

## *AiME* contre *l'Anneau Unique*

La question de la place respective de ces deux gammes se pose inévitablement. À première vue, il est facile de considérer *AiME* comme destiné aux joueurs de *D&D5* qui souhaitent conserver un système qu'ils connaissent déjà. L'argument est en effet recevable, mais ce n'est pas le seul à considérer.

En se basant sur *D&D*, *AiME* insiste en effet un peu plus sur les aspects héroïques de l'univers que son aîné. Les aventuriers se détachent du commun des mortels dès le niveau 1 et sont promis à une progression importante. Ce n'est en rien antinomique avec le *SdA*, qui ne manque pas d'actes de bravoure ni de personnages hauts en talents. C'est une approche très légèrement différente de *l'AU*, qui insiste quant à lui un peu plus sur les aspects mélancoliques d'un monde en transition propre à la fin du troisième âge. Choisir entre les deux gammes est donc aussi affaire de goût, et *AiME* est une option parfaitement légitime, même si vous n'êtes pas déjà joueur de *D&D5*.



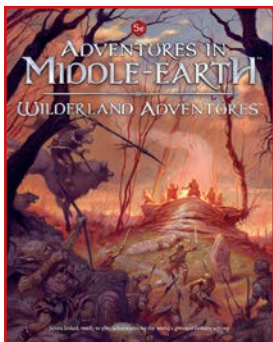


## Une gamme et demi

Lorsqu'*AiME* a été annoncé, les joueurs de l'*AU* se sont légitimement inquiétés du sort de leur jeu. *Cubicle 7* n'a pas tardé à clarifier l'articulation des deux gammes : la gamme d'*AiME* reprendra tout simplement les ouvrages d'*AU*, bien entendu adaptés à son système.

Les deux premiers ouvrages à sortir sont donc très logiquement des conversions de *Tales from Wilderland* et de *The Heart of the Wild*. Le premier, déjà disponible en PDF et renommé *Wilderland Adventures*, est un recueil de scénario se déroulant essentiellement dans le Rhovanion. Le second, retiré en un *Rhovanion Region Guide* nettement plus direct, est un guide de cette même région.

Il comprend une description géographique détaillée, de nouvelles options de personnage et un bestiaire. Les deux forment une paire indissociable – contexte d'un côté, aventures de l'autre.



criptifs qui permettent de réellement transformer le déplacement en véritable épopée, et pas juste en une série de jets de dés. Dommage que le *Lore-master's Guide* ne propose quant à lui que quelques conseils d'usage plutôt que des tables supplémentaires qui auraient permis de varier les plaisirs – et surtout de contextualiser un peu plus cette phase du jeu en fonction du secteur géographique ou de la période, par exemple.

## À l'Ombre du Mordor

Middle-Earth est un monde profondément héroïque où la frontière entre le bien et le mal est clairement définie. Pour autant, les conditions de vie difficiles et les événements tragiques de la période tendent à pousser tout un chacun à commettre des actes répréhensibles, parfois même à leur insu, jusqu'à un point de non-retour.

Chaque action contraire à ce sens de l'héroïsme très moral provoque des points d'ombre qui font apparaître progressivement des failles dans la personnalité des personnages, à l'image de Boromir qui pour sauver son peuple finit par tenter de voler l'Anneau Unique, ou de Thorin cédant à l'Arkenstone dans les pages de Bilbo le Hobbit.

La nature de ces failles dépend du type de faiblesse du personnage, hérité de sa classe, comme la richesse ou le pouvoir.

## Les Grands de ce monde

Les aventuriers sont une exception rare, et les peuples des Terres du Milieu sont pour la plupart profondément isolés. Leur aide est pourtant indispensable pour la survie du groupe, ne serait-ce que pour se ravitailler. C'est tout l'objet des règles d'audience qui entrent en jeu lorsque les PJ demandent de l'aide à un personnage important.

Il ne s'agit pas tant d'un système figé et entièrement réglé par des jets de dé que de donner un cadre général à cette relation. Cela passe par une définition simple du niveau de relation entre personnages qui favorisera ou défavorisera les échanges. Le niveau « par défaut » dépend essentiellement des origines respectives des interlocuteurs. En donnant des motivations claires au PNJ rencontré, les PJ disposent ensuite d'un outil pour faire évoluer ce rapport vers une nature plus amicale. À son summum, elle fait des lieux visités un havre de paix où les PJ pourront à l'avenir séjourner pour panser leurs blessures physiques et morales.

À l'issue de chaque aventure, ils bénéficient en outre d'une phase de communauté qui leur permet de réaliser une action sur le long terme parmi plusieurs options, comme se soigner ou encore établir des liens avec des personnalités importantes. Si l'on parle beaucoup de soins, c'est que les Terres du Milieu sont dangereuses et les combats un dernier recours à éviter tant ils peuvent être mortels. *AiME* oublie quelque peu de conseiller de baisser fortement le niveau de récupération des PdV de D&D : c'est le seul bémol que l'on peut faire concernant l'adaptation du plus ancien des jeux de rôle à l'univers de référence des geeks de la première heure.

## Pour un système dans les ténèbres les lier

Ces nouveaux systèmes ne sont ni rigides, ni complexes. Ils renforcent les aspects propres au SdA. En contrepartie, ils nécessitent un certain travail de la part du MJ au-delà des premières séances : ajuster un tableau de rencontres à une zone géographique spécifique, définir les tenants et aboutissants d'une négociation avec tel PNJ en fonction des événements passés, etc.

Le  *Loremaster's Guide*  ne manque à ce sujet pas de conseils. Comme souvent, ils sont certes toujours à propos, mais leur utilité est proportionnellement inverse à votre expérience. À quelques exceptions près, comme pour les voyages, ils sont heureusement complétés par des outils aussi pragmatiques qu'utiles. Les combats s'accompagnent par exemple de nombreux terrains, avec leurs effets spécifiques, les rencontres d'un catalogue de PNJ standards avec pour chacun ses motivations bien dé-crites, etc.

Le  *Loremaster's Guide*  comporte en outre un petit mais bien suffisant bes-tiaire, ainsi qu'une section sur les ob-jets magiques. Il faut ici bien entendre «magique» au sens des règles de  *D&D* . Le terme n'est jamais employé dans l'univers, où ces objets souvent uniques doivent leurs effets avant tout à la qua-lité de leur fabrication ou leurs maté-riaux. Un petit catalogue est même fourni, mais un MJ bien avisé en fera un usage aussi modéré que possible – à tel point que l'intérêt de cette section est discutable.

## Aussi confortable qu'un trou de hobbit

L'une des craintes légitimes au sujet d' *AiME*  concerne l'aspect pratique d'une telle gamme, qui n'impose rien de moins que trois ouvrages de base pour pouvoir jouer, dont deux  *Player's Guide*  entre lesquels il faut jongler.

En réalité, il n'en est rien. Le guide du joueur d' *AiME*  ne se contente pas d'adapter  *D&D5*  aux Terres du Milieu par quelques rustines de-ci de-là ; les sections sur la création de personnage (cultures, classes, vertus...) remplacent en effet intégralement leur équivalent du  *Player's Handbook*  de  *D&D*  (sorti en VF), tandis que les systèmes supplé-mentaires proposés (Voyages, corrup-tions...) s'ajoutent au corpus de base sans toucher aux règles de ce dernier.



D'autant que, tout comme l' *AU*  dont il reprend la mise en page et les illustra-tions, cet ouvrage est à la fois très beau et parfaitement organisé – la plupart des informations se retrouvent rapide-ment sans même utiliser d'index. L'écri-ture est elle-même agréable et limpide et ne souffre d'aucune typo. De quoi pardonner les couvertures, inédites mais pas très originales.

Les nombreuses qualités d' *AiME*  amènent à mieux mesurer celles de  *D&D5* . L'exceptionnelle qualité des règles de ce dernier cumule simpli-cité, homogénéité et modularité. Là où  *D&D3*  et le système d20 croulait parfois sous son propre poids de classes et dons supplémentaires, la structure bien plus ramassée de  *D&D5*  permet de l'adapter facilement à différents univers tout en conservant ses qualités.

Certes,  *D&D5*  reste orienté vers un cer-tain niveau d'héroïsme, mais il se révèle étonnamment adapté aux Terres du Milieu, moyennant les nouvelles pro-positions apportées par  *AiME* . Ce der-nier pourrait bien montrer la voie à de futurs déclinaisons similaires, à l'image de la période d20, avec ses avantages (richesse de l'offre en particulier), mais sans ses travers.

Slawick Charlier

### J'aime

- + Faire du D&D dans les Terres du Milieu, une évi-dence enfin réalité !
- + Le niveau de finition (mise en page, illustrations, organisation, écriture) remarquable
- + Les nouveaux systèmes, en particulier celui sur les voyages

### J'aime moins

- Peu d'outils pratiques pour le MJ pour faire varier les voyages
- Pas de scénario dans le  *Loremaster's Guide*



L'APPEL DE CTHULHU | SUPPLÉMENTS DE CONTEXTE,  
RÈGLES ET SCÉNARIOS (VF)

# LES CONTRÉES DU RÊVE

## Balade au pays du marchand de sable

*L'œuvre de H.P. Lovecraft est constituée de deux éléments majeurs : les récits sombres dans lesquels des anti-héros finissent mal, et ceux plus « légers » mettant en scène des aventures plus flamboyantes se déroulant dans un univers fantastique : les Contrées du Rêve.*

**L**es *Contrées du Rêve* arrivent rapidement dans le JdR *L'Appel de Cthulhu* : la première édition sort en janvier 1986 chez *Chaosium* et un an plus tard en VF chez *Jeux Descartes*. Ce supplément connaît quatre éditions VO en dix ans, la dernière étant traduite par *Jeux Descartes* en 1999. Fin 2000 commence une longue traversée du désert pour *L'AdC* qui prend fin en 2008 avec la reprise de la licence par *Sans Détour*. Mais il faudra encore attendre neuf ans avant de voir revenir les *Contrées du rêve*.

## Crowdfunding

Comme désormais de nombreuses publications de JdR, *Les Contrées du rêve* a fait l'objet d'un *crowdfunding*. À chaque sortie d'un produit de la gamme *L'Appel de Cthulhu*, on peut s'interroger sur l'utilisation de cet outil de financement : ce jeu est l'une des locomotives du JdR français comme on peut le constater à chaque campagne, et *Les Contrées du Rêve* n'a pas fait exception avec plus de 200 000 euros réunis par près de 1 300 souscripteurs. Cependant, *Sans Détour* ne s'est pas contenté de publier un ouvrage de 300 pages consacré aux *Contrées du Rêve* : avec ce formidable outil qu'est le financement participatif, il a également pu proposer aux souscripteurs trois autres supplé-

ments, dont une campagne centrée sur *les Contrées du Rêve*, sans parler d'une édition Prestige constituée d'un beau coffret bardé de bonus.

## Les Contrées du Rêve

Il nous aura donc fallu attendre plus de 15 ans pour voir une nouvelle édition des *Contrées du Rêve*, ce monde mythique inventé par H.P. Lovecraft. Cette version française est issue de la 5e édition américaine et intègre de surcroît un chapitre de dix pages dans lequel Tristan Lhomme apporte de nombreux conseils pour maîtriser une partie se déroulant dans les *Contrées du Rêve*.

Cette nouvelle édition est un beau bébé de près de 300 pages dont un tiers est constitué de six scénarios permettant d'aborder immédiatement les *Contrées du Rêve*. Les vieux briscards de *L'AdC* retrouveront ici des grands classiques tels que *L'Élève de Pickman* et *La Saison de la sorcière*, d'excellents scénarios adaptés pour la 7e édition du jeu.

La plus grosse partie de l'ouvrage est bien entendu consacrée aux *Contrées du Rêve* elles-mêmes, avec un index géographique des lieux les plus importants, classés par région, des PNJ notables, un bestiaire du *Rêve* et, bien

### Fiche technique

**Éditeur** • Éditions Sans Détour

**Matériel** • 4 livres format A4 à couverture rigide (*Les Contrées du rêve*, 288 pages N&B incluant un cahier d'illustrations couleur de 16 pages; *Kingsport, la cité des brumes*, 160 pages N&B; *Le Sens de l'escamoteur*, 145 pages N&B; *Murmures par-delà les songes*, 128 pages), 1 boîte (édition Prestige) contenant les quatre livres ainsi que *La Pierre onirique* (livret de 80 pages format A4 à couverture souple), 4 cartes géographiques en poster 40x60 cm couleur, la carte des *Contrées du Rêve* en poster 90x60 cm, 1 livret de campagne (35 pages N&B format A4 à couverture souple), des aides de jeu des scénarios des ouvrages inclus dans la boîte, 1 lithographie en couleur format A4 cartonné, l'écran *Contrées du Rêve*, une clef, 60 fiches de créatures cartonnées.

**Prix constaté** • 45 € (*Les Contrées du Rêve*), 39 € (*Kingsport, la cité des brumes*), 30 € (*Le Sens de l'escamoteur*, *Murmures par-delà les songes*) et 159 € (*Les Contrées du Rêve* – édition Prestige)

entendu, quelques nouveaux grimoires et sorts. On pourra regretter que les Contrées ne soient pas plus détaillées que ce qui figure dans l'index-guide, qui fait tout de même une trentaine de pages et révèle déjà moult informations pour avoir une vue d'ensemble.

Avant de se plonger dans ces différents chapitres, le Gardien des arcanes commencera par découvrir ce que sont les Contrées du Rêve dans un chapitre introductif qui va également lui dévoiler quelques points de règles et conseils pour utiliser cet univers fantastique. La technique pure est relativement limitée et ce n'est pas un mal (deux nouvelles compétences, Rêver et Savoir ès Rêves, la gestion de la mort et de la SAN...), et on s'attardera surtout sur la façon dont on se rend dans les Contrées du Rêve, ce qui se passe lorsqu'on y arrive, comment on les quitte... C'est léger, c'est bien fait, et ça permet surtout de poser l'ambiance onirique du lieu.

Enfin, le Gardien qui n'a pas lu les différents écrits de Lovecraft sur les aventures de Randolph Carter pourra avoir un bel aperçu des Contrées grâce à un long résumé de la « *Quête onirique de Randolph Carter* », voyage qui parcourt la totalité de cet univers. Au final, ce supplément est un bel ouvrage, plutôt complet, que tout Gardien des Arcanes se doit d'avoir dans sa bibliothèque.

## Kingsport, la cité des Brumes

Alors que les suppléments consacrés à Arkham, Dunwich et Innsmouth ont été traduits il y a une éternité par *Sans-Dé-*

*tour* (2010 et 2011), il aura fallu attendre la campagne des *Contrées du Rêve* pour enfin avoir accès au guide consacré à la petite ville de Kingsport, voisine d'Arkham. Comme les autres ouvrages consacrés aux Terres de Lovecraft, Kingsport commence par une rapide évocation de cette région puis enchaîne avec deux nouvelles de Lovecraft se déroulant dans cette ville, histoire de se mettre dans l'ambiance : *L'Étrange maison haute dans la brume*, qui apparaît largement dans le supplément, et *Le festival*.

Ensuite, le supplément nous fait faire un tour d'horizon avec un descriptif de la vie quotidienne à Kingsport, un rapide historique de la petite cité et, enfin, une évocation du culte maléfique qui y sévit depuis le XVIIe siècle. Ces éléments sont très utiles pour aborder le guide de la ville à proprement parler, qui décrit de nombreux lieux (et les PNJ associés), quartier par quartier. Tout cela est riche en détails et donne de la matière pour de nombreux scénarios.

De ce point de vue, l'ouvrage n'est pas en reste puisqu'il en contient trois qui exploitent déjà plusieurs lieux, dont la fameuse Maison haute. Deux de ces scénarios font également le lien avec les mondes oniriques, Kingsport ayant la particularité de posséder plusieurs accès au monde du Rêve. D'où le fait que le supplément a été associé aux Contrées du Rêve. Jonglant entre le monde de l'Éveil et le Rêve, ces scénarios sont très plaisants et font de ce supplément un vrai régal, aussi bien à lire qu'à jouer. →

## De la présentation des ouvrages

Les ouvrages ont fait l'objet d'un travail soigné, avec de magnifiques couvertures illustrées par Loïc Muzy et bénéficiant d'un vernis sélectif utilisé judicieusement. Au niveau de l'iconographie, *Sans-Détour* s'est modéré dans l'utilisation des photos en N&B et les alterne désormais de façon équilibrée avec des illustrations. Dommage que l'éditeur persiste à faire des ouvrages en N&B alors qu'une bonne partie des illustrations, en particulier celles de Loïc Muzy, sont réalisées en couleur, comme on peut le voir dans le magnifique cahier graphique ou les cartes en pages de garde des *Contrées du Rêve*. De son côté, la mise en page est sobre et assez classe, dans le prolongement de celle de la 7e édition. Il est simplement dommage que les encadrés, notamment ceux des PNJ, ainsi que certaines illustrations, soient disposés de façon parfois assez fantasque par rapport au texte.



## Écran et livret de campagne

*Sans-Détour* a pris l'habitude de proposer un écran avec chacune de ses « grosses » productions : *Les Contrées du Rêve* n'y échappent pas.

Identique à celui de la 7e édition en terme de contenu côté Gardien des arcanes, ses trois volets au format paysage bénéficient d'une magnifique vue sur les Contrées signée Loïc Muzy côté joueurs.

Pour l'accompagner, l'éditeur propose un livret de campagne, destiné à un joueur.

Outil *a priori* utile. Outre la feuille de PJ, il contient des espaces pour prendre des notes mais aussi des informations sur les différents lieux des Contrées du Rêve que le joueur peut découvrir au cours des parties. Ce choix de contenu est un peu étonnant. Sans parler du fait qu'un livret ne suffira pas à l'ensemble de vos joueurs...

**Matériel** • 1 écran cartonné en 3 volets A4 paysage et 1 livret de campagne de 36 pages A4 en N&B à couverture souple

**Prix constaté** • 22 €



## Le Sens de l'escamoteur

**Attention ! Ce paragraphe contient des informations réservées au Gardien des Arcanes.**

Inédite en français, la campagne *Le Sens de l'escamoteur* s'inscrit pleinement dans la tradition洛夫craftienne des *Contrées du Rêve* en proposant aux joueurs une quête qui mènera les PJ de Sarkomand au Bois enchanté en passant (peut-être) par le Monde souterrain, Inquanok, Lhosk, Ilek-Vad ou encore Sarnath et Ulthar. Son point fort est de ne pas proposer une intrigue linéaire et de laisser les PJ tracer leur chemin pour essayer de revenir à la réalité.

En effet, les PJ, accros à l'opium (c'est un point obligatoire), ont été expédiés dans le Rêve par un mafieux chinois auprès duquel ils se sont endettés. Le hic, c'est que ledit chinois est aussi un serviteur de Nyarlathothep, et qu'il les a envoyés à son maître avec une drogue qui a pour propriété de détruire leur corps terrestre ; seule leur âme a survécu, et si retour sur Terre il y a, ce ne sera pas dans leur corps d'origine !

N'y allons pas par quatre chemins : cette campagne est difficile et les PJ ont de fortes chances de ne pas survivre. Normal pour de *L'AdC*, me direz-vous. Certes, mais comme il est précisé dans *Les Contrées du Rêve*, les aventures dans cet univers sont plus proches de l'*heroic fantasy* et on peut s'attendre à quelque chose de plus flamboyant. Ici, la difficulté ne repose pas tant sur l'intrigue que sur les mécanismes proposés par l'auteur : beaucoup d'actions reposent sur des jets de Chance, et les points de vie et de SAN partent par brouettes.

Ceci dit, ce n'est pas irrémédiable et le MJ pourra s'adapter pour permettre au groupe de durer plus longtemps. Car si les PJ meurent, difficile de les remplacer, leur motivation n'étant pas

transférable (réintégrer leur corps dans le monde de l'Éveil !). L'auteur propose bien des pré-tirés de remplacement, mais ils ne peuvent être utilisés qu'à un lieu bien précis.

Prévoyez donc un peu d'adaptation technique si vous voulez profiter pleinement de cette campagne qui est cependant très plaisante et vous permettra d'explorer largement *les Contrées du Rêve* avec vos joueurs.

## Murmures par-delà les songes

**Attention ! Ce paragraphe contient des informations réservées au Gardien des Arcanes.**

Avec les trois premiers livres consacrés aux *Contrées du Rêve*, vous aurez déjà votre content pour jouer dans cet univers avec de nombreux scénarios, qu'ils soient *one-shot* ou en campagne. Mais *Sans-Détour* ne s'est pas arrêté en si bon chemin : *Murmures par-delà les songes* est un recueil de création purement française créé pour l'occasion et contenant pas moins de huit scénarios.

La *french touch* est immédiatement perceptible à la première lecture, avec des scénarios plutôt conceptuels ; par exemple celui qui propose aux joueurs d'incarner des PJ du Monde du Rêve qui ne savent pas qu'ils sont en vérité les avatars d'enfants éthiopiens d'un camp de réfugiés ; ou encore celui où les PJ appartiennent à un cirque du Rêve, eux aussi inconscients de leur nature terrestre et dont l'issue du scénario déterminera l'avenir. Au regard de la construction des scénarios, des conseils donnés ou encore de certains outils, les auteurs de ce recueil ont clairement la volonté d'utiliser des effets de style qui pourront être perçus comme innovants ou intéressants par certains MJ, mais aussi pénibles et lourdingues par d'autres.

La plupart de ces scénarios nécessitent l'utilisation de PJ pré-tirés ou bien créés



spécifiquement pour l'occasion et se révèlent être de véritables *one shots*, non seulement par l'indépendance de l'intrigue, mais aussi parce qu'il sera difficile de jouer d'autres scénarios avec ces PJ. Certains sont un peu sommaires dans leurs explications (il faut dire que leur format est court, 13 pages en moyenne), ne décrivant que certains éléments-clés, ou sont complexes dans leur mise en œuvre. Dans l'ensemble, beaucoup de bonnes idées mais pas forcément du prêt à jouer. En résumé, un recueil intéressant pour peu qu'on aime bousculer un peu ses pratiques et qu'on ne joue pas en campagne avec les mêmes personnages sur plusieurs années (ce qui est compliqué à L'AdC, ceci dit !).

## L'édition Prestige

Les quatre livres financés par le *crowdfunding* des *Contrées du Rêve* ont été regroupés au sein d'un somptueux coffret baptisé Édition Prestige. Ce bel objet en carton renforcé, sobre mais mis en valeur par un titre et un logo argentés ainsi qu'une touche de vernis sélectif, contient de nombreux éléments complémentaires. En plus de l'écran et de son livret de campagne (cf. marge), il réunit les aides de jeu figurant dans les différents livres du coffret, soit une trentaine de fac-similés qui apporteront un vrai plus aux joueurs en terme d'ambiance tout en épargnant vos livres !

Le coffret contient également cinq posters en papier glacé épais reproduisant en grand format les somptueuses

cartes des *Contrées du Rêve* signées Loïc Muzy et Olivier Sanfilippo. Tandis que l'ex-libris représentant un charognard des rêves pourra orner le mur de votre bureau, les soixante fiches de créatures vous seront utiles en cours de partie, avec au recto une illustration et au verso les caractéristiques. Ces fiches sont résistantes et rangées dans un casier en plastique, au côté d'une très chouette clef en métal argenté reproduisant celle de Randolph Carter.

Enfin, l'Édition Prestige contient un ouvrage exclusif, la campagne *La Pierre onirique*, publiée préalablement par *Jeux Descartes* en 1999 et mise à jour pour la 7e édition du jeu. Dans cette campagne, les investigateurs sont propulsés malgré eux dans les *Contrées du Rêve* qu'ils vont devoir parcourir pour pouvoir revenir dans le Monde de l'Éveil après avoir échappé à un certain Nyarlathothep ! Une intrigue qui n'est pas sans rappeler certaines des aventures de Randolph Carter. MJ et joueurs devraient être quelque peu dépayés et vivre un agréable moment. Dommage que cette campagne ne bénéficie pas d'une couverture rigide, probablement la faute au format (80 pages).

Au bout du compte, *Sans Détour* nous propose ici du beau matériel, et si les *Contrées du Rêve* vous attirent, n'hésitez pas à casser la tirelire pour vous offrir l'Édition Prestige : tant qu'à faire, pour un prix moindre, autant avoir plus de matériel à partir du moment où il est utile.

Marc Sautriot

## Rêver

Absolument pas lovecraftien, le roman *Rêver* de Franck Thilliez est un thriller qui illustre cependant parfaitement le chapitre de conseils des *Contrées du Rêve*. Psychologue travaillant avec la gendarmerie, Abigaël est aussi narcoleptique depuis sa plus tendre enfance, et tombe régulièrement en catalepsie. La prise régulière d'un médicament lui permet de limiter considérablement ces crises et donc les chutes malencontreuses, mais en contrepartie, elle perd des souvenirs et surtout ne parvient plus toujours à différencier le rêve de la réalité. De quoi faire perdre sa santé mentale à la psy, qui sombre peu à peu dans la paranoïa...

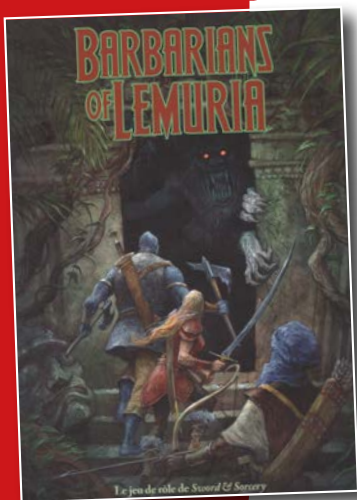
Un excellent roman, qui livre ses scènes dans le désordre pour mieux rendre la confusion mentale d'Abigaël et tenir le lecteur en haleine. Et donc une excellente illustration de l'utilisation des rêves pour mettre de la tension dans une histoire.

### J'aime :

- + Les *Contrées du Rêve* sont de retour !
- + Des campagnes et des scénarios de qualité
- + De superbes cartes
- + Une belle édition Prestige

### J'aime moins :

- Les bizarreries de la maquette
- Les illustrations réalisées en couleur mais publiées en N&B
- Certaines illustrations réutilisées à plusieurs reprises



LIVRE DE BASE (VF)

# BARBARIANS OF LEMURIA

## Conan le Lémurien

*Maudit sois-tu, Co\*\*\* ! Krongar refusait de prononcer ce nom en entier tant il lui inspirait une haine farouche. Il avait enfin l'opportunité d'effacer ce dernier à son profit ...*

« Krongar et le manuscrit des Héros », les Chroniques de Krongar

### Krongar de Valgard

Cette nouvelle édition VF de *Barbarians of Lemuria*, modestement sous-titrée *Mythic Edition*, change pour l'occasion d'éditeur et prend une tournure plus professionnelle, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

BoL ramasse son système à quelques éléments primordiaux : quatre attributs (Vigueur, Agilité, Esprit et Aura), quatre aptitudes de combat (Initiative, Mêlée, Tir et Défense) et quelques carrières, tous chiffrés sur 5. Les carrières remplacent les habituelles compétences et représentent les expériences passées du personnage. Un test consiste tout simplement à faire 9 ou plus en additionnant 2d6, un attribut ou une aptitude de combat et le rang d'une carrière pertinente. Quelques avantages/désavantages complètent les personnages. La plupart prennent la forme d'un ou plusieurs dés de bonus ou de malus sur des tests spécifiques – il faut alors conserver les deux meilleurs ou les deux moins bons, respectivement.

Le côté très versatile des héros de *Sword & Sorcery* (voir en marge) est évidemment au cœur du système de carrières. Sans être révolutionnaire, il permet de construire rapidement un

personnage sur mesure sans devoir soupeser une multitude d'options. Pour chaque carrière, son rôle dans la société est par ailleurs décrit, dessinant ainsi déjà les contours de l'univers.

### Krongar le Guerrier

La *Sword & Sorcery* est pleine du bruit et de la fureur des combats. Le système, réglé par un classique système de tours et d'initiative, est assez léthal. Une bonne arme est d'autant plus mortelle que les adversaires les plus faibles n'ont que quelques points de santé. Des points d'héroïsme et une réserve plus importante de points de santé distinguent néanmoins nettement les héros du commun des mortels. Plusieurs options tactiques, par exemple s'octroyer un malus en défense en échange d'un bonus en attaque, viennent casser la monotonie.

Les PJ seront probablement impliqués un jour ou l'autre dans une bataille. Celles-ci sont gérées par un curseur penchant vers l'un ou l'autre camp en fonction d'un jet dés et de la valeur de chaque armée. Pour peser dans la balance, les PJ peuvent tenter diverses missions comme abattre un commandant adverse, protéger une machine de guerre...

#### Fiche technique

**Éditeur** • Ludospherik

**Matériel** • Livre à couverture souple de 214 pages noir et blanc

**Prix constaté** • 29.95 €



C'est un système très direct qui laisse la place aux actions d'éclat mais offre peu de variété sans un minimum de préparation pour contextualiser les missions des PJ.

Sur mer, navires de guerre, monstres marins et navires pirates offrent aussi de quoi s'occuper. À chaque tour de bataille navale se déroulent trois phases (manœuvre, attaque et réparations), chacune avec son lot d'actions possibles auxquelles les PJ contribuent en fonction de leur poste.

C'est là encore rapide à prendre en main, et cela permet d'apporter de la variété sans pour autant être un élément central.

## Krongar le Roi

Autrefois, les Rois-Sorciers crurent pouvoir dominer l'univers et libèrent Hadron, dieu du Néant. Las, Hadron imposa son joug. Mais les dieux eurent pitié de la Terre. Ils forgèrent l'Orbelame, qu'ils confièrent à Hrangarth pour qu'il libère le continent.

L'âge de l'homme s'ouvrit mais l'accalmie fut de courte durée. Profitant de la fin d'Hadron, les Rois-Sorciers sortirent de leurs cachettes et reconquirent la Lémurie. Il fallut le courage d'un nouveau héros, Thangar, et la puissance de l'Orbelame pour les faire fuir de nouveau. Le continent a été dévasté. Les anciennes cités sont depuis laissées à l'abandon, au profit de nouvelles villes. Cet âge barbare semble prêt à couronner des héros téméraires.

L'atlas, qui occupe la moitié du livre, est une belle synthèse du genre. La cité de Satarla, perle de la Lémurie, ouvre aux PJ les portes de vastes jungles, de déserts et de plaines glacées qui recèlent quantité d'endroits inexplorés, d'antiques trésors mais aussi de terribles dangers. Les races et le bestiaire proposés sont à ce titre une réussite ; ils ignorent les poncifs du med-fan au profit de l'étrange et du mystère.

## Krongar l'Initié

En Lémurie, la magie est généralement l'apanage des fourbes et des fous. Les sorts, libres, se lancent moyennant un coût en points de pouvoir et d'un test. Les incantations sont longues et leur puissance limitée, si bien qu'il faut en user à bon escient et au bon moment pour compenser les risques (élevés) de corruption.

Les alchimistes fabriquent quant à eux diverses potions et objets entre les aventures à l'aide d'une réserve de points - une potion de soin basique requiert par exemple 1 point.

Les prêtres, enfin, peuvent quémander l'aide de leur divinité tutélaire. En leur adressant les prières et rites adéquats, ils disposent d'une réserve de bonus/malus à octroyer aux tests en rapport avec la divinité vénérée.

## Krongar l'Aventurier

Pour être parfaitement complète, cette nouvelle édition contient pas moins de 5 scénarios offrant un beau panel de ce que peut offrir la Lémurie : une affaire de famille sanglante, un sauvetage cachant un terrible sacrifice, une île où il ne fallait pas s'échouer, un kidnapping opposant deux guildes de voleurs et un trésor mal acquis à escorter.

Un joli générateur d'aventure clôture le tout. Avec une quinzaine de tables aléatoires, il y a largement ce qu'il faut pour vous aider à trouver l'inspiration.

Terminons enfin par un mot sur la présentation de l'ouvrage. S'il est sobre côté mise en page, il ne manque pas de panache côté illustrations, homogènes et très nombreuses pour une production de ce type. Elles masquent presque la qualité des textes au style limpide, direct mais toujours très évocateur.

Avec un livre de base très complet, *Bol Mythic Edition* a toute la saveur de la *pulp fantasy* mais se révèle plus accessible que la plupart de ses concurrents. De quoi regretter sa distribution très confidentielle !

Slawick Charlier

## L'épée et la sorcellerie ?

La *Sword & Sorcery*, c'est un peu le proto-mythe du héros version rock'n'roll. Des aventuriers partis de rien se font rois à la force du poignet, la magie est un jeu dangereux apanage de sorciers fous, les destins se font et se défont autant dans des cités décadentes que des terres inexplorées gorgées de trésors... et de dangers. Le maître étalon et la figure la plus connue du genre est évidemment Conan, le barbare cimmérien en slip de peaux et grosse épée. La *Sword & Sorcery* est décidément à l'honneur cette année, entre le retour de *Conan, Beast & Barbarians* motorisé par *Savage Worlds* et donc *Barbarians of Lemuria*.

### J'aime :

- + Le pouvoir d'évocation des illustrations comme des textes
- + Le système simple mais pas simpliste, surtout les carrières
- + Toute la saveur de Conan, en français et en plus accessible que le Conan de Modiphuis...

### J'aime moins :

- ... mais du Conan sans Conan c'est tout de même dommage
- Les stéréotypes, certes typiques du genre, mais quand même un peu dérangeants de nos jours



LIVRE DE BASE (VO)

# MY LITTLE PONEY: TAILS OF EQUESTRIA

## Équi(erci)tation pour les plus jeunes

*Après l'excellent No Thank You, Evil! chez Monte Cook Games, c'est autour d'une adaptation improbable de voir le jour, pour l'instant en anglais : Mon Petit Poney RPG !*

### Fiche technique

**Éditeur** • River Horse

**Matériel** • Livre à couverture rigide de 160 pages couleurs

**Prix constaté** • 30 €

**E**ncore plus surprenant, c'est un nom bien connu du milieu de la figurine qui en est responsable, Alessio Cavatore. Cet italien, ancien de *Games Workshop* où il a fait ses débuts comme traducteur, est plus habitué des univers sombres et violents que des couleurs chatoyantes de *Mon Petit Poney*. Voilà ce que c'est que d'avoir des enfants en âge de découvrir le jeu de rôle ! Mais pourquoi des poneys ? Tout simplement parce que la dernière série animée sur laquelle est fondée le jeu est une excellente surprise. Il s'agit de *My Little Pony: Friendship is Magic*. Pour votre santé mentale, nous vous conseillons de ne pas confondre cette série avec un autre dérivé, *Equestria Girls*. Les deux sont disponibles sur Netflix.

## Une grande histoire d'amitié

La formidable scène d'exposition du pilote expose la mythologie de l'univers. Pensée comme une véritable pierre fondatrice, elle pourrait bien cacher un rôliste ou deux parmi les auteurs. L'histoire donc : Equestria était autrefois gouvernée par deux sœurs, Celestia et Luna, chargées respectivement de faire lever le soleil et la lune. Hélas, Luna devint jalouse de sa sœur qui, avec le

jour, voit s'épanouir les habitants, tandis qu'elle-même est condamnée à un monde endormi.

La haine finit par la transformer en une jument démoniaque, Séléniacque. Les premiers épisodes racontent le retour de cet être maléfique et comment six poneys contrecarrent ses plans par la force de leur amitié. Cette notion d'amitié est déclinée sous toutes ses formes au fil des saisons avec beaucoup d'humour et un ton certes moralisateur, mais jamais trop simpliste.

## Du rire

L'amitié se retrouve au cœur du JdR. Chaque personnage est associé à l'un des six éléments d'harmonie qui forment autant de facettes différentes de l'amitié : gentillesse, générosité, humour, loyauté, honnêteté et enfin magie, résultante de la somme des précédents éléments. Les personnages sont aussi définis par l'une des trois races d'Equestria : poney, attaché à la terre et la nature, licorne, lié à la magie, ou pégase, maître des airs et du temps ; les alicornes, mélange de Licornes et Pégases, ne sont pas jouables. Cette race définit les valeurs de départ dans les trois caractéristiques du jeu - corps, esprit et charme.



Les valeurs prennent la forme d'un type de dé, tout comme les talents qui regroupent à la fois les compétences et les capacités ou pouvoirs spéciaux. Un test consiste à lancer le dé de la caractéristique adaptée plus celui d'un éventuel talent. Le meilleur résultat doit dépasser la difficulté.

Divers mécanismes permettent d'influer sur ce résultat et sur l'histoire, à commencer par les points d'amitié. Ceux-ci se regagnent par des actions d'éclat mettant en jeu l'amitié, comme se sacrifier pour autrui, et à chaque fin de séance. Petite originalité à ce sujet, le nombre de points regagnés dépend du nombre de joueurs, MJ compris : plus on est de fous...

Le système est simple mais a tout ce qu'il faut d'options pour bien différencier chaque personnage et donner à chacun un rôle à jouer. Il nécessite en revanche un minimum de compréhension des probabilités liées à chaque type de dé, ce qui le place hors de portée des plus jeunes – la cible visée sont les 8-12 ans, soit un cran au-dessus de *Petits Chasseurs de Monstres* ou *No Thank You, Evil!*.

## De la sueur

Un long scénario complète les règles. Les six héroïnes de la série font appel aux PJ pour garder leurs animaux domestiques pendant qu'elles partent à l'aventure. Mais s'attirer la sympathie de ces petites bêtes s'avère plus compliqué que prévu et elles finissent par s'échapper, ne laissant d'autres choix aux PJ que de partir retrouver chacun d'eux.

Cette aventure est parfaite en tout point. Elle relie les PJ aux personnages principaux de la série, ce qui est toujours sympathique pour les joueurs/joueuses qui veulent retrouver l'univers de l'animé. Elle n'est pas dirigiste mais bien guidée. Elle offre véritablement tous les outils pour la mettre en scène :



description des lieux visités, options pour être préparé au mieux aux décisions des joueurs...

Enfin, elle ouvre sur une campagne, à paraître prochainement : du vrai épique pour les plus jeunes, on en redemande !

## Et encore du rire !

Ce livre de base est donc une réussite presque totale, y compris sur la forme. La mise en page colorée est (très) aérée pour faciliter sa lecture par les plus jeunes, mais est un modèle d'organisation et de clarté. Il se paye même le luxe d'un certain humour à base de jeux de mots, comme son titre – « *Tails* », la queue du cheval, se prononce quasiment comme « *Tales* », contes – ou l'utilisation systématique de « *anypony* » en lieu et place de « *anybody* ». Il ne lui manque qu'un chapitre sur l'univers d'Equestria. Même s'il transparaît au travers des règles et du scénario, il faudra donc se contenter pour l'instant d'une jolie carte et de ce qui existe sur Internet. Le site officiel de la série propose notamment une belle carte interactive (<https://mylittlepony.hasbro.com/fr-fr/explore>).

Vous êtes dubitatifs ? C'est normal. Mais jetez un coup d'œil au dessin animé puis au jeu de rôle, vous pourriez être surpris !

Slawick Charlier

### J'aime :

- + Les règles qui retranscrivent très bien le dessin animé
- + Le scénario d'introduction qui frise le sans faute
- + La présentation, claire et chatoyante
- + La série animée, drôle et parfois même épique

### J'aime moins :

- Certains mécanismes qui nécessitent d'appréhender les probabilités, un poil trop complexe pour les plus petits
- Trop peu d'information sur l'univers





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

## HORREURS SANS NOM

Peut-on avoir peur de ce que l'on ne connaît pas ? OUI bien sûr !

Sans Détour nous propose la traduction d'un recueil de six scénarios terribles à souhait, sortant des sentiers battus mais partageant une conception commune, renforçant ainsi la cohérence du recueil.

**S**i les personnages habituels des joueurs peuvent être utilisés moyennant quelques adaptations, il est fortement conseillé de jouer avec les pré-tirés proposés. C'est même presque une obligation, tant leurs historiques sont savamment intégrés dans la trame des intrigues. Vous pouvez passer outre, mais les histoires en pâtiront, voire seront impossibles à maîtriser.

Les scénarios sont des *bacs à sable*. Après une scène introductive assez immersive (c'est l'avantage des pré-tirés), la suite est ouverte et vit au rythme des actions des joueurs. Une double gageure s'impose donc. Des joueurs attentistes risquent de vite décrocher, faute d'initiatives de leur part, au risque de s'enliser. Le Gardien doit pouvoir animer une cohorte de PNJ pour créer les opportunités. L'avancée des scénarios tenant souvent aux interactions sociales, il lui faudra parfois faire vivre une ville entière. À réserver plutôt à des joueurs assez chevronnés.

Enfin, les menaces sont cosmiques mais ne sont pas nommées. Non qu'elles soient moins dangereuses ou de seconde classe, mais plutôt qu'elles ne se raccrochent pas à une figure connue du Mythe. Au contraire, leurs origines inconnues sont la dernière pierre angulaire du recueil. Ici, point

d'adepte invoquant un Grand Ancien moult fois croisé afin de dominer ou détruire le monde. Mais plutôt une Inspiration devenant virale, dont la Manifestation pourrait détruire l'humanité si elle n'était pas rassasiée. Intrigant et un peu flippant comme pitch, n'est-il pas ? D'ailleurs, sans trop déflorer les belles, soulevons néanmoins quelques jupons.

### L'innommable est légion

Deux histoires se situent à la Belle Époque. Dans l'une, une boucle temporelle renvoie les PJ dans le passé de la vraie Dunwich (ancienne capitale d'Est Anglie). Ils devront la faire cesser avant d'en mourir de vieillesse, le camp à choisir n'étant pas forcément celui du bien. Dans l'autre, à la fin du XIXe siècle parisien, des joueurs artistes côtoient l'occulte (et vrai) Ordre Mystique de la Rose Croix. L'art peut être mortel et endémique quand il attire l'une de ses muses stellaires.

Les deux suivantes nous ramènent aux classiques années folles. Dans la première, les PJ vivent dans une petite ville typique du *middle-west* américain. Un simple regard vers les étoiles et les habitants sont transfigurés, au point d'engendrer le chaos sur Terre. Dans la

#### Fiche technique

**Éditeur** • Éditions Sans Détour

**Matériel** • Recueil de scénarios, 224 pages N&B, couverture dure

**Prix constaté** • 36 € (actuellement en pré-commande)





seconde, ils sont victimes de la grande dépression et finissent leur vie misérable dans une *Hooverville* (bidonville de l'époque) du Massachussets. Pour ne rien arranger, leur taudis est la cible d'un cercle occulte qui en veut à leur essence vitale même.

Les deux dernières se jouent de nos jours. Dans l'une, ils traînent une vie ratée, résultante d'une erreur de jeunesse. Que leur a-t-il donc pris de danser nus et défoncés dans la forêt en psalmodiant dans un idiome inconnu ? Alors, quand l'un d'eux les appelle au secours vingt-cinq ans plus tard, il faut s'attendre à payer la note ! Dans l'ultime histoire, enfin, ils font partie de

l'équipe de tournage d'un film étrange, au scénario abscons. Cela ne pourrait être qu'un navet de plus s'ils ne faisaient pas aussi partie d'une pseudo-Église prônant le Vide intérieur. Alors, quand en plus la starlette a disparu et que le réalisateur vit retranché dans son penthouse, rien ne va plus.

Comme vous le constatez, difficile d'intégrer ces scénarios dans une campagne en cours. Il serait pourtant dommage de vous priver de toutes ces belles horreurs anonymes. Tentez plutôt de sortir de vos habitudes, osez des *one-shot*, vous ne serez pas déçus, mais sûrement terrifiés !

*Olivier Halnais*

### **J'aime :**

- + L'horreur du Mythe sans le Mythe
- + Pouvoir déclencher le chaos sans pleurer sur le destin de pré-tirés
- + L'originalité et la variété des thèmes proposés

### **J'aime moins :**

- Un gros travail d'assimilation du Gardien pour garder le cap
- Plutôt à réserver à des joueurs proactifs et aguerris



LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX | SUPPLÉMENT VF

## SECRETS DE L'EMPIRE

### Dans les interstices de Rokugan...

*Supplément clôturant la 4ème édition du Livre des Cinq Anneaux en français, Secrets de l'Empire complète la gamme et enrichit encore le décor de Rokugan.*

#### Fiche technique

Éditeur • EDGE

Matériel • Livre à couverture rigide et intérieur couleur de 256 pages

Prix constaté • 39,95 €

#### Des annexes techniques

*Secrets de l'Empire* propose 99 % de background et toute la technique est reléguée aux annexes : on y trouve quelques nouvelles écoles, des tables d'héritage, des ancêtres, etc. De quoi colorer un peu des PJ issus des Clans mineurs, des Familles impériales ou de la Confrérie de Shinsei. On trouve surtout un index de toutes les écoles de la gamme : écoles de base, avancées, voies alternatives, etc. Et ce pour chaque clan (majeur comme mineur), faction ronin, temple monastique... De quoi aisément retrouver les éléments techniques nécessaires pour improviser un PNJ à la volée ou accélérer la création de PJ.

**G**âce au livre de base et aux précédentes extensions, nous disposons de toutes les informations sur les factions les plus puissantes et importantes de l'Empire d'Émeraude : notamment les Clans majeurs et ses ennemis principaux, l'Outremonde et l'Ombre. Avec *Secrets de l'Empire*, ce sont des clans, familles et organisations souvent moins développés qui sont mis à l'honneur.

Sous ce titre trompeur (on apprend guère de réels secrets dans cet ouvrage...), le supplément présente les Clans mineurs, les Familles impériales, les ronins, la Confrérie de Shinsei et – choix un peu étrange – les Royaumes spirituels. En 256 pages, *Secrets de l'Empire* aborde ces nombreux sujets mais n'en néglige aucun grâce à un plan fonctionnel et une écriture directe. Le tout est ainsi efficace, même si on peut du coup regretter que les textes manquent un peu de fantaisie et semblent parfois arides (chaque chapitre étant calibré sans que rien ne dépasse).

### Un supplément qui va droit au but

*La Voie des Clans* mineurs décrit une à une chacune de ces factions qui ont su se démarquer au cours de l'histoire de l'Empire, gagnant un mon (blason) et

un nom de famille – ainsi qu'une mission particulière. Nouvelle introductive, histoire du Clan mineur, terres qu'il occupe, us et coutumes particulières, spécificités... Tous sont ainsi présentés de la même façon. Blaireau, Lorient, Moineau, Sanglier... Tous ces petits clans permettent de proposer des PJ originaux, souvent plus proches du peuple et éloignés des intrigues qui se nouent dans les hautes sphères de Rokugan. Ce qui autorise des scénarios à un niveau plus humain, inspirés des *chambarras* façon Zatoichi ou Kurosawa.

À l'opposé, *Les Familles impériales* explique le rôle de chacune des lignées qui gravitent autour de la cour impériale – de quoi cette fois se plonger dans les complots qui font et défont les destinées des personnes les plus puissantes de l'Empire ! L'histoire de chacune de ces familles (même les Toturi et les Iwako) est détaillée, ainsi que leurs fonctions au sommet de l'État. La bureaucratie impériale est expliquée et donne toutes les clés pour une campagne politique – aussi mortelle qu'une bataille sur le Mur !

### À l'écart

*La Voie du Ronin* présente toutes les facettes de la vie d'un sans-clan, ainsi que l'histoire de ces samurai méprisés et la façon dont elle a parfois pu

## Point final

*Secrets de l'Empire* est le dernier supplément traduit pour la VF du *Livre des Cinq Anneaux* – il en clôt donc la gamme, sachant que d'autres extensions (les Book of..., notamment) n'arriveront jamais dans notre contrée.

Toutefois, les ouvrages disponibles sont plus que suffisants pour qui veut se lancer dans Rokugan en disposant de tout le nécessaire. Le livre de base fournit le contexte général et les règles puis chaque supplément permet d'approfondir un aspect de cet univers chaotique : *Ennemis de l'Empire* présente les nombreux antagonistes à opposer aux PJ, *L'Empire d'Émeraude* fournit une description exhaustive du fonctionnement de Rokugan, *Les Clans majeurs* détaille ces puissantes factions, *Chroniques impériales* propose de nombreux cadres temporels et enfin *Secrets de l'Empire* comble les trous avec les organisations négligées dans les autres ouvrages.

Si l'on ajoute en plus de cela l'écran fournissant un scénario, on comprend pourquoi *Le Livre des Cinq Anneaux* reste un jeu de rôle particulièrement populaire.



impacter les événements dans l'Empire (comme l'Armée de Toturi). Le rapport de chacun des clans avec les ronins est expliqué afin de gérer au mieux les interactions – autant dire qu'interpréter des PJ errants représente un défi intéressant, qui là encore peut rapprocher *le Livre des Cinq Anneaux* de certains films de sabre japonais. De nombreuses factions de ronins sont également fournies – car même sans nom de famille, un samurai a besoin d'appartenir à un groupe et de servir un but plus grand (fut-ce le banditisme !).

*La Confrérie de Shinsei* s'intéresse aux moines des différentes obédiences (fortunistes, shinseistes...), qui sont les garants de la vie spirituelle de l'Empire. L'histoire de la Confrérie, son organisation, les diverses sectes, la vie et les devoirs d'un moine, les hérésies... Sans aucun doute, les fans de Shaolin trouveront là de quoi créer un PJ dans cette mouvance – recherche de l'illumination, protection du peuple, arts martiaux...

Chapitre un peu à part, *Les Royaumes des Esprits* s'attelle à développer les dimensions spirituelles qui entourent

le monde des hommes. Tengoku, To-shigoku, Jigoku, Meido... La nature de ces univers est présentée ainsi que ses habitants et son organisation. La manière dont un royaume interagit avec l'humanité permet de les utiliser dans les scénarios et d'exploiter ainsi le côté high fantasy de Rokugan (on y parle des oni, des dragons, des ancêtres bénis, des Fortunes...).

## Fin et commencement

*Secrets de l'Empire* est donc un supplément qui complète idéalement le reste de la gamme. Il permet au MJ de disposer de toutes les informations non encore dévoilées dans les ouvrages précédents et lui permet donc de varier ses scénarios, en proposant des approches différentes.

Un indispensable pour les aficionados du *Livre des Cinq Anneaux* donc, d'autant qu'il s'agit là de l'ultime supplément qui sortira en France – jusqu'à un éventuel *reboot* par FFG ?

Romain d'Huissier

### J'aime :

- + Le développement du background
- + Un supplément carré et fonctionnel
- + L'index des écoles

### J'aime moins :

- Une écriture qui manque un peu de fantaisie
- Une ou deux relectures n'auraient pas été de trop



LIVRE DE BASE (VO)

# CORIOLIS

## La S.F. de Stockholm

Kickstarté à hauteur de 125 000 € en août 2016, basé sur le même système que *Mutant : Année Zéro*, *Coriolis* poursuit la série des bons jeux suédois parvenant jusqu'à nos contrées.

### Fiche technique

**Éditeur** • Free League / Modiphuis

**Matériel** • Livre en couleurs de 384 pages à couverture rigide.

**Prix constaté** • 45 € (78 € avec le bundle)

La scène rôliste suédoise est depuis longtemps l'une des plus actives en Europe. Hélas, la production suédoise était jusqu'ici relativement inaccessible. La barrière de la langue et des contacts assez réduits entre éditeurs fait que *Kult* a été un des rares ovnis à parvenir jusqu'à nous. Avec l'avènement du crowdfunding et des contacts de plus en plus étroits entre éditeurs européens, des traductions (au moins en anglais) sont de plus en plus envisagées dès le début des projets. Rien que ces dernières années, *Symbaroum*, *Mutant : Année Zéro*, *Tales from the Loop* ou *Coriolis* sont donc les fiers représentants du *jdr Gjord i Sverige*.

### Le Troisième Horizon

*Coriolis* propulse les PJ dans le Troisième Horizon, c'est-à-dire la troisième série de systèmes stellaires colonisés par l'humanité environ 500 ans plus tôt. Pris dans un conflit entre le Premier et le Deuxième Horizon, les systèmes ont choisi de s'isoler complètement en détruisant les portails les reliant aux autres colonies. S'ensuit une période de régression et d'isolationnisme. Période qui prit fin 60 ans plus tôt avec l'arrivée d'un immense vaisseau-colonie, le *Zenith*, parti de la Terre avant même la découverte des portails et du *Premier Horizon*. Cette arrivée massive de colons bouleversa le status quo et

amena un nouvel équilibre entre les Firstcome (les habitants originels du Troisième Horizon) et les Zenithians (les colons débarqués avec le *Zenith* ainsi que les plus progressistes qui se rallièrent à eux).

Le *Zenith* a été reconverti en immense station spatiale (appelée *Coriolis*), les routes commerciales ont été rouvertes, les pèlerins peuvent à nouveau visiter les lieux saints, et le Troisième Horizon est redevenu un espace en mouvement, où les opportunités (et les dangers) abondent pour des individus assez fous ou assez courageux pour s'y aventurer (les PJ). Qu'ils soient commerçants, mercenaires, explorateurs ou pèlerins, ils arpentent le Troisième Horizon à bord de leur vaisseau spatial, en priant de ne pas être les prochaines victimes du *Dark between the Stars*.

### Recyclage

Le système de jeu est à peu près le même que *Mutant : Année Zéro*. Chaque PJ est donc décrit en quatre attributs (Vigueur, Agilité, Intellect et Empathie) et quelques compétences, dont le score peut aller jusqu'à 5. Lors d'un test, on ajoute ses scores d'attribut et de compétence afin de déterminer le nombre de dés (des d6) à lancer. Il faut obtenir au moins un 6 pour réussir (de justesse) une action. Chaque 6 supplémentaire améliore la qualité de la réussite et permet (notamment en combat) d'obtenir



certains effets supplémentaires. Il est possible de prier les Içônes (les divinités de l'univers de Coriolis) afin de relancer une partie des dés, mais ce faisant, le MJ reçoit un point qu'il peut ensuite utiliser contre les PJ.

Le système est simple, comporte assez peu d'exceptions, et tend à une manière de jouer où les tests se limitent à des actions réellement importantes pour l'histoire. Le système de relances via la prière permet de laisser le choix aux PJ entre une chance moyenne de réussite, ou une chance sérieuse en fournissant en contrepartie au MJ les moyens de leur mettre des bâtons dans les roues. Si le principe est séduisant, j'ai quelques doutes quant à sa mise en pratique. D'une part parce qu'il reste toujours le cas des combats, où les jets de dés se multiplient comme les petits pains. Et surtout d'autre part parce que l'utilisation des points de *Dark between the Stars* me semble laisser la place à certaines choses qui ne font pas forcément partie des tropes de la SF. Une arme enrayée ou à court de munitions a, par exemple, beaucoup plus sa place dans un univers post-apo que dans du *Space Opera*.

## S.F. mystique

Le jeu est présenté comme un mélange des *1001 Nuits* et de *Firefly*. Avec une approche centrée sur le groupe de PJ et un vaisseau, le rapprochement avec ce dernier est évident. Toutefois, à la lecture, j'ai eu plus de mal à voir la véritable influence des *1001 Nuits*, qui me semble beaucoup plus superficielle. Si l'univers comporte un côté mystique indéniable, si les populations présentées se vêtissent effectivement d'une manière qui n'est pas sans rappeler le Moyen-Orient, et si certains termes sont une récupération plus ou moins directe de la mythologie arabe (la compétence Data Djinn), reste que l'univers présenté est somme toute assez classique. Je regrette d'ailleurs la manière choisie pour le présenter, qui alterne souvent entre des généralités et du

## Bundle

Le jeu est aussi disponible dans un bundle qui contient le livre de base, l'écran, un supplément de 60 pages (Atlas Compendium), une carte grand format du secteur et de la station Coriolis ainsi qu'un paquet de cartes utilisables comme aides de jeu pendant la partie.

L'écran propose trois volets rigides au format paysage. Un peu sombre à mon goût côté PJ, il présente côté MJ les tables indispensables, y compris de quoi générer à la volée des PNJ croisés au hasard d'une scène.

L'Atlas Compendium est à la fois indispensable et relativement inutile. Indispensable, parce qu'il apporte la réponse à l'un des grands mystères de l'univers. Inutile, parce qu'il ne peut être laissé entre les mains des joueurs afin de leur servir de résumé descriptif des quelques systèmes décrits (description issue en partie d'un chapitre du livre de base), et parce qu'outre le secret effectivement révélé, le chapitre sur les secrets de l'univers pose plus de questions qu'il n'apporte de réelles réponses. Reste la dernière partie du supplément, qui comporte des tables et outils de génération de systèmes, de missions et de rencontres, qui peuvent avoir une certaine utilité.

Cela dit, le lot reste intéressant par rapport à son prix, pour ceux qui veulent effectivement jouer.

name-dropping de lieux spécifiques, sans fournir réellement du matériel de jeu. Une méthode qui ne facilite pas à mes yeux la prise en main côté MJ. Les parties les plus utilisables en jeu sont d'ailleurs des petits chapitres débloqués pendant le kickstarter et ajoutés après coup en fin d'ouvrage

Malgré ces quelques bémols, on ne peut nier que *Coriolis* reste une réussite, qui présente un jeu solide dans un écran magnifique. À ce titre, la direction artistique se doit d'ailleurs d'être félicitée. Au final, il y a là de quoi propulser vos PJ dans un nouvel univers avec une certaine dose d'exotisme si vous avez le courage et le temps de vous l'approprier, ou bien de quoi piocher de bonnes idées pour d'autres jeux de *Space Opera*.

Thomas Robert

### J'aime :

- + L'univers graphique
- + Les bases du système
- + Le postulat de départ

### J'aime moins :

- Les descriptions de l'univers
- Certains oublis dans l'adaptation
- L'odeur de l'encre, fond sombre oblige



POLARIS | SUPPLÉMENT DE CONTEXTE ET DE RÈGLES (VF)

# amazonia

## Des mystères dévoilés

*Amazonia fournit des médicaments aux États sous-marins, mais les visiteurs étrangers ne peuvent accéder qu'à certaines de ses cités. Quels secrets cache cette mystérieuse nation ?*

**A** *amazonia* est le dernier supplément financé par la précommande participative *Polaris* réalisée en 2013. Il décrit la dernière nation majeure non encore décrite de façon extensive, une nation fort mystérieuse dont nous ne savions encore que peu de choses, sinon qu'elle est spécialisée dans l'industrie pharmaceutique. Il est temps de lever le voile.

### Vue d'ensemble

Si vous connaissez déjà les précédents suppléments de *Polaris*, vous évoluerez en terrain connu en parcourant *Amazonia* : une structure en deux parties, une première accessible à tous décrivant des informations générales, un peu à la façon d'un guide touristique, et une seconde réservée au MJ, qui lui révèle les secrets de la nation et de certains PNJ, et comporte également des règles et du matériel complémentaire, spécifiques à *Amazonia*.

Créé pour la 3e édition du jeu, ce supplément revêt les atours de ses prédécesseurs avec une superbe couverture signée Simon Labrousse, mais une maquette intérieure en noir et blanc qui n'a pas le charme et la lisibilité de celle de la récente édition 3.1 qui devrait prendre le relais dans les suppléments à venir en VF.

### Suivez le guide

Comme dans chaque ouvrage de la gamme, la nation d'*Amazonia* est présentée dans la première partie avec

une précision chirurgicale. Les textes ne sont pas exhaustifs, mais ils apportent de nombreux détails sur la vie quotidienne. On y découvre notamment l'existence d'une perturbation atmosphérique aléatoire, la Nappe, qui affecte la surface mais aussi les cités amazoniennes, qui sont construites à de faibles profondeurs et dont les dômes émergent à l'air libre.

Il y est aussi question des conditions de navigation difficiles dans la mer Amazone, de l'organisation particulière de la nation, et des activités terroristes en surface... Comme dans les autres suppléments, le matériel est dense, riche et passionnant.

### For your eyes only

Bien évidemment, ce que les MJ attendent par-dessus tout, c'est la seconde partie. Et ils ne seront pas déçus ! *Amazonia* repose effectivement sur les secrets les plus profonds et sur la *storyline* de *Polaris*. Nous ne pourrions les aborder ici mais, croyez-moi sur parole, si ce supplément a été gardé pour la fin, ce n'est pas pour rien ! S'il ne dévoile pas tout, il repose cependant sur des secrets stupéfiants.

Pour la partie technique, outre du matériel amazonien, le supplément contient aussi tout ce qu'il faut pour créer des personnages amazoniens. Ne cherchez pas midi à quatorze heures : il vous faut ce supplément !

Marc Sautriot

### Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • 1 livre A4 à couverture rigide de 152 pages en couleur dont un cahier graphique de 8 pages couleur

Prix constaté • 32 €

### J'aime :

- + Des secrets ! Des secrets !
- + Une culture originale
- + Du matériel pour créer des PJ amazoniens

### J'aime moins :

- Une présentation austère
- Quand est-ce qu'on aura droit à des scénarios ?

LIVRE DE BASE(VF)

# MACADABRE

## La Brigade de la Malemort

*En l'an 1366, dans une province moyenâgeuse imaginaire, une étrange peste transforme la population en créatures dégénérées, déviantes et bestiales.*

**L**e quatrième de couverture de ce nouveau jeu de rôle du prolifique Anthony « Yno » Combrexelle annonce la couleur : *Macadabre la brigade de la Malemort, un jeu qui ne vous aime pas, pour adultes consentants appréciant l'outrance et le sang. On sait donc que l'univers proposé sera sombre et glauque et ne sera pas à mettre entre toutes les mains. En raison de son sujet et malgré un système original et plutôt simple, il n'est pas recommandé pour de l'initiation et s'adresse plutôt à des rôlistes chevronnés qui voudraient goûter à quelque chose d'original et rapide à mettre à place.*

### Obscurantisme moyenâgeux

Comme souvent avec les productions « Yno » on a droit à un *one-shot*, une suite de scénarios clef en mains. Généralement, ce genre de campagne se joue une fois et ensuite, une fois les secrets dévoilés, l'intérêt d'y rejouer s'en trouve amoindri. La grande force de *Macadabre* est notamment sa jouabilité immédiate. En effet, plutôt que de nous décrire des scénarios au format classique, l'auteur a eu la bonne idée de décrire uniquement et succinctement les lieux traversés par les joueurs sous forme d'hexagones, comme dans un jeu de plateau. Le jeu propose ainsi trois cartes correspondant respectivement à la Province esseulée, puis la Cité corrompue et enfin le Palais des horreurs. Difficile d'en dire plus, mais sachez que chaque lieu donne des pistes qui vous permettront de rebondir et mettre les joueurs en situation.

Vu le taux de mortalité assumé, les joueurs auront l'occasion d'explorer de nouveaux hexagones. Le thème est, comme évoqué plus haut, inspiré du moyen-âge avec une couche d'obscurantisme et d'horreur qui ira crescendo à mesure que la Brigade se rapprochera du point névralgique du Mal, à savoir le Palais des horreurs habité par une sulfureuse Comtesse.

### Clef en main

Au niveau du système, apprêtez vous à être bousculé. Petit florilège : le MJ est ici appelé Comtesse, les joueurs ne choisissent pas leur personnage, c'est le hasard qui décide, c'est injuste et cruel, mais c'est ainsi. Les caractéristiques vont à l'essentiel, à savoir : âme, corps et esprit, et permettent de tout régler. Le reste, c'est-à-dire le profil, la spécialisation, l'aspiration du personnage et la réaction au stress, est défini sur un 1d6 qui renvoie pour chacun à un tableau spécifique. Les actions sont résolues grâce à 2d6 : si l'un des dés affiche un résultat égal ou inférieur à la compétence, c'est réussi, sinon c'est un échec. Simple, rapide et efficace. Les situations complexes ou les combats sont un peu plus développés, mais on privilégie l'efficacité et le rythme avant tout.

*Macadabre*, malgré son minimalisme apparent, fourmille de bonnes idées, se révèle une véritable boîte à outils et cache une richesse qui va mettre l'imagination du MJ, pardon de la Comtesse, en ébullition. Encore une réussite de Mister Frankenstein.



### Fiche technique

**Éditeur** • Mister Frankenstein / disponible sur Lulu.com

**Matériel** • 1 livre format A5 de 140 pages en noir et blanc à couverture souple ou rigide

**Prix constaté** • 7 € en PDF, 15 € en softcover, 24 € en hardcover

### J'aime :

- + Le choix des formats
- + Un one-shot clef en main
- + L'idée des hexagones pour décrire les lieux
- + Une grande jouabilité

### J'aime moins :

- Pas de suivi annoncé dans l'immédiat

Cyril Rolland



LIVRE DE BASE (VF)

# MYTHRAS

## Le retour du jeu d100

*Vous aimez Runequest, Stormbringer, l'Appel de Chtulhu et tous les autres jeux motorisés par le système BRP de Chaosium, Mythras en est en quelque sorte une évolution.*

**A**u survol, *Mythras* ressemble à une nouvelle version de l'antique *Runequest*. Quarante-vingt-dix pour cent du texte provient d'ailleurs de la dernière mouture de *Runequest 6* chez *Design Mechanism*, avant qu'ils ne perdent la licence. Aucun univers n'est décrit, *Mythras* est générique, mais le système est totalement orienté médiéval fantastique, ou plutôt antique. C'est un livre à couverture souple, à la maquette claire en noir et blanc.

### Le Basic Roleplaying System

La base reste pratiquement inchangée, sept caractéristiques, une vingtaine de compétences standard complétée d'une trentaine de compétences spécialisées. Un jet de d100 sous la compétence exprimée en pourcentage et le tour est joué. Contrairement à ses prédécesseurs, *Mythras* n'a pas une compétence par arme, mais une par style de combat. Par exemple le style légionnaire permet d'utiliser le pilum, l'épée courte, le bouclier et le javelot.

Le personnage est défini par une culture et une profession qui, avec l'âge, ordonnent la création. Pour les joueurs en manque d'inspiration, des tableaux permettent de se donner une histoire rapide, de déterminer la classe sociale et de broser le portrait de famille du personnage. À *Mythras*, on ne commence pas héros, il faut le devenir.

Le jeu présente cinq types différents de magie, dans leurs effets comme dans leur aspect background : la magie

populaire, le mysticisme, l'animisme, le théisme et la sorcellerie. Chaque type de magie nécessite deux compétences pour être correctement utilisé.

Même si la magie peut être puissante, il ne faut pas s'attendre à rencontrer des mages de *De-D* crachant leurs boules de feu par rafales, mais plutôt des sorciers de romans de *Sword & Sorcery*. Le mage dépense des points de magie, dont la récupération est une source d'inspiration pour le MJ.

### J'attaque, il pare, mais...

Le combat fonctionne avec des points d'action. En général, un personnage a deux points d'action, trois pour les plus vifs. Un point d'action est nécessaire pour porter un coup, mais également pour le parer. Le bouclier a enfin la part qu'il mérite, il permet de se dispenser à moindre risque de l'action de parer. Le fait de parer n'arrête pas forcément l'arme, car allonge et taille de ces dernières sont prises en compte sans polluer le système qui ne nécessite pas de figurine.

Il existe des effets spéciaux en combat, un système de points de chance.

### Conclusion

Ce jeu s'adresse aux vieux routards du système *Chaosium* comme aux jeunes débutants qui cherchent un jeu simple, rendu riche par de multiples ajouts sans en devenir indigeste. On peut regretter le manque d'univers dans le livre de base, mais *Rivages de Korantie* est sorti et le site d100.fr offre plusieurs scénarios prêts à jouer. Une version de découverte gratuite est disponible sur le site, donc pourquoi se priver.

### Fiche technique

Éditeur • D100.FR

Matériel • Livre A4 N&B de 302 pages

Prix constaté • 22,49 £ pour une version imprimée + PDF, 17,15 \$ pour le pdf seul.

### J'aime :

- + La simplicité du système D100
- + Le combat avec ses effets spéciaux
  - + La magie inspirante
  - + La saga d'Anathaym

### J'aime moins :

- Pas d'univers
- Trop peu d'illustrations

# LIVRE NOIR

## Les Secrets de Polaris

*Avec l'arrivée d'Amazonia, la gamme Polaris 3 touche à sa fin. Pour conclure cette belle aventure, quoi de mieux que de découvrir les secrets et l'avenir de cet univers ?*

→ **C'**est ce que nous propose ce *Livre noir*, dont l'idée a germé dans le cerveau diabolique de David Burckle durant la campagne de financement de six suppléments *Polaris*. Mais Philippe Tessier ne s'est pas limité aux secrets comme on le lui proposait : il a cru bon d'ajouter des conseils de jeu et surtout un aperçu de l'avenir de *Polaris*. Qui sommes-nous pour le lui reprocher ?

### Des Généticiens

Depuis des années, nous savons que les Généticiens sont mêlés intimement à l'histoire de *Polaris*. Ils nous ont été présentés comme des êtres tyranniques qui ont voulu dominer le monde et qui ont été renversés il y a quelques siècles. Mais nous savons aussi que certains sont toujours là, cachés, à comploter. D'autres se réincarnent dans des enfants. Et tous ne sont pas alliés. Qui sont donc ces êtres mystérieux et tout-puissants ? Quelles sont leurs intentions ? Vous le découvrirez dans le *Livre noir*. À lui tout seul, ce chapitre de dix pages justifie l'ouvrage, et sa lecture est une petite extase pour le MJ de *Polaris*. À ne pas mettre entre les mains des joueurs, bien entendu !

### Des nations

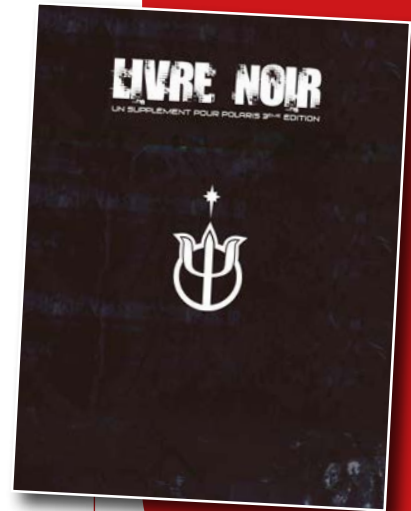
Après trois éditions, et surtout après les derniers romans et suppléments, l'univers de *Polaris* a connu des bouleversements.

En une dizaine de pages, le *Livre noir* fait le point et nous dévoile la façon dont le monde change suite aux derniers événements narrés à la fois dans les romans *Projet Domination* et dans les suppléments tels que *République de Corail* et *Amazonia*. Là encore, de quoi réveiller un cœlacanthe neurasthénique.

### Autre chose ?

Le *Livre noir* ne s'arrête pas là, puisque la seconde moitié de l'ouvrage présente sept archétypes de personnages, avec de superbes illustrations en couleur (au contraire du reste du livre, peu illustré et austère), deux annexes techniques traitant de points « oubliés » dans les suppléments précédents (soigner les cyborgs et acquérir de l'équipement) et, surtout, une dizaine de pages d'informations et de conseils au MJ, les moindres n'étant pas ceux sur les différentes périodes du jeu, en particulier l'aperçu de *Polaris Oméga*, l'avenir de *Polaris*. Vivement la suite !

Marc Sautriot



### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • 1 livre A4 à couverture rigide de 55 pages N&B avec un cahier graphique de 8 pages en couleur

### J'aime :

- + Enfin la révélation des secrets de Polaris
- + Tout sur les Généticiens
- + Une compréhension globale de l'univers de Polaris et de son évolution
- + Un aperçu sur l'avenir de Polaris : *Polaris Omega*

### J'aime moins :

- Peu d'illustrations en dehors des archétypes en couleur



### Fiche technique

**Éditeur** • Studio9

**Matériel** • Livre a couverture rigide de 262 pages N&B

**Prix constaté** • Environ 30 € chez Lulu.com

### J'aime :

- + Le background, très riche
- + Le style Méd-Punk et le ton du jeu
- + Le système (j'adore le D6 !)
- + La couverture au choix (mesquin pour les complétistes !)

### J'aime moins :

- Le système, un peu fade
- Trop centré sur les Baronnies
- Pas assez d'outils pour l'*Altro Mondo*

ALTRO MONDO | LIVRE DE BASE (VF)

# ALTRO MONDO

## Faux positif !

*Un monde ancien, les Baronnies, ravagé par des siècles de guerre et condamné à très brève échéance, faute de ressources...*

**D**es prodiges techno-magiques que seuls les membres de la *Magna Ligua Magister* peuvent créer grâce aux *Lacryma Mundi*, des gemmes énergétiques se faisant de plus en plus rares. Et puis soudain, l'ouverture fortuite d'un passage conduisant vers un luxuriant ailleurs inconnu, l'*Altro Mondo*... *Studio9* aurait-il récupéré la licence de *Guildes* ?

### Un univers réussi

Pas vraiment en fait. Car si l'inspiration est probablement là, on aurait tort d'en conclure qu'*Altro Mondo* n'est qu'un sous-produit surfant opportunément sur la vague du revival pour quadra nostalgiques. Ce jeu dispose vraiment de sa propre identité, plutôt forte en plus, avec un fond extrêmement travaillé (et bien écrit !).

Point de « races », nous sommes dans de l'humano-centré aussi cynique vis-à-vis de l'Humanité que destructeur envers son environnement... Point de magie flamboyante, les Magistères de la *Magna Ligua* apparaissant plus comme des artisans-inventeurs de machineries à énergie magique que comme des pratiquants des Arts Étranges. Points de monstres improbables hormis des mutations naturelles liées aux multiples altérations de l'environnement. Pas de Puissances cachées, les Baronniers étant passés maîtres dans l'art de se pourrir mutuellement la vie. Et si nous sommes bel et bien dans un jeu « à secrets », tout est connu, y compris le futur, en refermant le livre. Cerise sur

le gâteau, le livre contient une mini-campagne baronniale (98 pages !) et un scénario d'introduction pour une première prise de contact avec l'*Altro Mondo*.

### Un système transparent

Le jeu utilise le système D6, la mécanique ayant juste été légèrement remaniée pour coller aux besoins. Comme d'habitude avec *Studio9*, c'est précis, propre, clairement présenté, simple à prendre en main et ça tourne plutôt bien en jeu. Mais pour être tout à fait honnête, les amateurs de « système renforçant l'immersion et l'expérience de jeu » en seront pour leurs frais. D'aucuns le trouveront même certainement un peu trop « héroïque » pour véritablement restituer la rudesse des Baronnies et l'aspect « seuls contre le reste » de l'*Altro Mondo*.

### Une belle réussite !

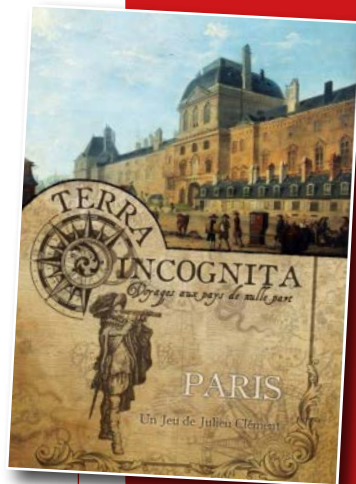
*Altro Mondo* n'est clairement pas révolutionnaire, mais c'est une bonne, une très bonne surprise. On pourra certes lui reprocher quelques imperfections telles que la trop grande importance accordée aux Baronnies ou le manque de précisions pour développer « son » *Altro Mondo*. L'Ère des pionniers, le premier supplément en date, comble en partie cette dernière lacune. Quoi qu'il en soit, en un seul livre pas cher, vous avez là largement de quoi envisager une jolie campagne. Pourquoi s'en priver ?

Philippe RAT

# PARIS

## Il est très malaisé de rédiger...

... sans écrire quelque chose de trop \*. Surtout lorsque l'on s'attaque à une vraie ville remplissant déjà des pans entiers de bibliothèques. Pourtant, Julien Clément a osé. Avec visiblement une grosse, très grosse confiance compte tenu du format de la gamme.



### ► Plumage...

De prime abord, 38 €... (tousse). Cela dit, après inventaire du matériel proposé, on ne se sent pas « volé ». La qualité des 4 livrets en eux-mêmes a été grandement améliorée, avec des couvertures couleur pelliculées et un papier très agréable au toucher. La carte originale A1 en couleur de Maxime Plasse est à saluer, d'autant plus que *les XII Singes* auraient pu se contenter d'un plan libre de droits tel que le Turgot de 1735. Enfin, un paravent 4 volet A5 plastifié avec une vue de la ville propose au verso des petits événements d'ambiance. Deux simples fiches cartonnées auraient suffi mais un écran, ça ne se refuse pas.

### Ramage...

Comment 128 « *pauvres petites* » pages A5 peuvent-elles traiter d'un sujet aussi vaste que Paris ? On se rend très vite compte que l'auteur s'est longuement interrogé sur la façon de concevoir un supplément vraiment utile en jeu :

- *Le Guide de Paris* présente rapidement les quartiers en ne mentionnant que les lieux emblématiques tout en utilisant des mots-clés et un astucieux système de 3 codes gradués (Sureté, Enquêtre et Abondance) pour typer l'ambiance. De nombreux sujets du quotidien sont ensuite traités sous la forme d'une FAQ. Simple, direct et diablement efficace.

- *Les Outils du Maistre* détaillent une foultitude de petits événements d'ambiance ainsi que les petits « métiers » de la rue avant d'aborder en profondeur la Lieutenance de la ville et ses indics. Un bref chapitre conclue sur les tavernes et les cabarets,

- *Les Outils du voyageur* permettent de créer un PJ « parisien » puis l'on s'intéresse au « QG » du groupe, qui devient ainsi un lieu emblématique avec sa vie propre. Des instantanés relativement développés, les « *péripéties* », permettent d'étoffer les aventures.

- *Les Secrets de Paris* dévoilent un nouveau Pays d'Ailleurs, le Royaume d'Argot. L'arrivée en fanfare de la Grande Truanderie bouleverse quelque peu l'équilibre des forces du Grand Jeu.

### Joli fromage !

Au final, on s'étonne de n'avoir guère besoin de beaucoup plus pour jouer dans le Paris de 1700. Évidemment, on ira forcément chercher sur Internet quelques informations supplémentaires et un ou deux plans de maisons typiques, du Louvre ou du Châtelet. Et on regrette l'absence de quelques PNJ truculents ou d'un vrai scénario. Reste que ce *Paris* s'avère étonnamment complet et donne une belle leçon de conception de supplément ludique. Le travail effectué est impressionnant tant dans sa concision que dans son efficacité.

\* vaguement pompé sur Louis XIV évidemment...

### Fiche technique

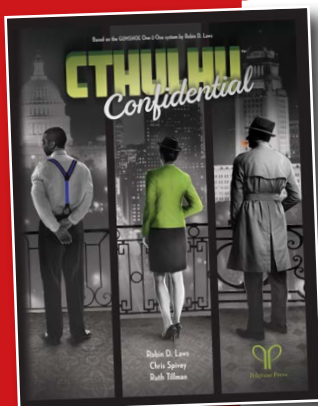
Éditeur • XII Singes  
Matériel • 4 livrets A5, 1 carte A1 et un mini-écran  
Prix constaté • Environ 38 €

### J'aime :

- + La carte
- + La découpe en livrets, très claire
- + 100 % d'utile en jeu

### J'aime moins :

- L'absence de quelques petits plans
- Le manque de « tronches » parisiennes
- Le format. À quand le A4 ?



LIVRE DE BASE (VO)

# CTHULHU CONFIDENTIAL

## Cthulhu intime

*Cthulhu Confidential est le premier jeu d'une nouvelle série chez Pelgrane Press visant à adapter le système GUMSHOE, déjà à l'œuvre sur Trail of Cthulhu, au «one-2-one», soit un MJ et un seul joueur.*

### Fiche technique

**Éditeur** • Pelgrane Press

**Matériel** • Livre à couverture rigide de 328 pages noir et blanc

**Prix constaté** • 34.95 €

### J'aime :

- + Un jeu complet avec trois scénarios très bien développés
- + Le système de challenge, surtout appliqué aux combats
- + Les cartes de résultat qui entremêlent étroitement les règles et l'histoire et facilitent la mise en scène...

### J'aime moins :

- et qui rendent la création de scénarios et l'improvisation bien plus complexes en contrepartie
- ...Les moyens, clairement pas au niveau des ambitions, à commencer par un format inadapté au *gameplay* proposé

### Du GUMSHOE bien balisé

*Cthulhu Confidential* (CC) retient du GUMSHOE son concept fondateur : Le niveau des compétences d'investigation détermine directement si un indice est accessible ou non, sans jet. Une réserve de points permet d'accéder aux indices sinon inaccessibles. Les autres compétences sont plus classiques ; elles indiquent le nombre de d6 à lancer, leur somme déterminant la réussite de l'action.

C'est dans la présentation de ces tests que CC innove. Le résultat obtenu, qu'il s'agisse d'un avantage long-terme ou d'une complication en cas d'échec critique, prend la forme d'une carte résumant ses tenants et aboutissants tant en termes d'univers que de règles. Tenter de pénétrer dans le bureau d'un suspect peut par exemple vous octroyer l'avantage « *Photos compromettantes* », qui fait à la fois avancer l'enquête et octroie un bonus aux tentatives d'intimidation sur cette personne.

Ce formalisme extrême, qui lie le scénario et le système de manière assez profonde, est une vraie trouvaille qui mériterait d'être reprise dans les autres jeux GUMSHOE (Pelgrane a déjà annoncé que certaines innovations de CC seront réutilisées dans leur prochain jeu, *The Yellow King*, sans préciser lesquelles).

### D'Est en Ouest

CC propose trois scénarios spécifiquement écrits pour être joués avec un personnage prétré. Ces derniers sont livrés avec leur partie technique et un copieux *background*.

Le premier scénario met ainsi en scène un privé de Los Angeles dans une enquête complexe et une ambiance très (trop ?) James Ellroy et où le fantastique y est assez périphérique. Le second scénario traverse les USA pour New York et troque le privé pour une journaliste. Ses aspects fantastiques y sont plus centraux et pour le coup presque trop directs. Le dernier scénario déplace l'action dans le Washington les années 40, et aborde le difficile sujet de la ségrégation raciale au travers de son héros noir.

Malgré quelques défauts, tous sont extrêmement bien développés. Les outils (description des villes où chaque scénar se déroule, schéma relationnel des PJ...) sont nombreux et bien pensés. Le bouquin offre aussi un chapitre de conseils au MJ pour une fois précieux étant donné le format pour le moins inhabituel du jeu, ainsi qu'une très bonne introduction au mythe.

Dommage que les moyens ne soient pas à la hauteur des ambitions. Le résultat n'aurait alors guère attiré d'autres commentaires que des éloges.

Slawick Charlier



MY LITTLE PONEY : TAILS OF EQUESTRIA (VO)

## CURSE OF THE STATUETTES

### Au triple galop

Après un livre de base enthousiasmant, nous sommes bien contents de voir déjà débouler un premier supplément pour *My Little Pony*. De quoi pardonner l'aspect un peu gadget de la boîte et son format trop grand pour son contenu. L'écran n'est pas désagréable en soi, mais l'intérêt côté MJ est limité eu égard à la simplicité du système. De fait, deux volets sur les trois semblent faire du remplissage.

Reste le scénario. Celui-ci fait suite à celui du livre de base et voit les PJ partir au secours des six héroïnes du royaume et lever la Malédiction des Statuettes au passage. L'aventure est riche - d'ailleurs, la mise en page est bien plus dense que celle du bouquin de base - et ne manque pas de situations ni de PNJ bien campés. Parfaitement développé pour faciliter sa prise en main, alors qu'il fait l'exploit de ne même pas être trop linéaire, cet ouvrage se situe dans la droite lignée du livre de base, c'est à dire un sans faute !

SC

**Éditeur** • River Horse

**Matériel** • Boîte comprenant un écran, un bloc de 48 feuilles de personnage, 6 dés et un livret de 48 pages couleurs

**Prix constaté** • 25.95 \$



LIVRE DE BASE (VF)

## AUX MARCHES DU POUVOIR

### Calife à la place du Calife

Sur un sujet ô combien d'actualité (*GoT*, *House of Cards*...), Manuel Bedouet poursuit l'exploration de son univers débuté dans *Aux Frontières* avec ce jeu à la narration partagée. Les joueurs (il n'y a pas de MJ) incarnent des Ambitieux profitant de l'agitation de Naëscence, capitale de l'empire, pour s'élever. Dans chacune des trois phases d'une partie (exposition, complication, conclusion), ils décrivent à tour de rôle comment les événements qui secouent la capitale les impactent et de quelle manière chacun en profite. La narration est cadrée par un système de dominos, les valeurs de chaque face étant associées à un thème particulier décliné en une faction, un personnage et un lieu. La carte de la ville, signée Le Grümph, est magnifique. *Aux Marches du Pouvoir* n'est pas toujours très clair dans sa proposition ludique, mais il n'en reste pas moins une expérimentation remarquable, tant sur le fond que la forme, qui plus est adaptables à quantité d'autres univers.

SC

**Éditeur** • Manuel Bedouet

**Matériel** • Carte grand format avec les règles au verso, dans une enveloppe cachetée à la cire et calligraphiée à la main

**Prix constaté** • 15 €



PLANS | ARTBOOK GÉNÉRIQUE (VF)

## ARTBOOK PLANS, VOLUME 1

### Des plans en pagaille

Financé via *Ulule*, ce recueil regroupe les plus belles réalisations de Guillaume Tavernier. Fidèles de Casus, vous le connaissez par ses œuvres de la rubrique *Bâtisses et Artifices*, mais aussi via la souscription *Héros & Dragons*. En collaboration avec Géraud G. (autre contributeur régulier du magazine) qui a fourni les textes d'ambiance, il propose quarante-quatre plans divers et variés, à plat, en vue de coupe ou en 3D. Chaque édifice est présenté sur une double page. En regard du bâtiment, la page de droite laisse, sous un prélude personnel, un espace de notes pour le personnaliser selon vos besoins. Les 8 PNJ sont présentés sous le même format, sans statistiques. L'ouvrage se termine par un scénario écrit par Laurent B., qui illustre efficacement comment exploiter le contenu de cet Artbook. Le travail est vraiment magnifique et adaptable très simplement à toutes les ambiances médiévales.

Olivier Hainais

**Éditeur** • auto-édition

**Matériel** • artbook de 120 pages couleurs, reliure spirale

**Prix constaté** • 16 € le PDF + le livre (prix souscription)



JEU VIDÉO (PC, PS4, XBOX ONE)

# MASS EFFECT ANDROMEDA

## « Dans une galaxie très lointaine »

Mass Effect. *Un nom que tous les vidéoludistes connaissent, qui résonne comme un signe de qualité et des intrigues à la narration travaillée. Alors que le troisième volet avait sonné la fin de la saga, voilà que débarque une nouvelle mouture : Mass Effect Andromeda.*

### Fiche technique

**Éditeur** • Electronic Arts  
**Développeur** • Bioware  
**Prix constaté** • 39,99 €  
 (49,99 € en édition deluxe digital) sur Origins

### On parle musique ?

L'édition Deluxe Digital offre au passage la bande originale du jeu. Elle est aussi disponible en téléchargement pour moins de 12 euros. Très sympathique, elle sera utile à tous les MJ désireux de mettre en ambiance leurs parties de jeu de rôles de science-fiction.

**A**près un troisième épisode ayant divisé les fans, voire en ayant déçu un certain nombre, tous attendaient autant qu'ils redoutaient l'arrivée d'un nouvel opus. Ce dernier, s'émancipant totalement des précédents, n'embraie pas sur l'histoire de Sheppard, qui est bel et bien terminée. Et quoi de mieux que d'envoyer un échantillon de la voie lactée (enfin, de ses nombreux habitants) loin dans l'espace, afin de coloniser une nouvelle galaxie ?

## On change tout et on recommence

Les civilisations de la voie lactée, et le Conseil, ont donc pris une décision : envoyer un certain nombre d'arches à travers l'espace jusqu'à la galaxie la plus proche afin de la coloniser. Chaque arche est dédiée à l'une des races majeures de l'univers de *Mass Effect* et, bien évidemment, vous prenez le rôle d'un (ou d'une) humain(e). En réalité, le joueur va rapidement devenir le « pionnier », une véritable figure d'autorité. Mais la position est fragile, d'autant que l'arrivée dans Andromède ne se passe pas en douceur. Ainsi, le Nexus (sorte de nouvelle Citadelle censée accueillir les Arches) n'est pas arrivé intact, les autres Arches ont disparu et la galaxie d'Andromède semble être aux prises avec un terrible ennemi.

## Une nouvelle galaxie

Voilà donc les personnages propulsés dans une galaxie toute nouvelle. Évidemment, la présence du Nexus et des Arches fait que l'on retrouve les espèces emblématiques de la franchise : galariens, assaris, krogans et autres turiens. De quoi se retrouver en terrain connu dès le départ, d'autant que les caractères des diverses espèces sont toujours aussi bien plantés. Cependant, on perd tout de même en diversité. Si on peut comprendre que certaines espèces n'aient pas été embarquées dans l'aventure (comme les voorchas), il est tout de même étrange de voir que cette nouvelle galaxie (que l'on explore dans son intégralité, ou en tous cas très largement) n'est peuplée que de quelques espèces nouvelles dont une seule réellement développée avec laquelle interagir.

Évidemment, ce manque de diversité semble plus ou moins justifié par le grand méchant de cet opus et ses terribles desseins. Mais quand bien même, le jeu semble pauvre en découvertes de ce côté. D'un autre côté, un nombre certain de systèmes et de planètes peuvent être explorés. Autant de paysages différents, d'ambiances... et de mini cartes ouvertes à explorer de fond en comble afin d'y trouver missions, objectifs et ressources (le tout dans

un superbe véhicule tout terrain). Mais paradoxalement, *Bioware* n'a toujours pas pensé (comme dans *Dragon Age Inquisition*, lui aussi en simili monde ouvert) à implémenter un système de cycles jour-nuit. Ainsi, dans les lieux où il fait nuit, il fait toujours nuit, et inversement pour le jour. Encore une fois, l'immersion en pâtît.

## Nouvelles menaces, nouveaux mystères

Évidemment, qui dit nouvel opus et compteurs à zéro dit nouveau méchant. Finis, donc, les moissonneurs. Finis ? À moitié. Même si, en termes de scénario, on ne peut s'empêcher d'avoir une impression de déjà-vu. Et malgré un charisme certain et des motivations intéressantes, ce méchant est loin de proposer un renouvellement permettant. Certaines des similitudes sont clairement dues au *gameplay* : afin d'offrir des affrontements tendus et réguliers, il est nécessaire que l'ennemi possède de véritables hordes à son service. Rien de bien nouveau, si ce n'est que la menace prend une dimension différente, peut-être finalement plus classique... et presque plus manichéenne.

La nouvelle galaxie est aussi, évidemment, le théâtre de quelques tensions politiques entre nouveaux arrivants, et avec les nouvelles espèces. Mais, de même, on ne peut s'empêcher d'avoir le sentiment que les relations entre les espèces et les factions manquent de profondeur.

Et comme on ne change pas une formule qui gagne : Andromède est parcourue elle aussi des ruines d'une ancienne civilisation alien disparue depuis des éons et dont plus personne ne sait rien. Encore un air de déjà vu qui donne le sentiment d'être en terrain connu. Ces ruines et leur contrôle ont cependant une place centrale dans l'intrigue, et certains de leurs mystères se dévoilent assez rapidement.

## Un Mass Effect classique, mais pas que

Le système de jeu reste classique : on court, on tire, on place nos coéquipiers de la manière la plus stratégique possible, en exploitant leurs capacités afin de créer de véritables combos contre les adversaires. *Mass Effect Andromeda* ne change pas radicalement la donne. Cependant, cet opus met en place un système de gestion assez simple (voire simpliste) afin de gérer la colonisation de la galaxie. Les explorations permettent de débloquent des positions pour créer des avant-postes, qu'il faut ensuite installer et gérer. De même, il est nécessaire de gérer le réveil des colons en sortant de stase ceux qui seront utiles. Ne vous attendez cependant pas à choisir les emplacements : ils sont fixés par le jeu et leur activation se conditionne au fait de les découvrir et d'accomplir certaines quêtes.

## Comme un air de déjà joué

*Mass Effect Andromeda* ne révolutionne pas la série. Le jeu marche dans les pas de ses prédécesseurs tout en trouvant une astuce scénaristique afin de s'éviter de choisir quelle fin de *Mass Effect 3* sera « canon ». Le résultat semble manquer de personnalité. La galaxie d'Andromède semble bien vide, le méchant trop méchant, les gentils trop gentils, les intrigues secondaires pas forcément passionnantes. Pourtant, l'univers est prometteur et il y avait moyen d'en faire quelque chose de grand.

Qu'on ne s'y trompe pas : on joue sans déplaisir. Mais le jeu ne motive pas à explorer toutes les quêtes secondaires, et une fois le trop court arc narratif original terminé, on est tenté de passer à autre chose plutôt que de prolonger l'expérience. Cependant, le jeu étant sorti il y a quelques temps, son prix pourrait bien convaincre de tenter l'aventure. En espérant que nous arrive rapidement des DLC vraiment intéressants.

Julien Dutel

## Et pour du JDR ?

C'est finalement là que le jeu prend tout son intérêt pour le MJ voulant se servir du jeu comme inspiration. On peut facilement recycler l'arc narratif principal et l'univers, ou s'en inspirer pour envoyer les PJ dans une autre galaxie qu'Andromède, toujours dans l'optique de conserver l'univers de *Mass Effect*. Il y a de quoi tirer tout un tas d'idées de scénarios, pour peu que les joueurs aient le désir de jouer un peu aux gestionnaires en gérant la colonisation d'une nouvelle galaxie et l'établissement d'avant-postes sur des planètes hostiles.

## J'aime :

- + L'ambiance
- + Le renouvellement de la licence
- + Le nouvel univers proposé, plein de promesses

## J'aime moins :

- Un épisode un peu trop manichéen
- Un arc narratif principal trop vite terminé
- Les arcs narratifs secondaires pas vraiment passionnants
- Beaucoup trop de missions « *Fed-ex* »
- Encore une ancienne civilisation à découvrir, comme dans les 3 premiers



JEU DE PLATEAU AVEC FIGURINES (VF)

# NORDHEIM – STYGIE – KHITAÏ

## Aventures Hyboriennes en Trois Extensions

*Par Crom, vous avez déjà joué tous vos scénarios du jeu de base Conan !? Et votre soif d'aventures est insatiable ? Vous pouvez l'étancher avec ces trois boîtes d'extension du jeu disponibles en boutique.*

*Suivez le guide !*



### Fiche technique

**Éditeur** • Monolith Éditions

**Auteurs Nordheim** • Fred Henry, Croc et Sippik

**Auteurs Stygie** • Fred Henry et B. Cathala

**Auteurs Khitaï** • Fred Henry, A. Bauza, L. Maublanc, E. Gehres et E. Bourlett

**Distributeur** • Novalis (Asmodée)

**Matériel pour chaque extension** • 23 à 25 figurines 32 mm très détaillées, 1 à 3 cartes de sorts, 6 à 17 cartes d'équipement, une fiche du nouveau héros, les tokens et tuiles spécifiques, un double plateau de jeu et sa belle boîte

**Prix constaté** • 50 € chaque extension

### Check list

Chaque boîte contient : un plateau de jeu double face, plus de vingt figurines, les tuiles et tokens associés, un nouveau héros avec sa fiche, de nouvelles cartes équipement, de nouveaux sorts et un livret avec quatre scénarios.

### Course et combat dans le froid pays de Nordheim

Nordheim, au nord de la Cimmérie, est un setting viking inspiré de la nouvelle d'Howard *La Fille du géant du gel*, contrée de neige et de forêts, peuplée de guerriers redoutables ne craignant que Crom. La figurine d'Atali la divine, fille du géant, est splendide. On regrettera l'absence des figurines des loups, exclusivité du KS, facilement substituées par les hyènes du jeu de base. Le plateau de jeu double face, illustrant un tertre enneigé et une forêt hivernale, est source d'inspiration. Les quatre scénarios plutôt musclés, écrits par Croc et son fils Sippik, attendent vos héros. Le scénario de la horde de

fiers guerriers du nord morts-vivants et leur chef nécromant faisant face à nos héros pourra leur être mortel. Conan et Atali jouant au chat et à la souris est un scénario envoûtant, servi par un système de gemmes simple, mais ingénieux.

### Filature et balade en chameau dans la désertique Stygie

Stygie, au sud, n'est qu'un immense désert où vivent des hommes à la peau sombre, fervents croyants du dieu impie Set, et ses sorciers adeptes de magie noire. Ce background de l'Égypte antique est souvent présent dans les nouvelles d'Howard. Les détails de la figurine du sorcier Toth-Amon incitent à la peindre. Le double plateau de jeu, illustrant un port et un souterrain, pousse à l'aventure. Loverlord trouvera quatre scénarios retors. Les deux scénarios pour libérer Conan prisonnier dans les souterrains d'un temple de Set avec ses passages secrets sont grandioses. Celui visant à arrêter une malédiction de Toth-Amon avec la sai-



sie par les héros de reliques à neutraliser est très réussi.

## Dépaysement et méditation dans l'oriental Khitaï

Khitaï, à l'ouest, est peu connue, sauf pour ses grands sorciers aux pouvoirs craints des hommes. Cette fois, l'inspiration vient de la Chine ancienne. C'est une région mystérieuse dans les écrits d'Howard. Les figurines de Shentu, le héros guerrier oriental, et les chiens de Fo sont dépayesantes. Un double plateau de jeu représente un marché et la tour d'un magicien. Le livret délivre quatre scénarios intrigants. Le cambriolage qui tourne mal puis la dissimulation de l'assassinat du sorcier par les héros sont deux scénarios exotiques originaux pour nos héros.

## De l'art sur un (jeu de) plateau

Du matériel de qualité avec des figurines d'excellente facture et très détaillées. Messieurs Pongiluppi et Clarenko ont dessiné de véritables œuvres d'art pour illustrer les boîtes, les plateaux de jeu, les tuiles, les tokens et les livrets ! On dispose là de douze aventures testées et très distinctes qui feront voyager nos héros hyboriens.

## Trois extensions qui poussent au prochain voyage

La porte sur l'imaginaire est grand ouverte pour créer ses propres scénarios exotiques. De futurs voyages/boîtes vers d'autres pays de l'âge hyborien par KS sont en vue pour 2019 !

### J'aime :

- ✦ De nouveaux scénarios originaux
- ✦ Les figurines et les illustrations de toute beauté
- ✦ Les dépaysements de ces extensions

### J'aime moins :

- La taille des boîtes qui sont plus petites que celle du jeu de base
- L'absence des loups, exclusifs au KS

*Votre guide, Nurthor le Noir*



### Les créateurs

**L'Ère d'Apocalypse** fut piloté par Fabian Nicieza et Scott Lobdell (alors scénaristes-phares de Marvel), assistés de quelques débutants prometteurs : notamment Warren Ellis et Mark Waid. Côté graphique, là aussi des valeurs sûres côtoyèrent des jeunes premiers promis à une brillante carrière : on trouve ainsi pêle-mêle Andy Kubert, Chris Bachalo, Joe Madureira, Steve Epting, Salvador Larroca...

On voit que Marvel avait vraiment mis le paquet afin de produire un événement à même de marquer les esprits – et le succès de la saga récompensa ce pari.



# L'ÈRE D'APOCALYPSE

COIN DES COMICS

## L'univers Marvel...

*dominé par Apocalypse, le premier et le plus puissant des mutants ! Sous l'égide de ce partisan de la loi du plus fort, le monde est bien différent de celui que connaissent les lecteurs.*

Cross-over événement des années 1990, **L'Ère d'Apocalypse** impacta à l'époque toutes les séries du giron X-Men, en une audacieuse saga qui figure parmi les rares réussites de cette décennie – au point d'avoir encore des répercussions dans le Marvelverse actuel.

Afin de changer l'histoire, Légion – le fils schizophrène du Professeur Xavier – remonte le temps pour assassiner Magneto avant qu'il ne devienne un terroriste mutant. Hélas, quand le coup fatal est porté, Charles Xavier se jette devant et meurt afin de sauver celui qui était alors son ami. Dès lors, l'histoire bifurque jusqu'à un présent dystopique dans lequel toutes les cartes sont rebattues...

## L'Apocalypse selon Saint Xavier

Sans Xavier pour le contrer, Apocalypse s'est emparé de l'Amérique et a établi sa citadelle à New York. Il y règne d'une main de fer, éliminant les humains et promouvant un darwinisme radical parmi ses sujets. Tous sont soumis à son règne de terreur... sauf une poignée de mutants, réunis par un Magneto bien décidé à se montrer à la hauteur du sacrifice de son ami. Les X-Men continuent à lutter pour la justice, mais que peuvent-ils contre les légions d'Apocalypse ?

Heureusement, un homme se souvient du « véritable présent », de ce qui devrait être : Bishop, lui-même voyageur temporel. Galvanisés par l'espoir de défaire l'horreur et de restaurer une réalité plus paisible, les X-Men doivent trouver un moyen de rétablir la continuité classique tout en menant de front plusieurs missions (bataille contre Apocalypse, évacuation des survivants humains vers une Europe plus sûre, etc.).

## Gros bouleversement

Gros événement de l'époque, **L'Ère d'Apocalypse** forma une parenthèse au milieu de toutes les séries dérivées des X-Men : elles s'arrêtèrent pour laisser la place à de nouveaux titres consacrés à cette saga – et ce durant plusieurs mois ! Une initiative risquée mais qui porta ses fruits tant **L'Ère d'Apocalypse** marqua le public et continue à infuser l'univers Marvel actuel.

L'un des plus gros intérêts d'un tel bouleversement fut de totalement redistribuer les rôles, brouillant les frontières entre héros et vilains afin de surprendre le lecteur. Ainsi, Magneto est le fondateur et chef des X-Men, Dents de Sabre se bat à ses côtés, Cyclope est l'un des lieutenants d'Apocalypse, Malicia a absorbé les pouvoirs de Polaris (ce qui fait d'elle la compagne idéale de Magneto), Logan et Jean Grey sont des agents opé-



rant pour les Européens, le Fauve est un savant fou digne de Mengele, etc.

Les scénaristes peuvent donc se faire plaisir en brouillant les repères et en poussant les personnages dans leurs derniers retranchements – quitte à tuer des protagonistes majeurs sans remords. En résulte un entrecroisement de séries (toutes éditées en France au sein de quatre tomes de la collection *Marvel Select* par Panini) permettant de dérouler de nombreuses intrigues et d'explorer en profondeur cet univers fascinant.

**L'Ère d'Apocalypse** est ainsi l'une des œuvres *mainstream* majeures des années 1990, dont l'influence se fait encore sentir de nos jours. Un *must-read* pour les amateurs des X-Men – et des *comics* en général !

## Inspiration

Pour **Marvel Heroic Roleplaying Game**, **L'Ère d'Apocalypse** fournit un cadre de jeu alternatif clef en main – que les personnages en soient issus ou bien que cet univers serve de dimension parallèle dans laquelle faire un petit détour. De façon plus large, cette saga peut inspirer des MJ d'autres jeux de super-

héros à licence (**DC Universe**, **Hexagon Universe**, **Valiant Universe**) sur la création d'une telle dystopie : il suffit de prendre un vilain majeur (Darkseid, le Necromant...) et d'imaginer comment le monde aurait évolué sous sa domination – l'occasion idéale pour renverser certains rôles et surprendre les joueurs (une Wonder Woman chef des Furies, par exemple). Pour des jeux sans licence (**ICONS**, **Masks...**), l'exercice peut être intéressant mais seulement après que les personnages aient vécu de nombreuses aventures dans leur monde normal – afin que le changement de paradigme ait un impact réel.

Plus généralement, **L'Ère d'Apocalypse** peut servir de modèle à des univers alternatifs sombres mettant les joueurs en face des conséquences que leur échec pourrait engendrer. On pense par exemple à envoyer des personnages de **L'Anneau Unique** dans le monde de **Midnight** afin de leur montrer à qui mènerait la victoire de Sauron ; nul doute qu'une fois de retour sur la Terre du Milieu, ils lutteront de toutes leurs forces contre l'Ennemi. De quoi leur mettre un bon coup de pression supplémentaire !

Romain d'Huissier

## Recyclage

**L'Ère d'Apocalypse** fait partie des nombreuses dimensions qui composent le multivers Marvel et certains de ses ressortissants ont même migré (parfois durablement) dans la continuité classique (Dark Beast, Nate Grey...). Plus intéressant, des idées plantées dans la saga ont fini par germer : ainsi, Dents de Sabre est bel et bien devenu un héros depuis l'événement **Axis**, Sunfire a adopté le look qu'il avait dans ce monde alternatif, Cyclope a laissé ses sombres penchants prendre le dessus, etc.

**L'Ère d'Apocalypse** fut ainsi un réservoir d'idées dans lequel les scénaristes actuels continuent de piocher certains éléments afin d'épicer la saveur de l'univers Marvel.



# LE BRIC-À-BRAC DU JAWA

## AVÈNEMENT, CLOIRE ET CHUTE DE L'EMPIRE

### Les nouveaux romans *Star Wars*

Depuis la reprise de *Star Wars* par Disney et le remplacement de "l'univers étendu" par le nouvel univers *Star Wars*, de nombreux romans et BD ont vu le jour, constituant autant de sources d'information et d'inspiration pour nous autres rôlistes.



#### Fiche technique

**Titre** • *Star Wars – Sombre apprenti*  
**Éditeur** • Pocket  
**Auteurs** • Christie Golden  
**Prix constaté** • 8,95 €

Dans ce numéro, nous vous proposons des romans explorant trois axes et époques différents de l'univers *Star Wars*. Tout d'abord, la guerre des clones et le côté obscur de la Force, un sujet intéressant alors que le JdR *Force et destinée* vient d'arriver. Ensuite, la Rébellion, juste après la bataille de Yavin, traitée sous l'angle « récit de guerre ». Et enfin, la chute de l'Empire après la bataille d'Endor, avec un récit qui amorce également le lien avec la nouvelle trilogie.

Évidemment, celle-ci est délicate et Ventress ne doit pas savoir qu'elle travaille pour les jedis. Vos, de son côté, va devoir flirter avec le côté obscur pour mener à bien sa tâche. Christie Golden s'empare à merveille de ces deux personnages issus de l'univers étendu dans un récit qui devait initialement faire l'objet d'épisodes d'une saison 6 de la série animée *Clone Wars* qui n'a finalement pas été réalisée. Alors que le JdR *Force et destinée* débarqué en VF, et même si l'époque du roman ne coïncide pas avec celle du jeu, *Sombre apprenti* se révèle une belle source d'inspiration et d'informations sur la lutte entre les côtés lumineux et obscur de la Force, et la façon dont un jedi peut faire face à ce dernier.

### Sombre apprenti

Avec *Sombre apprenti*, Christie Golden aborde le sujet épineux du côté obscur de la Force. La guerre des clones s'étire en longueur et la République ne parvient pas à l'emporter. Après la perte d'une bataille qui a entraîné l'anéantissement d'un peuple, le Conseil Jedi en vient à envisager l'assassinat du comte Dooku pour mettre fin à la guerre. L'assassinat est bien entendu un concept qui va à l'encontre du code Jedi et mène droit au côté obscur. Pourtant, les maîtres jedis conviennent que la mort de Dooku permettrait de sauver de nombreuses vies. Une solution intermédiaire est trouvée : le maître Quinlan Vos va prendre contact avec l'ancienne Sith Assajj Ventress, qui a été trahie par Dooku, pour mener une opération visant le comte.



#### Fiche technique

**Titre** • *Star Wars – Aftermath – Empire's end*  
**Éditeur** • Century  
**Auteurs** • Chuck Wendig  
**Prix constaté** • 16,86 €

### Battlefront : Twilight company

Autre époque, autre genre : *Battlefront : Twilight company*, encore non disponible en VF, est le premier roman tiré d'une licence de jeu vidéo de la licence *Star Wars*. Ces éléments pourraient vous faire reculer, et pourtant *Twilight company* est un excellent roman qui mérite le détour. Au lendemain de la victoire à Yavin, la 61<sup>e</sup> infanterie mobile, aussi connue sous le nom de « *Twilight Company* » (ou

« *Compagnie du crépuscule* » dans la langue de Molière) reçoit l'ordre de se replier et de quitter progressivement la Bordure médiane, où elle allait de monde en monde pour aider à lutter contre les légions de stormtroopers. Néanmoins, la compagnie met la main sur un gouverneur impérial dont les connaissances pourraient constituer un tournant dans la guerre. Tandis que le gouverneur est recherché par un mignon de l'empereur, il est amené auprès du haut commandement de l'Alliance qui vient de s'installer sur Hoth. Mais l'arrivée de Dark Vador change les choses...

Ce roman est une mine d'informations et peut même être directement adapté pour jouer avec *L'Ère de la Rébellion*. Bien entendu, le JdR est déjà relativement complet sur le sujet de l'Alliance Rebelle, mais le roman permet de voir une unité de combat rebelle fonctionner, avec ses problèmes d'approvisionnement, de matériel, et surtout son importante autonomie par rapport à un haut commandement très distant.

## Aftermath : Empire's end

Pour finir, passons à la chute de l'Empire. Nous vous avons déjà parlé de la trilogie *Aftermath* dont *Empire's end* est le dernier volet. Une excellente série qui aurait mérité de sortir au cinéma. Ce troisième opus se déroule presque intégralement sur la planète Jakku où le Grand Amiral Sloane cherche à se venger du Conseiller Rax, qui s'est installé à la tête des restes de l'Empire ; Sloane est elle-même poursuivie par l'équipe de Norra Wexley adjointe de la princesse Leia. En parallèle, cette dernière essaie de convaincre Mon Mothma et le Sénat de déployer une flotte dans

## Rogue One : la bande originale

Dès la première écoute, l'auditeur est marqué par un silence assourdissant, une absence cataclysmique : dans

*Rogue One*, il n'y a pas les sacro-saints *Main Title* et *Finale* des films de la saga ! Et effectivement, le film commence par un prologue, véritable rupture de style, comme pour dire « *ceci un spin-off* ». D'ailleurs, cette BO n'est pas composée par John Williams. Pour autant, Michael Giacchino, qui a remplacé Alexandre Desplat au pied levé trois mois avant la sortie du film, s'en sort très bien.

Sans réaliser un chef d'œuvre, il reproduit les codes et le style du *maestro*. Même s'il n'utilise que quelques rares thèmes de la saga, il a composé là une vraie BO *Star Wars*. *The Imperial suite* et ses divers avatars serviront à merveille lorsque vos PJ auront affaire aux impériaux. Et pour vos batailles aériennes ou au sol, des morceaux tels que *AT-ACT Assault*, *Rogue One* ou encore *Jeda City ambush* pourront tourner en boucle sans souci pour vous accompagner ! Si ce n'est déjà fait, n'hésitez donc pas à compléter votre CD-thèque ou votre *playlist* avec cette bande-originale.

**Éditeur** • Walt Disney Records

**Compositeur** • Michael Giacchino

**Matériel** • 1 CD

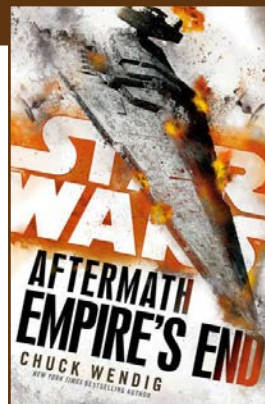
**Prix constaté** • 15,99 €



l'espace de Jakku pour anéantir définitivement l'Empire.

Si *Aftermath* se déroule après la bataille d'Endor, et donc en dehors du périmètre des JdR de *FFG*, il permet de mieux comprendre ce qui s'est passé après la mort de l'empereur et les difficultés que rencontre rapidement la Nouvelle République, conduisant à l'épisode VII. Si vous avez tellement joué dans la période (courte !) couverte par les épisodes IV à VI que vous avez besoin de changer d'air, *Aftermath* vous apportera de la matière pour en terminer avec l'Empire et vivre les débuts compliqués de la Nouvelle République.

Marc Sautriot



## Fiche technique

**Titre** • Star Wars – Battlefront – Twilight company

**Éditeur** • Arrow books

**Auteurs** • Alexander Freed

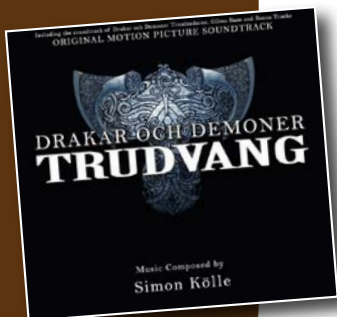
**Prix constaté** • 8,16 €



MUSIQUE D'AMBIANCE

# WAERLOGA RECORDS

## Label de musique cinématique



### Fiche technique

**Éditeur** • Waerloga Records

**Auteurs** • Simon Kölle

(*Drakar och Demoner Trudvang*), Anabasis &

Gargrim the Liar (*Two worlds*)

**Matériel** • CD ou musique en ligne

**Prix constaté** • 14 à

16 € le CD / 7 à 10 € en téléchargement

### J'aime :

- + Des musiques d'ambiance variées
- + De l'inspiration *fantasy* qui colle avec de nombreux jeux
- + En *streaming*, en téléchargement ou en CD

**W**aerloga Records produit et distribue via son site internet des musiques d'inspirations *Dark fantasy*, généralement en lien avec une œuvre littéraire ou cinématographique, voire avec le JdR.

Le label a été créé en 2001 pour distribuer la musique de Za Frûmi, un groupe suédois composant des musiques s'inspirant d'univers de *fantasy* assez sombres. *Waerloga Records* s'est ensuite développé et a produit près de 50 groupes à ce jour, sous forme de CD (à commander sur le site) ou de musique en ligne (via le site *Bandcamp*).

### Musique de *fantasy*

Les musiques publiées par *Waerloga* sont assez diverses, depuis les musiques orques de Za Frûmi, accompagnant des chants en Noir parler, jusqu'à des compositions néo-classiques s'inspirant de récits de *fantasy* sombre, telles celles d'Anabasis et de Gargrim the Liar avec *Two Worlds*, dont la couverture a été illustrée par John Howe. Souvent, elles illustrent des histoires racontées et illustrées dans les livrets des CD, telles celle des deux vampires Jakesh et Rianji dans *Legends Act II - Vampires*, de Za Frûmi. D'autres sont des bandes-originales de courts-métrages, tels *The Chronicle of the black monks*, dont la musique orchestrale et les accents de musique sacrée accompagneront à merveille des récits historiques ou *low fantasy*. Enfin, le JdR trouve également sa place dans ces œuvres, avec notamment *Drakar och Demoner - Trudvang*.

### *Trudvang*

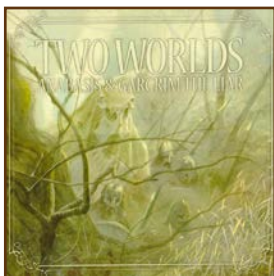
Proposé en option durant la campagne *Kickstarter* du JdR suédois *Trudvang* (annoncé en français chez *BBE*), *Drakar och Demoner - Trudvang* est la bande-originaire de deux courts-métrages inspirés par le JdR et visibles sur *YouTube* : *Tronländaren* et *Giltes Bane*. Composée par Simon Kölle, l'un des membres de Za Frûmi, cette BO est globalement sombre, à l'image des deux films, et conviendra parfaitement pour accompagner vos parties dans des univers *dark* ou *low fantasy*.

### *Two Worlds*

Autre album intéressant pour nous autres rôlistes, *Two Worlds* contient deux CD, sur lesquels deux compositeurs développent chacun son univers avec des styles musicaux différents. Anabasis utilise des synthétiseurs pour créer une ambiance orchestrale typique des BO de jeux vidéos. Gargrim the Liar, quant à lui, mélange sons naturels (chants d'oiseau), chœurs angéliques et instruments tels que clavecin, harpe, flûte et glockenspiel pour créer une ambiance qui ira à merveille avec des jeux historiques, *low fantasy* ou féériques, éventuellement sombres, tels que *Symbaroum*.

Les albums peuvent être écoutés gratuitement en *streaming* sur *Bandcamp*. Pourquoi s'en priver avant de passer à la caisse ?

Marc Sautriot





CONTE (VO)

## BEREN AND LUTHIEN

Quand un humain aime une elfe

Plus de quarante ans après le décès de son père, Christopher Tolkien poursuit, à 93 ans, la publication des notes les plus abouties de l'auteur du Hobbit. Le plus connu et le plus accessible au grand public est *Le Silmarillion*, qui constitue la mythologie de la Terre du Milieu. Depuis, il a aussi publié nombre d'ouvrages étudiant l'évolution des nombreux textes écrits par son père. Aujourd'hui, il revient avec de nombreux commentaires sur la magnifique légende de *Beren et Luthien*. Ce superbe livre illustré par Alan Lee s'adresse avant tout aux amoureux de Tolkien, puisqu'il contient les morceaux les plus aboutis, en prose ou en vers, de ce récit du *Silmarillion*. Loin de se lire comme un roman, les textes sont écrits dans un langage archaïque parfois difficile à comprendre. Cependant, au cours d'une partie de *l'Anneau Unique*, il alimentera aisément le *roleplay* d'une soirée au coin du feu, dans une auberge ou en compagnie d'elfes...

MS

Éditeur • HarperCollins

Auteur • J.R.R. Tolkien (Christopher Tolkien)

Prix constaté • environ 18,00 €



LDVELH | SÉRIE DÉFIS FANTASTIQUES

## LES SOMBRES COHORTES

Mais par un prompt renfort...

Vainqueur du *Labyrinthe de la Mort* et de *l'Épreuve des Champions*, vous êtes LE héros de Fang, abonné aux pince-fesses mondains, buvant à l'œil dans les tavernes et collectionnant les ribaudes d'un soir. La belle vie, en somme... Seulement voilà, un démon a l'idée saugrenue de rassembler une gigantesque armée pour ravager Allansia. Et donc, forcément, on vous bombarde illico commandant en chef pour aller courir sus aux affreux... Aventure mythique tant par son riche background que par sa proposition d'incarner un « *haut niveau* », les *Sombres Cohortes*, avec le recul de l'âge, se résume finalement à recruter des copains puis à friturer du bestiau en technicolor, la prometteuse gestion des « *escarmouches* » restant hélas assez faiblarde. Faut-il pour autant faire l'impasse ? Non, le fun est bel et bien là et cela se recycle facilement pour une petite campagne *Défis Fantastiques*, le *JdR*.

Philippe Rat

Éditeur • Gallimard Jeunesse

Matériel • format Folio Junior

Prix constaté • environ 8 €



ROMAN

## LES SEIGNEURS DE BOHEM

Déchéance d'un empire

Difficile de décrire en quelques mots *Les Seigneurs de Bohem* en lui rendant justice. C'est tout simplement une œuvre brillante, qui se démarque clairement de la production *medfan* habituelle. Estelle Faye a un vrai talent littéraire en plus d'un sens du récit et d'une imagination fertile. Vous aimez les récits sombres où l'on assiste au tournant de l'histoire d'une nation par le regard d'une brochette de personnages tous aussi attachants et intrigants les uns que les autres ? Foncez !

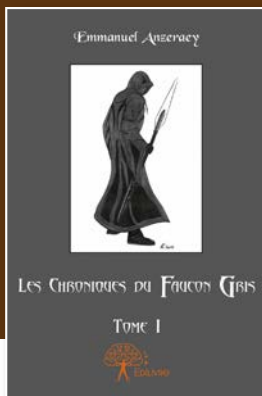
Entre Sainte-Étoile, le spadassin au passé mystérieux, Sorenz, le charismatique mercenaire qui croise sa route, Maëve, la sorcière des ports qui cherche l'aide de l'empereur contre les bateaux noirs, Wens, le clerc de notaire amant d'une princesse, condamné aux mines... Entre une guerre civile, une révolte urbaine, des trafics d'enfants et une famille régnante dont la fin a été prophétisée... Un chef d'œuvre à lire absolument !

MS

Éditeur • Critic

Auteur • Estelle Faye

Prix constaté • 25,00 €



ROMAN

## LES CHRONIQUES DU FAUCON GRIS (TOMES I & II)

**Du niveau 1 au niveau 20**

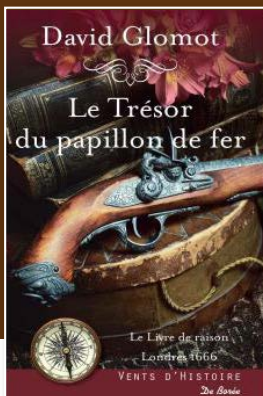
Avant le thriller SF *Planète verte* (cf. CB #17), Emmanuel Anzeraey s'est aussi essayé au *medfan*. Avec ces deux tomes, il nous fait vivre une saga héroïque qui reprend tous les codes de *D&D*. Tous sauf un : l'histoire est celle d'un seul héros – même s'il est parfois accompagné – et non celle d'un groupe de spécialistes. Kayleigh Lynn, alias le Faucon Gris, protégé par les dieux, s'illustre par des faits d'armes prodigieux. Voleur et spadassin, il va se confronter à des magiciens et des créatures tout droit sorties du *Monster Manual*. Mais, lassé de tout réussir, il se lance dans une quête pour se libérer de sa chance insensée et pouvoir risquer sa vie comme un aventurier normal. Des aventures de haut niveau l'attendent alors, l'amenant à affronter les dieux du mal. Une saga très sympathique, bourrée d'action et de combat (peut-être un peu trop !) qui ne sont pas sans évoquer les dés qui roulent sur la table.

Marc Sautriot

**Éditeur** • Edilivre

**Auteur** • Emmanuel Anzeraey

**Prix constaté** • 24,00 € (tome I) et 26,50 € (tome II)



ROMAN

## LE TRÉSOR DU PAPILLON DE FER

À suivre...

Angleterre, XVII<sup>e</sup> siècle. Un jeune irlandais découvre l'existence d'un manuscrit familial évoquant un fabuleux trésor. Restent trois petits problèmes avant d'embarquer : Un, sortir de prison. Deux, découvrir ce qu'il est advenu dudit livre. Trois, le récupérer... Fort bien écrit, avec juste la bonne dose d'érudition qu'il faut, le *Trésor...* est à la fois fort réjouissant tout en étant des plus frustrants. En fait, il faut vraiment l'appréhender pour ce qu'il est : le début d'une histoire. Pour le reste, ne vous attendez pas à du rhum, des abordages et du vent dans les voiles. S'il y a bien quelques flashbacks exotiques très sympathiques et très rôlistiques, l'action se déroule en Angleterre et s'apparente à une vaste course à l'échalote avec les rebondissements qui vont bien et un final d'enfer. D'aucuns s'enthousiasmeront en y voyant un pur début de campagne *Pavillon Noir* (avec des PJ prétrérés). Attendons le second tome pour confirmer...

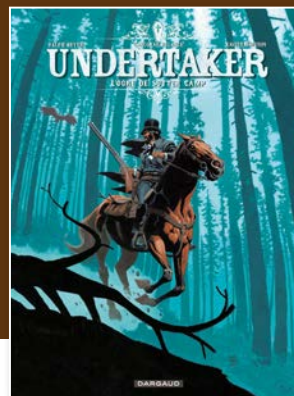
Philippe Rat

**Éditeur** • Vents d'Histoire

– De Borée Éditions

**Matériel** • livre broché

**Prix constaté** • Environ 20 €



BD

## UNDERTAKER T.3

L'Ogre de Sutter Camp

Nous avons déjà pu dire tout le bien que nous pensions de cette BD western qui met en scène un personnage original : Jonas Crow, un croque-mort recherché pour meurtre. Depuis le premier dyptique, il est accompagné d'un vautour, Jed, et associé à Rose Prairie, une ancienne mais fort jolie gouvernante anglaise, et Lin, une émigrée chinoise prête à tout pour survivre.

Le tome 3 débute un nouveau dyptique dans lequel Crow se retrouve face à d'anciennes connaissances remontant à la guerre de Sécession : le colonel Warwick et, surtout, Jeronimus Quint, alias l'Ogre de Sutter Camp, un psychopathe qui va de ville en ville pour vendre son fameux élixir. Des années auparavant, l'Ogre était censé être passé devant le peloton d'exécution. Mais il est bien vivant et continue de sévir. Même sans les éléments de fantastique propres à *Deadlands*, *L'Ogre de Sutter Camp* constitue une superbe inspi pour ce jeu (et d'autres, d'ailleurs !).

MS

**Éditeur** • Dargaud

**Scénariste** • Xavier Dorison

**Dessinateur/Coloriste** • Ralph Meyer/Caroline Delabie

**Prix constaté** • 13,99 €



BANDE ORIGINALE DE FILM

## LES ANIMAUX FANTASTIQUES

### Musique magique

James Newton Howard crée pour *Les Animaux fantastiques* une partition dans la lignée de Harry Potter tout en étoffant son propre univers musical (même si certains thèmes rappellent *The Hunger Games*). Globalement, la musique est enjouée et lumineuse, régulièrement marquée de cuivres triomphants. Ce qui n'empêche pas la présence de passages ou de morceaux complets plus mélancoliques, voire carrément sombres. Avec ses accents parfois magiques ou féériques, la BO de *Fantastic Beasts* vous accompagnera dans des parties plutôt aventure pulp, ou pourquoi pas d'*heroic fantasy*. Quelques morceaux *ragtime* nous entraînent dans les années 20 de *L'AdC*, et on se dit que cette BO pourrait servir à des parties de type « Appel de l'aventure », ou pour des séances n'ayant pas encore glissé dans l'horreur et la folie. En tout cas, une partition définitivement riche et utilisable à de nombreuses occasions.

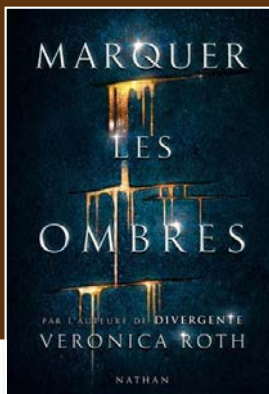
MS

**Éditeur** • Sony Classical

**Compositeur** • James Newton-Howard

**Matériel** • Coffret digipack 2CD  
(Deluxe edition)

**Prix constaté** • 19,99 € (Deluxe edition)



ROMAN

## MARQUER LES OMBRES

### Roméo et Juliette dans l'espace

Avec *Marquer les ombres*, l'auteur de *Divergente* débute une nouvelle saga de SF se déroulant dans un système solaire dominé par une fédération de neuf planètes, dirigée par l'Assemblée. Dans cet univers, certains habitants possèdent un pouvoir en lien avec le Flux, une énergie invisible qui baigne l'univers et se matérialise par le Ruban-flux, faisceau de couleurs vives parcourant l'espace et reliant les planètes entre elles.

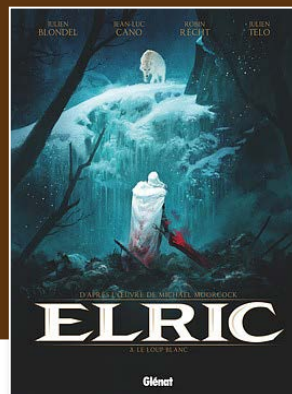
Au centre de l'histoire, Akos et Cyra, que tout oppose. Akos, dont le pouvoir neutralise les effets des autres, a été enlevé par un tyran pour devenir l'esclave de sa sœur Cyra, dont le pouvoir cause la souffrance (y compris à elle-même). Ces deux personnages sont la représentation de l'affrontement entre leurs deux peuples, la paisible nation Thuvhé, qui dirige la planète glaciale du même nom, et les Shotet, qui ne sont pas considérés. Un chouette roman pour piocher des idées.

MS

**Éditeur** • Nathan

**Auteur** • Veronica Roth

**Prix constaté** • 17,95 € (eBook 13,99 €)



BD

## LE LOUP BLANC

### Odyssée blafarde

Le plus célèbre albinos de la *fantasy* commence son périple à travers les Jeunes Royaumes. Elric vient de quitter Melnibonée armée de sa fidèle *Strombringer* la dévoreuse d'âmes dont la soif insatiable est une véritable malédiction pour son porteur. Sur son chemin, il fera la connaissance de Smiorgan, comte et seigneur marchand qui l'accompagnera jusqu'à la cité des milles flèches où une jeune femme à la chevelure flamboyante lui demandera son aide pour sauver son bien-aimé aux confins du monde. On retrouve l'ambiance sombre et désespérée de l'œuvre de Michael Moorcock dans ce troisième tome. Elric en exil devra lutter contre les éléments extérieurs et aussi contre *Strombringer* qui cherchera à le plier à sa volonté. Cette première édition comporte aussi 16 pages de *making of*, avec notamment de superbes représentations d'Elric vu par différents artistes.

Derek Klivian

**Éditeur** • Glénat

**Matériel** • BD 48 pages

**Prix constaté** • 14,99 €



### En quelques mots...

Quel est le point commun entre une prise d'otage dans un musée futuriste et l'exploration d'une pyramide d'un autre âge ? Vos PJ. Ce scénario est une initiation originale à Numénera afin de découvrir une petite partie des possibilités de ce jeu.

### Fiche technique

**TYPE** • Prise d'otage/mystère/exploration

**PJ** • 3 à 5 PJ de premier rang

**MJ** • Tout niveau

**Joueurs** • Tout niveau

**ACTION** ★★

**AMBIANCE** ★★

**INTERACTION** ★★

**INVESTIGATION** ★★

# LOOKING FOR ETERNITY

## Un peu de contexte : bienvenu à New City

L'aventure démarre dans un monde à part. Située sur une planète hostile aux confins d'une galaxie, New City est une mégalopole qui dégage une ambiance Cyberpunk. Vous pouvez aussi la situer sur Terre, bien au-delà du Lointain.

Cette cité a été bâtie par une ancienne civilisation afin de récolter un précieux minéral. Elle a été abandonnée p. Les années puis les siècles ont passé et les habitants ont abandonné toute intention de quitter New City.

La ville vit en autarcie. Un dôme la protège des gaz dévastateurs de la planète. Il interfère avec toute communication, isolant la ville du reste du monde. Les habitants savent qu'ils ne sont pas les seuls dans l'univers, mais ils ne disposent d'aucun moyen de transport pour quitter leur planète.

Les habitants de New City sont tous humains. Il n'existe aucune vie animale ou végétale, à part quelques spécimens dans un zoo. En conséquence, la nourriture est synthétisée et injectée chaque matin. Les minerais et les gaz de la planète sont à la base de l'économie. Des expéditions de plusieurs mois sont organisées pour récupérer ces matières extraites de plus en plus loin.

La ville-monde est une pseudo démocratie de quinze millions d'habitants. Un maire est élu tous les dix ans. Mais ce sont les énormes corporations qui dirigent en sous-main. Les plus connues sont Golgotech et Azur, des géants miniers et gaziers. Il y a toujours du travail dans les mines, en risquant sa santé. Recevoir une pro-

position d'embauche de Golgotech est synonyme de condamnation à mort...

Tous les habitants ont des puces électroniques intégrées dans le corps. Les puces gèrent l'argent personnel (appelé Digit), les moyens de communication à distance (un engin électronique au niveau de l'oreille), les abonnements, etc. Elle permet aussi d'être géo-localisé.

La cybernétique est également présente : bras mécanique pour soulever des charges lourdes, main synthétique pour les travaux d'agilité et de minutie, œil surdéveloppé qui fait office de caméra ultramoderne (zoom, enregistrement, etc.) ne sont que quelques exemples.

New City n'est pas une ville sûre. Les drogues font des ravages, leurs victimes ayant des comportements erratiques. Des réseaux criminels sont présents : trafic d'organes, piratage informatique, racket, kidnapping prostitution... Le jeu est légal, ainsi que la vente d'alcool et de drogues douces. Des groupes anarchistes font des actes terroristes contre les corporations et sont impitoyablement chassés.

## L'histoire pour le MJ

### I am Eternity

Milena est une intelligente jeune femme, née dans un village isolé. Animée par une volonté de fer, elle a traversé les montagnes jusqu'à la ville de Qis pour faire carrière. Alors que tout lui réussit, à l'aube de ses 30 ans, on lui demande quels sont ses projets, « *maintenant qu'elle a atteint le milieu de sa vie* ». Ces mots ont choqué Milena. Elle serait déjà au milieu de



Panique au musée !

sa vie ? Elle, si belle, si intelligente... Elle estime être faite pour être éternelle ! Milena se fait dès lors appeler Eternity. Son but : déjouer la mort. Après de nombreuses recherches, une piste la ramène à son village natal. Une étrange pyramide se dresse dans les environs. Personne ne sait ce qu'il en est mais on dit que les êtres vivant à l'intérieur auraient la vie éternelle...

### The Masters

Il y a des milliers d'années, une race humanoïde, connue sous le nom de Masters, dominait la galaxie. Ces êtres ont consacré leur existence à préparer leur élite à la vie éternelle, dans des tombes gigantesques. Ils se sont inspirés de l'Égypte. Leur

technologie a asservi d'autres races. Ces esclaves fournissaient alors les matériaux nécessaires aux chantiers titanesques. New City est une de ces cités-esclaves.

Les Masters ont conçu un processus de momification qui garantit la vie éternelle : des bandelettes trempées dans un liquide « régénérant » préservent le corps en surface. Des nano-robots sont injectés dans le corps pour entretenir les organes internes. Ainsi, les bénéficiaires repoussent les ravages du temps. Mais les Masters ont provoqué des puissances extraterrestres plus fortes qu'eux, qui ont fini par les éradiquer. Les élites ont été emprisonnées →



## Laser

Le laser est l'arme la plus courante. Un modèle standard dispose de dix charges avant de devoir être rechargé pendant une heure.

Trois niveaux de tirs sont possibles :

- Le premier inflige quatre points des dommages et coûte une charge.
- Le second inflige deux points de dégâts et étourdi la cible, l'empêchant d'entreprendre une action lors de son prochain tour. Il coûte deux charges,
- Le dernier inflige deux points de dégâts et paralyse la cible pour une minute. Il coûte quatre charges.
- Les PJ doivent réussir un jet de Puissance difficulté 4 pour contrer l'effet (mais pas les dégâts). Un PNJ de niveau 3 ou moins subit automatiquement l'effet tandis qu'un PNJ de niveau 4 ou plus en est immunisé.

dans leurs tombeaux, condamnées à l'isolement éternel.

Un de ces tombeaux se trouve près du village natal d'Eternity. Présent à l'origine sur une autre planète, il a été déplacé grâce à un ingénieux artefact pour qu'aucun Master ne le trouve. Y est emprisonné Kar Kan Tes, le dernier « pharaon » des Masters. Rendu fou par l'isolement, il se croit toujours à la tête d'un empire et attend que ses sujets le libèrent...

## Le plan d'Eternity

Eternity a découvert des textes sur Kar Kan Tes et le mode de vie des Masters. Elle veut entrer dans la pyramide pour voler le secret de l'éternité, mais aucune entrée n'est visible. Le seul moyen est d'utiliser un système de téléportation. Elle pense l'avoir découvert dans un ancien complexe sauf que, quand elle le déclenche, elle atterrit à New City et non dans la pyramide ! Cet échec n'est qu'un contretemps pour la surdouée. Elle s'adapte vite à son nouvel environnement.

Aujourd'hui, Eternity est une célèbre présentatrice de télévision de New City. Mais pas seulement. Elle s'est récemment alliée à un groupe d'anarchistes pour effectuer une prise d'otages dans un musée. Tout ceci n'est qu'une diversion. Elle poursuit toujours le même objectif et elle veut utiliser une œuvre du musée : un œuf gigantesque. L'œuf est une copie de l'appareil de téléportation qui l'a menée ici. Elle espère cette fois être transportée au cœur de la pyramide.

Pour atteindre son but, la star a monté son équipe : elle a convaincu un dangereux mercenaire, un certain Kurt, de l'aider en lui promettant de fabuleux pouvoirs. Kurt organise l'opération avec deux fidèles lieutenants. Elle compte sur eux pour la protéger d'éventuels dangers dans la pyramide. Personne ne connaît le

véritable but d'Eternity : le secret de l'éternité ne se partage pas...

Eternity a aussi recruté le hacker Dandervil, pour qu'il prenne le contrôle de la sécurité du musée et s'assure qu'assez d'énergie alimente l'œuf. Dandervil a accepté, car lui aussi suit un objectif personnel : récupérer les secrets d'Arthur Boyle, propriétaire du musée et ancien maire, qu'il compte utiliser à son avantage pour faire pression sur les corporations.

## Et les PJ dans tout ça ?

### Création du personnage

Reprenons la création de personnage proposée dans le livre de base, mais avec une alternative. Laissez vos joueurs imaginer un PJ ayant un métier tel que nous les connaissons, dans le contexte de New City. Conservons la phrase qui décrit une profession, un adjectif et un verbe comme base à la création.

Considérez que les nano sont des informaticiens, des chercheurs, des religieux ; les glaives sont des policiers, des gardes privés, des sportifs ou des mineurs, tandis que les jacks sont des professeurs, des voleurs, des artistes, etc.

Faites de même pour les focus et les descripteurs. Ne tenez pas compte du nombre de cyphers pour le moment : ce point sera géré plus tard

### Exemple :

« *Je suis un informaticien sympathique qui lance des boules de feu* » serait équivalent à « *Je suis un nano charmant qu'entoure un halo de feu* ». Trouvez avec le joueur le meilleur compromis. Vous risquez d'avoir des délires, tels que : je suis un éboueur raciste qui tire des missiles avec sa bouche, ou je suis un bûcheron très fort qui a des haches à la place des mains. Le tout sera de recadrer sur des métiers intéressants

à jouer, des adjectifs positifs et des focus proches de la liste.

### **Introductions pour les PJ**

La vie des PJ est insupportable. Ils n'ont aucune attache et un boulot de merde, quand ils en ont un. Le but est de leur donner envie de quitter cette ville immonde. Les gens savent qu'il existe d'autres mondes, à travers l'histoire et les films. Ils ignorent simplement comment les atteindre. Les PJ vont en avoir l'occasion.

Voici quelques propositions d'introduction. Elles convergent vers le Musée des civilisations, le début de l'aventure. Adaptez-les à votre convenance. Le masculin est employé par défaut dans les paragraphes suivant mais chaque proposition peut convenir à n'importe quel genre de PJ.

#### **Victime de corruption**

Le PJ est un fonctionnaire ou un policier, qui a découvert qu'un chef de la police ferme volontairement les yeux sur certains trafics de drogues. Le PJ a manqué de discrétion lors de son enquête. Danderville, un hacker, a été payé pour le faire tomber pour corruption : faux emails, faux transferts bancaires, livraison de cadeaux... Un jour, la police débarque pour l'arrêter. Le PJ connaît le nom du hacker mais n'a pas réussi à le stopper. Après avoir séjourné quelques mois en prison, il se retrouve seul et sans emploi.

Le Musée des civilisations embauche des anciens policiers comme gardiens, job très mal payé. Le PJ a sauté sur l'occasion. Il arrive au musée pour son premier jour de travail, mais le responsable de la sécurité est absent. Il s'avère qu'il y a eu une erreur dans les agendas, le PJ doit commencer la semaine prochaine. Mais vu qu'il est présent, un futur collègue se propose de lui faire visiter les locaux.

#### **Mannequin à la dérive**

Le PJ est mannequin. On lui a proposé un jour un job simple d'hôte d'accueil qui s'est révélé très proche d'être de la prostitution pure et simple... Depuis, il a quitté ce milieu pourri, mais la rupture s'est mal passée. Un jour, un mercenaire plutôt costaud du nom de Kurt l'a bloqué dans la rue en lui conseillant de fermer sa gueule, prédisant que le patron ne l'a pas oublié...

Le PJ a reçu une nouvelle proposition d'emploi, avec un rendez vous au Musée des civilisations, salle Ramsès, 10 h, où le futur employeur doit emmener son fils pour une visite. Présent à l'heure, le PJ reçoit un message que son employeur sera en retard de deux heures. Cela laisse le temps de voir le musée.

#### **Témoin gênant**

En revenant de son travail, le PJ a été témoin d'une attaque anarchiste contre un riche cadre d'une corporation. Il a eu le réflexe de cacher la victime dans une cave de son immeuble, en attendant l'arrivée de la police. Mais les anarchistes l'ont bien vu. Il reçoit depuis des lettres de menaces. Ses amis lui reprochent d'être intervenu et le quittent par peur d'être agressés.

Aujourd'hui, le PJ est suivi par deux personnages patibulaires. Il entre au Musée des civilisations, en espérant qu'ils n'oseront pas le suivre ici, et il a eu raison. Maintenant, il attend pour repartir.

#### **Drame familial**

Le PJ est un spécialiste de l'informatique, qui travaille pour une société de consultants dans le domaine de la robotique. Il y a un mois, sa/son fiancé(e) a été kidnappé(e) par des malfaiteurs qui en avait après leur argent. Il/elle a été retrouvé(e) mort(e) le lendemain. La police semble inactive. Le PJ a essayé de traquer via le net les malfaiteurs, mais un hacker a déjoué ses tentatives. Ce hacker est Danderville, mais le PJ ignore son nom, →



il ne connaît que sa signature, une sorte de monocle. Le PJ a du mal à s'en remettre et se plonge dans le travail pour oublier. Sa dernière tâche consiste à la maintenance des robots du Musée des civilisations...

Jouez ces introductions pour vous mettre dans l'ambiance. Les PJ doivent nourrir l'envie de quitter cette vie pourrie. Mettez le paquet sur leurs tourmenteurs Dandervil et Kurt, car les PJ vont à nouveau les rencontrer...

## Acte 1 : le Musée des civilisations

Le musée appartient à Arthur Boyle, ancien maire de la ville qui a été évincé pour une tragédie sanitaire qu'il a mal gérée. Il a cependant gardé suffisamment d'influence pour conserver une fortune personnelle qu'il consacre au développement de l'établissement.

Le musée a la forme d'une sphère posée sur un socle fourchu à trois branches. Au pied du socle se trouve le grand hall d'entrée avec les caisses et le magasin de souvenirs. Quatre élévateurs permettent d'accéder aux salles de la sphère. Toutes les pièces sont en permanence sous vidéo-surveillance. Il est même possible d'acheter à la sortie le film de sa propre visite. Des robots gardent certaines salles. Des gardes patrouillent et renseignent les visiteurs.

Un monte-charge et un escalier mènent aux sous-sols où sont conservées et parfois restaurées les œuvres.

Utilisez les salles du musée pour faire découvrir aux PJ des traces des civilisations du passé. Les salles ne sont volontairement pas toutes décrites pour vous permettre d'ajouter des éléments.

### 1 Le monde animal

Il n'y a pas d'animaux dans la ville-monde. Cette salle est le résultat de reconstitution à partir d'archives.

Un énorme squelette qui ressemble à une baleine pend du plafond. Il s'agirait d'une créature géante qui voyagerait dans l'espace. Des mannequins d'animaux ont été reconstitués : des chiens, des chats, des vaches, des cochons, des serpents. En appuyant sur un bouton, ils émettent des sons, au grand plaisir des enfants. Mettez des notes originales selon votre inspiration. Par exemple un lapin avec des dents de vampires... Ces différences avec nos références sont-elles dues à une évolution de l'espèce ou à des interprétations erronées des archéologues ?

### 2 Le vaisseau spatial

Ce vaisseau a été découvert au cours d'une expédition minière. Il se serait écrasé sur la planète sans laisser de traces sur ses occupants. L'engin occupe l'intégralité de la salle au sommet du bâtiment. Les gens passent dans les divers compartiments du vaisseau en imaginant voler dans l'espace.

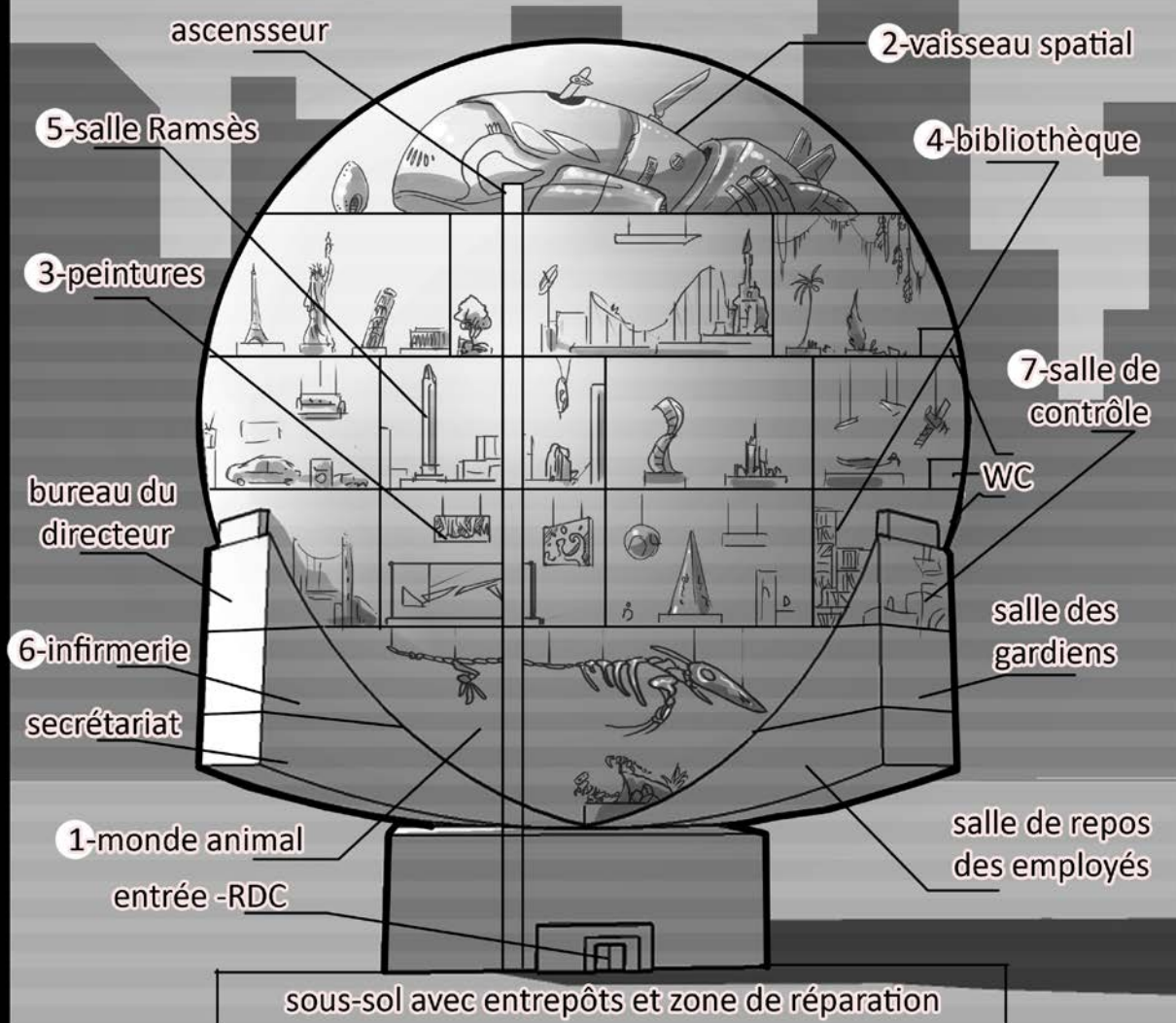
Un élément intrigant attire l'attention des PJ. Un gros œuf métallique, entrouvert. Un banc capitonné longe l'intérieur, permettant à cinq personnes de s'asseoir. Des panneaux, des boutons décorent l'ensemble. Personne ne sait à quoi cet objet peut bien servir.

### 3 Les peintures

Cette salle expose des peintures, sur différents supports. La plus marquante est faite sur un support malléable qui permet de voir un résultat différent suivant le pliage effectué. Toutes ont été réalisées au cours des siècles passés par des artistes de New City.

### 4 Bibliothèque

Une toute petite salle, souvent délaissée par les visiteurs, expose des livres, qui sont depuis longtemps tombés en désuétude à l'ère digitale. Les ouvrages sont protégés sous du



## MUSEE DES CIVILISATIONS

verre incassable, dans des conditions de température et d'humidité idéales.

### 5 Salle Ramsès

Cette pièce expose des objets de la civilisation des Masters. Quelques écrits sur des supports électroniques ont permis de connaître des points de leur histoire. Un dirigeant, véritable pharaon, s'appelait Ramsès. Une théorie circule qu'il serait à l'origine

de la ville-monde : une ville où séjourneraient ses esclaves qui devaient fournir les matériaux à ses projets fous.

Dans la salle est également exposée une stèle d'un milliard d'années couverte de hiéroglyphes (elle vient de la vrai Égypte). Le long des murs, des costumes traditionnels de cette civilisation sont exposés sous des coupoles de verre, ainsi que différents us- →

## Robot

Niveau 3

**Description :** Le robot est une pyramide métallique d'1,50 m de haut. Sur chaque face un œil est peint autour d'un viseur. En dessous, un petit laser est fixé sur un pivot, orientable à 360 degrés.

**Santé :** 9

**Dégâts infligés :** 2 points + étourdissement (test de Puissance). Une personne étourdie perd son prochain tour de jeu.

Armure : 1

**Combat :** Les tirs du robot sont erratiques : il ne vise pas vraiment. Ainsi les PJ bénéficient d'un degré de moins de difficulté pour éviter d'être touché. Cet avantage est perdu lors d'un tir à bout portant.

tensiles ou armes (comme des glaives d'apparat). Une série de masques bleus et or, à tête de panthère, de lion, d'ibis, ou de chien attirent le regard. D'autres accessoires hétéroclites sont placés sur une table protégée par du verre incassable, au centre de la pièce.

À l'opposée de la stèle, des hologrammes sont diffusés en boucle, créés par les « *Masters* ». Un être, portant une toge et un masque à tête d'ibis, explique ses réalisations. On voit en toile de fond une grande pyramide. Sa spécialité est la momification. Le sujet est entouré de bandelettes trempées dans un liquide « *régénérant* ». Ce procédé préserverait le corps en surface. Pour entretenir les organes internes, des nano-robots sont injectés dans le corps. Le traitement peut durer des mois, justifiant les absences du Grand Ramsès.

C'est dans cette salle que les PJ se rencontrent pour la première fois.

## Première rencontre sous les lasers

Les PJ se retrouvent dans la salle Ramsès au même moment. Si l'un d'eux est technicien, il vient justement pour un check-up du robot gardien de cette pièce. Soudain, le robot se met en alerte et fait feu ! Il tire sur toutes les personnes dans la pièce ! Si un gardien est présent, il est touché et se met à terre.

Un PJ peut « emprunter » un laser au gardien blessé pour tirer sur le robot. La table centrale sert d'abri. Si les PJ sont blessés, les gardiens des autres salles viennent prêter main forte.

### Des excuses méritées

Une fois le robot neutralisé, les PJ sont conduits à l'infirmier, avec les autres blessés, où le propriétaire du Musée viendra les voir en quelques

minutes. Aucun garde ne reste avec eux, tous occupés à rassurer le public.

L'infirmier comporte deux pièces : la première a deux lits, où repose le gardien blessé. La seconde contient une table avec des chaises, et des placards où tout le matériel de soins est rangé.

L'infirmier de service est vite débordé. Un jet d'intellect de niveau 3 permet de douter de sa formation. Interrogé, ce dernier se justifie par le stress et s'en excuse.... La conversation est interrompue par l'entrée d'Arthur Boyle.

Arthur Boyle est un homme dans la force de l'âge, très soigné, habillé d'un beau costume vert pomme. Très gêné par « *l'incident* », il se répand en excuses, s'inquiète de l'état de santé des PJ et les remercie avec chaleur pour leur intervention. Par précaution, tous les robots ont été désactivés. Le robot incriminé sera examiné par des experts, il était pourtant entretenu régulièrement...

Arthur est prêt à discuter dédommagement, quand soudain les publicités diffusées sur l'écran de l'infirmier sont interrompues. Le visage d'une magnifique blonde apparaît. Tout le monde reconnaît Eternity, une star de la télévision, connue pour ses jeux imprévus, où les participants repartent avec plein de cadeaux. Elle invite les visiteurs du musée à la rejoindre dans la salle des animaux, où un jeu télé va commencer !

Arthur est sidéré par la nouvelle. Il sort son cube-ordinateur, projetant un écran en 3D où défilent les dossiers, maugréant que ce n'était pas prévu. L'ordinateur est contrôlé via un implant.

Profitant de la distraction, « *l'infirmier* » essaye de récupérer un laser. Soit celui du gardien blessé qui se repose dans la salle d'à côté (un PJ peut le remarquer par la porte

entrouverte), soit celui récupéré par un des PJ au cours du combat. Un jet d'intellect (difficulté 2) permet de le remarquer. La scène devrait vite mener au combat.

Si le faux infirmier a pu prendre son arme, il menace les PJ avec son laser. Il a peur et tire pour tuer s'il se sent menacé. Vu la promiscuité, deux PJ peuvent l'attaquer simultanément pour le neutraliser.

Arthur perd son calme et s'écrie « *Que se passe-t-il bon sang ?!* »

## Prise d'otages et plans secrets

C'est une prise d'otages !

Évidemment, la demande de rançon et la cause anarchiste ne sont qu'une diversion pour les plans d'Eternity. La fausse émission TV ? Un moyen facile d'attirer la plupart des visiteurs dans une même salle pour les tenir prisonnier. Le faux infirmier ? Un anarchiste en planque, qui doit faire prendre des narcotiques aux gardiens pour les endormir. Il a endormi les gardiens de la salle de contrôle (en empoisonnant leurs injections alimentaires), ainsi que les blessés à l'infirmierie. Le robot fou ? Un virus implanté par le hacker Dandervil pour pousser le musée à désactiver les robots.

Au moment de l'annonce du show, la plupart des gardes sont neutralisés. La salle de commande est sous le contrôle de Dandervil. Les entrées du musée sont électroniquement fermées et gardées. Les communications externes sont redirigées vers le poste de contrôle. Les ascenseurs sont bloqués au dernier étage. Des anarchistes enferment les visiteurs vers la salle aux animaux où ils sont gardés par quatre hommes.

Bref tout semble parfaitement planifié... Mais il y a un imprévu de taille : les PJ !

## Des réponses

Arthur ne perd pas de temps : il ferme la porte et coupe la caméra qui filme la pièce pour ne pas être observé. Si les PJ n'y pensent pas, il suggère de questionner le faux infirmier. Cet anarchiste arrogant est sûr de la victoire des siens. Narquois, il dit que ses copains ont déjà pris le contrôle du musée, et qu'un « *super tech* » s'assure qu'aucune information ne passe sans leur accord. Il clame la fin proche des maudites corporations.

Obtenir plus de détail nécessite un test d'intellect difficulté 5, à ajuster suivant les circonstances. Pré-tendre soutenir la cause anarchiste est un bon moyen d'en savoir plus. Les PJ peuvent apprendre que les anarchistes sont une douzaine, tous armés de lasers, qu'ils sont aidés par trois experts en tactique (Kurt et ses lieutenants), ainsi que par un « *tech* » du nom de Dandervil. Ils sont payés par Eternity, qui a récemment rejoint la cause anarchiste (enfin il le croit). En écoutant la description, des PJ reconnaissent les terribles ennemis évoqués au cours de leurs introductions !

Avec une lueur d'espoir, Arthur demande aux PJ ce qu'ils comptent faire... Ont-ils le courage d'affronter les bandits ? Il est prêt à payer.

Arthur demande aux PJ de retirer les puces de leur bras, qui permettent à un hacker de les repérer. Ils n'ont alors plus d'argent ni de moyen de communication... Rassurez-les, la puce peut être réinstallée. Un appareil est présent à l'infirmierie pour opérer cette extraction sans (trop) de douleur. Arthur s'arrange pour passer en dernier.

Le faux infirmier était censé retrouver bientôt ses collègues. Il faut →

## Faux Infirmier

**Niveau 2**

**Motivation :** Capturer les personnes présentes

**Description :** Un jeune homme d'une vingtaine d'année, chauve, yeux bruns, assez maigre

**Santé :** 6

**Dégâts infligés :** 4 points avec son laser, 2 points à mains nues



## Anarchiste

Niveau 2

**Motivation :** capturer les visiteurs et éliminer les réfractaires

**Santé :** 6

**Dégâts infligés :** laser (voir introduction)

**Combat :** Ils essaient d'abord de paralyser leur adversaire.

faire vite avant que ces derniers ne se posent des questions. Il n'a pas moyen de communiquer avec eux, mais il sait qu'ils possèdent chacun un communicateur sur un réseau privé caché dans l'oreille.

## Passer à l'action

Juste avant qu'Arthur ne retire la puce, l'écran TV se réactive. Apparaît le visage d'un homme au crane rasé, marbré de lignes de mercure. Il porte un monocle vert, où défilent des lignes d'informations indéchiffrables. Il s'agit de Dandervil ! Le hacker affiche un sourire carnassier en prenant la parole.

« *Bonjour Monsieur Doyle. Je suis surpris de votre présence, mais c'est une bonne nouvelle, car vous allez me faciliter la tâche. Je vous invite à vous rendre aux hommes qui vous attendent devant l'infirmierie. Si vous ne sortez pas, ils ont ordre de forcer la porte. Ne tentez rien, car je contrôle tout. À très vite* ». Dandervil ignore tout de la présence des PJ et ne peut pas voir l'intérieur de l'infirmierie. Il a en revanche détecté la puce d'Arthur et veut le capturer pour connaître ses secrets.

On frappe à la porte. Il faut vite empêcher l'infirmier d'alerter ses complices, sinon ils entrent de force.

Arthur répond « *un instant, j'arrive* » ; puis murmurant aux PJ : « *Une bouche d'aération relie cette pièce à mon bureau au-dessus. Prenez mon cube ordinateur, il lui reste 30 minutes d'autonomie. Vous avez dedans les plans et toutes les informations concernant le musée. Vous trouverez dans mon bureau une autre arme. Prenez des troussees de secours. Vous trouverez sûrement une idée pour nous sauver. Je vais essayer de mon côté de gagner du temps.*

Les PJ n'ont pas le temps de poser des questions. La gaine d'aération est verticale, assez large pour une personne. Elle relie le secrétariat, l'infirmierie et le bureau d'Arthur. Un engin propulsant de l'air se trouve en bas. Monter en se tenant sur les bords est une difficulté de 4. Des bandes à l'infirmierie peuvent servir de corde, réduisant la difficulté à 2 (il y a plusieurs endroits dans la gaine où elles peuvent être attachées).

La bouche d'aération du bureau est située à deux mètres de haut. Mais il y a hic : un anarchiste est en train de fouiller le bureau. Dandervil l'a envoyé chercher tout appareil de stockage de données. L'homme a récupéré un petit projecteur d'hologrammes et s'est mis à regarder un film 3D où de ravissantes jeunes filles sont en train de faire un défilé de mode sous une musique rythmée.

**Intrusion :** Si un PJ descend doucement pour assommer son adversaire (difficulté 4), l'anarchiste reçoit soudain une communication de Dandervil. Le PJ n'entend pas la voix de Dandervil. L'homme répond « *Oui, Oui, je n'ai encore rien trouvé...* », tout en se retournant... Il reste sans voix en voyant le PJ. Le défi sera de neutraliser l'anarchiste sans que Dandervil ne comprenne ce qu'il se passe...

Dans le bureau de Boyle, les PJ trouvent un laser et une ancienne masse d'arme.

## Ensuite quoi faire ?

Laissez les PJ mettre en place un plan. Décrivez-leur le musée. La salle de contrôle se trouve au même étage que le bureau. Mettez-leur la pression car l'anarchiste de l'infirmierie risque d'être découvert par ses collègues... Et ces derniers vont alors activement rechercher les PJ.

Les sbires surveillent les sorties et les otages. Deux hommes sont dans

le centre de contrôle avec Dandervil, et un robot en garde l'entrée. L'accès au dernier étage est bloqué. Eternity y prépare son voyage avec Kurt. Des robots en forme de pyramide parcourent chaque salle du troisième niveau. Chaque pièce est filmée, sauf le bureau du patron, le centre de contrôle et les toilettes. Au bout d'un certain temps, les autorités communiquent avec les anarchistes pour négocier.

Plusieurs solutions s'offrent à vous. Voici quelques suggestions :

- Un PJ compétent en informatique peut accéder au réseau pour contacter l'extérieur ou utiliser les caméras (difficulté 4). En revanche, passer la vigilance de Dandervil représente une difficulté 6. En quelques minutes, Dandervil essaie de prendre le contrôle de l'ordinateur rebelle (difficulté 6). Le PJ remarque aussi que les dossiers du musée sont téléchargés.
- Dandervil cherche les secrets de Boyle, stockés quelque part. S'ils l'apprennent, les PJ peuvent penser qu'il s'agit de son ordinateur et lui tendre un piège. Dandervil peut aussi ordonner qu'on lui rapporte l'objet, menaçant de tuer un otage toutes les heures (il bluffe).
- Attirer les anarchistes un à un pour les neutraliser plus facilement. Les deux qui suivaient le PJ dans l'introduction sont présents...
- Le système d'aération qui passe par la salle de contrôle a été coupé. Dandervil compte passer par là pour fuir. Les PJ peuvent l'emprunter pour le surprendre.

Dans l'intérêt de l'histoire, assurez-vous que les PJ n'interfèrent pas avec Eternity. Les anarchistes préfèrent capturer les PJ pour les amener à Dandervil. Ils utilisent leur laser pour étourdir ou paralyser.

L'ordinateur confié par Boyle ne contient pas ses secrets. Il n'a rien conservé sous forme électronique : une hérésie ! Tout est copié dans deux carnets, cachés dans son musée, « *bien en vue* », dans la salle de la bibliothèque.

### Et c'est le black out

Au moment le plus opportun, une déflagration magnétique se déclenche avec un bruit sourd. Eternity vient d'utiliser l'œuf pour partir, ce qui a pompé toute l'énergie disponible dans le bâtiment. Plus aucun ordinateur, robot, ou appareil électronique, y compris les lasers, ne fonctionne dans le musée et ses environs. Chaque pièce est dorénavant éclairée par une lampe de secours autonome.

C'est le moment pour les PJ de prendre le dessus face à Dandervil. Si les PJ ont été capturés, déclenchez la déflagration juste au moment où Dandervil se réjouissait de leur mort prochaine... Un anarchiste perd la première action à tirer avec son laser, inutilisable.

Une fois Dandervil vaincu ou en fuite, la police neutralise les derniers mercenaires et s'occupe des otages. Aucune trace de Kurt ou d'Eternity.

## Victoire, gloire, départ

Les PJ sont harcelés de questions par la police et les journalistes. Arthur Boyle les prend sous son aile : il se propose de se charger de la communication et les invite dans sa demeure sécurisée pour profiter d'un repos bien mérité.

Le lendemain, il est temps de faire le point. Boyle a récupéré les vidéos de certaines caméras : on voit Eternity habillée dans une robe topaze avec des dorures, mettant en avant ses formes et portant un masque à tête de chat. A ses côtés, trois hommes, →



## Dandervil

Niveau 5

**Description :** Un petit homme de 40 ans, au crane bariolé de lignes de mercure, porte une tenue grisâtre. Son monocle vert est brisé.

**Santé :** 15

**Dégâts :** Ses attaques mentales infligent 4 points de dégâts à l'Intellect (sans armure). Les lignes de mercure sur son crane semblent se projeter sur son adversaire lors de cette attaque. Elle a une portée courte.

**Modificateurs :** Dandervil est sous le choc. Les actions qu'il entreprend face aux PJ ont un seuil de difficulté réduit de 1

**Combat :** Il se venge sur les PJ avec ses attaques mentales, avant de fuir par le système d'aération.

dont Kurt, portent des justaucorps de cuir et des jupes bleues. Ils ont des masques de chien. En plus de leur laser, ils portent des masses d'arme. Ils s'installent dans l'œuf, qui se referme et, soudain, le film est coupé.

Eternity et ses sbires portaient les vêtements de la civilisation exposée dans la salle Ramsès. L'œuf les a transportés dans la pyramide d'un des derniers pharaons. Eternity et ses complices espèrent leurrer les habitants de la pyramide en portant ces costumes et obtenir leur collaboration....

Arthur fait analyser l'œuf. Il pense qu'il s'agit d'un moyen de transport à travers les galaxies ! Il s'est renseigné sur Eternity : elle est apparue sur les écrans il y a moins d'un an et a connu une progression fulgurante. Avant, il n'existe aucune trace d'elle. Arthur pense qu'Eternity n'est pas originaire de la ville-monde. Et si elle est repartie en portant un costume des « *Masters* », c'est sans doute pour se rendre dans un de leurs lieux sacrés. Mais dans quel but ?

Arthur a une grande faveur à demander aux PJ : il craint qu'Eternity ne provoque des cataclysmes qui auront des répercussions ici même. Il souhaite que les PJ partent à sa poursuite pour l'arrêter. Selon lui, l'œuf peut être réactivé. Arthur les prévient que ce voyage pourrait être sans retour.

La suite sous-entend que les PJ acceptent. Tandis que des techniciens réactivent l'œuf, les PJ préparent leur expédition. Arthur leur confie deux sacs à dos synthétiques, contenant des injections de nourriture pour un mois, des tubes de gaz fournissant chacun, une fois agité, un éclairage à 18 m, un pistolet qui projette une corde et un grappin, une couverture chauffante de 2 mm d'épaisseur et une trousse médicale par personne. Les PJ peuvent ajouter ce qu'ils veulent, dans un budget raisonnable.

Si les PJ choisissent de partir en costume de Masters, chacun peut avoir une tenue (jupe ou une robe) avec un masque. Mais quel masque choisir ? Les hologrammes laissent penser que la panthère est pour l'élite, les chiens pour l'armée, l'ibis pour les scientifiques, mais d'autres masques existent... Deux justaucorps synthétiques sont également disponibles (Armure 1), ainsi que deux masses d'arme.

Le Jour J, la tension monte une fois les PJ installés dans l'œuf. Les scientifiques pensent avoir identifié sur le tableau de bord le symbole pour démarrer. Au pire, tout explose ou les PJ vont se retrouver perdus dans l'espace... Laissez planer le doute. Une fois le symbole touché, le choc est tel qu'ils perdent connaissance.

Les PJ ont gagné 2 XP pour cette première partie.

## Acte 2 : la pyramide inversée

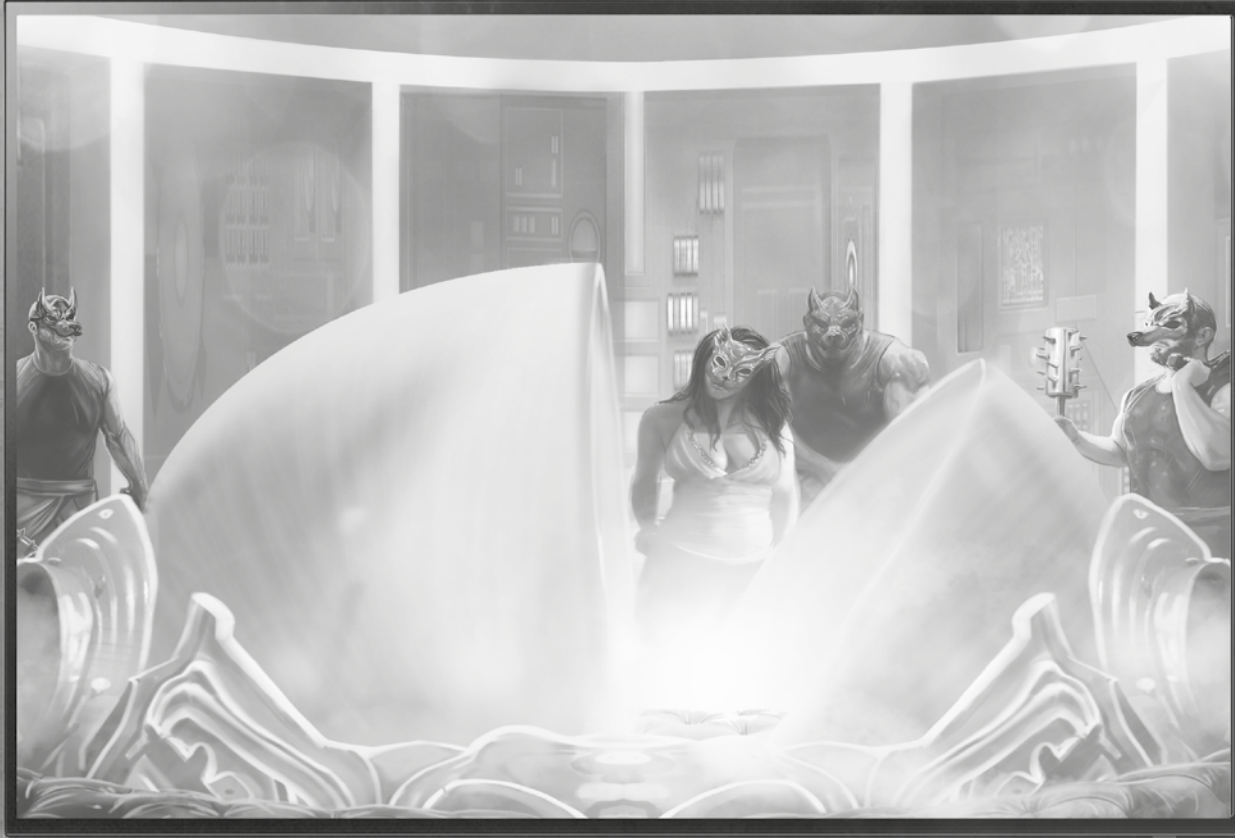
### Dans le noir

Les PJ sont dorénavant sur Terre, dans une pièce au fin fond de l'ancienne pyramide de Kar Kan Tes, l'objectif d'Eternity . Ils sont restés inconscients quelques heures. Eternity a quatre jours d'avance sur eux.

Lisez ou paraphrasez à vos joueurs le texte suivant :

*« Vous êtes dans le noir complet. Votre tête tambourine. Vous avez du mal à respirer, vous devez être dans une pièce poussiéreuse, étouffante. Vous percevez la respiration de vos compagnons, ainsi qu'un cliquetis très proche, comme une petite crécelle... Un peu menaçante ».*

Les PJ sont allongés, étourdis, dans une pièce de 4 m sur 8 m. Au centre de la pièce, un puits de 2 m de diamètre et d'une profondeur de 9 m.



*Eternity et ses sbires  
sur les écrans de  
contrôle*

Leurs affaires sont éparpillées dans la pièce.

Les PJ sont dans l'obscurité totale mais ne sont pas seuls. Un crotale biomécanique a élu domicile dans les parages et n'aime pas le dérangement. Il repère ses ennemis au mouvement et attaque dès qu'il se sent menacé, c'est-à-dire en cas de mouvement trop brusque et trop proche de lui.

Faites monter le stress avec le bruit du serpent dans l'obscurité. Les PJ doivent retrouver leur sac pour activer le tube éclairant. Il suffit de tâtonner, au risque de toucher le serpent... Pire, s'ils se déplacent dans le noir, ils risquent de tomber dans le trou ! Attaquer le serpent dans le noir représente une difficulté de 6.

**Intrusion du MJ :** Un PJ pourrait chuter dans le puits, se retenir de justesse au bord, puis le serpent glisserait sur la main.

Attention, à partir de maintenant, tout équipement qui sort d'un simple cadre antique est considéré comme un cypher. Tout gadget électronique comme un laser n'a plus qu'une seule charge. Comme chaque PJ a droit à un nombre limité de cyphers, si ce nombre est dépassé, certains cyphers ne fonctionnent pas. Choisissez dans l'intérêt du jeu. Par exemple, un premier PJ essaye d'éclairer la pièce sans succès et ce n'est que le dernier qui réussit, juste face au cobra...

Décrivez la salle une fois éclairée : le plafond, à trois mètres de haut, →



## Crotale biomécanique

Niveau 2

**Motivation** : Autoprotection

**Santé** : 6

**Dégâts infligés** : 2 points

**Combat** : En cas de morsure, il faut réussir un test de

Puissance 4 pour ne pas être affaibli sous l'effet du poison.

est couvert de pics de 80 cm de long. Le reste squelettique d'une victime est encore empalé dessus, son épée maintenue par miracle à une dragonne qui pendouille. L'épée est encore en bon état et peut servir d'arme en remplacement des lasers. Les murs sont faits de gros blocs de pierre, parfaitement agencés. La seule issue est au fond du trou, qui débouche sur le plafond d'une autre salle.

Mais où sont les PJ ? Et ces pics au plafond, est-ce un piège ?

### Le secret

Les PJ ont atterri dans une pyramide, semblable à celles des pharaons d'Égypte, source d'inspiration des Masters. Cette pyramide a une largeur de 100 m à sa base pour 60 m de haut. Elle a été bâtie en l'honneur de Kar Kan Tes. Ce dernier y vit toujours, après des centaines de milliers d'années !!

### L'artefact

À l'origine, cette pyramide n'était pas présente sur Terre. Les Masters ont provoqué et perdu une guerre contre une race extraterrestre très puissante. Pour les punir, ces derniers, incapables de détruire ou pénétrer la pyramide ont « *attaché* » la structure à un artefact. Ce dernier a la forme d'une petite ellipse aplatie de moins de 10 cm de haut, faite dans une matière rigide transparente. L'artefact active autour la pyramide d'un champ de force. Quand on déplace l'objet, la pyramide suit le mouvement ! Ainsi un enfant peut porter l'artefact et se promener avec une pyramide de 100 m de large au dessus lui ! Si on lance l'objet... on lance une pyramide ! Ces extraterrestres ont transporté la pyramide sur Terre. L'artefact a été placé au sommet de la pyramide, puis a été planté dans le sol, inversant complètement la pyramide. Un visiteur voit une pyramide construite à l'envers, qui

tient sur sa seule pointe ! Ce geste a la même portée symbolique que de planter la tête d'un ennemi sur un pique. Une façon de rappeler à tous la puissance de vainqueurs et ce qu'il en coûte de les défier.

Kar Kan Tes a réadapté son intérieur, le bas étant devenu le haut. Les PJ ignorent cette position inversée, mais ils vont la deviner au fur et à mesure. La première pièce est une ancienne fosse pleine de pics où tombaient les aventuriers par des trappes. Le trou est une trappe restée ouverte.

### Kar Kan Tes

Kar Kan Tes utilise en permanence la technique de momification décrite par l'hologramme. Il fabrique dans son laboratoire les produits nécessaires. Mais la momification cause des dommages irréparables sur la peau et la chair. Son corps est asséché, entouré de bandelettes, bien loin de celui du bel homme d'autrefois. Il n'a plus besoin de manger. Le pharaon dispose d'une horde de scarabées bleus mécaniques. Ils grimpent sur les corps pour y injecter des nano-robots afin de réparer les organes internes. Mais depuis longtemps, bon nombre sont défectueux : ils font plus de dommages que de bien.

Kar Kan Tes porte un masque panthère qui diffuse en permanence une illusion de lui et de la pièce dans laquelle il vit. Elle affiche le faste qu'il a connu au sommet de sa gloire. Le pharaon vit dans cette illusion. Il attend que ses disciples le délivrent, car la seule entrée de la pyramide a été détruite. Et il craint toujours les extraterrestres.

### La rencontre entre Kar Kan Tes et Eternity

Les textes découverts par Eternity lui ont donné suffisamment d'informations sur les Masters : elle ressemble à la reine qu'a connue Kar Kan Tes. Son

but ? Leurrer le pharaon pour qu'il partage le secret de l'immortalité !

Et cela a fonctionné. Kar Kan Tes a perdu la tête en revoyant sa « *bien aimée* ». Fou de joie, il lui a tout raconté. Eternity a vite déchanté : hors de question de passer le reste de sa vie en momie décharnée. Elle décide de partir.

Pour quitter la pyramide, elle dispose d'un artefact : un déphaseur. Ce dernier, placé sur un élément solide, le met hors de phase pour quelques minutes, permettant de passer au travers. Elle a donc traversé un bloc de pierre avec Kurt et un lieutenant. Le second a servi de diversion malgré lui : il sert dorénavant de cobaye à un Kar Kan Tes en fureur de s'être fait trompé !

Eternity est partie depuis deux jours au moment de l'arrivée des PJ. Ces derniers vont affronter un Kar Kan Tes qui ne compte pas se laisser tromper deux fois. Et il veut savoir comment ils sont entrés dans la pyramide... pour pouvoir en sortir.

## Au cœur de la pyramide

Le puits de la salle d'arrivée débouche au plafond d'une fausse salle aux trésors. Les pièces suivantes ne sont pas éclairées, sentent le renfermé et ont une température moyenne.

### 1 La fausse salle aux trésors

Des débris de jarres jonchent le sol de cette pièce de 6 m de côté. Elles ressemblent aux poteries vues dans le musée. À l'époque, un dispositif montrait une illusion de richesse, mais il n'est plus présent. Cette pièce est un nid de pièges, mais ils sont tous déclenchés par une pression au sol, qui est dorénavant le plafond. C'est ici que des trappes mènent à la grande fosse pleine de pics.

Une fresque reprend une armée d'hommes masqués se répandant autour d'une pyramide, telle une énorme fourmilière. Deux soldats de taille humaine, armés de lance et portant un masque de chien, sont sculptés autour de la fresque. Le tout est à l'envers...

Les soldats sont des momies figées dans le mur. Touchées, elles surgissent hors de la fresque.

**Intrusion du MJ :** Quand un PJ examine la sculpture, la tête de chien sort soudainement en poussant un hurlement. Le PJ est tétanisé (Intellect difficulté 4) et ne peut plus bouger pendant un tour.

Si les PJ portent des tenues des « *Masters* » (un masque), la momie les observe et baisse la tête brièvement, sans doute un salut. Elle leur parle dans une langue inconnue en faisant signe de la suivre. Un PJ linguiste peut reconnaître la langue des Masters entendue au musée.

Un couloir mène à la pièce suivante : Il faut enjamber un muret pour y accéder (auparavant le plafond).

### 2 Le faux tombeau

Le faux sarcophage de pharaon est tombé lors de l'inversion de la pyramide, une fissure témoignant de sa chute. Il gît à l'envers intact. Ses décorations ont disparu avec le temps. Un terrible piège se déclenche si on ouvre le sarcophage, ce qui est dorénavant impossible, vu son poids.

Un escalier en colimaçon permet de sortir de cette pièce en montant.

### 3 Vers les étages (...enfin, les sous-sols)

L'escalier menait au hall d'entrée de la pyramide. Son accès est bloqué par des éboulis impossible à enlever. Les PJ semblent pris au piège, sans espoir de sortie... À moins qu'il n'y ait un passage secret... Eh bien non, il →



## Soldat momie

**Niveau 3**

**Motivation :** protéger pharaon

**Description :** De taille humaine, il est couvert de bandelettes collées à son corps rachitique. Son masque de chien s'anime quand il parle, laissant croire que c'est un homme-chien. Il porte une lance.

**Santé :** 9

**Dégâts infligés :** 3 points

**Combat :** Il pousse un terrible hurlement afin d'effrayer ses adversaires (et alertant son pharaon). Puis il frappe avec sa lance.

y en a deux ! Dans l'escalier, à mi-chemin entre la salle du tombeau et les éboulis. Un jet d'Intellect de difficulté 5 met en évidence un interstice incongru, dans laquelle un petit levier peut être actionné. Les passages sont l'un en face de l'autre. Chacun débouche sur un couloir qui aboutit à un nouvel escalier en colimaçon, qui redescend. L'un mène à l'ancienne chambre de la reine, l'autre à la chambre de pharaon.

Si les PJ sont guidés par la momie, elle les mène vers la chambre de pharaon (et donc ouvre le bon passage pour eux).

### 4 L'antichambre

Cette petite pièce vide servait d'antichambre. Deux sculptures de soldat à tête de chien s'animent dès qu'un intrus arrive. Ils ont le même comportement que leur compère ci-dessus.

### 5 La chambre de pharaon

Cette pièce de 8 m sur 6 m comporte seulement un sarcophage, posé au centre, à l'endroit. Ce dernier est richement décoré. Son intérieur capitonné sert de lit à pharaon, où il passe la plupart de son temps en phase de régénération. L'escalier continue vers le laboratoire. L'ensemble est éclairé sans que l'on puisse identifier la source de lumière.

Kar Kan Tes attend les PJ, alerté par les hurlements. Il porte des sandales aux pieds et une grande robe bleue qui met en évidence son corps athlétique et parfait. Un masque de panthère orne son visage. Ceci n'est qu'une illusion, qui cache un corps momifié et décharné. Déjouer cette illusion nécessite un test d'intellect difficulté 7, qui peut être réduit suivant les circonstances, comme un contact physique.

Si le soldat momie est présent, il s'incline et se place à côté de son maître. Kar Kan Tes sait que les PJ veulent le

tromper, mais il a décidé de jouer le jeu. Il veut gagner leur confiance afin de savoir d'où ils viennent et comment sortir. Par dessus tout, il veut savoir qui est la femme qui l'a trompé.

Le pharaon les salue en différentes langues, jusqu'à ce qu'il comprenne qu'ils parlent la langue des esclaves, ce qui le fait sourire. Si les PJ sont en tenue des Masters, il s'adresse à l'un d'eux pour savoir comment vont ses provinces et quelle est la situation de la guerre ! Il n'a cure de la réponse, mais voilà qui doit bien embêter le PJ. Si les PJ ne sont pas en tenue, il prétend que ce sont des ambassadeurs venus lui rendre visite.

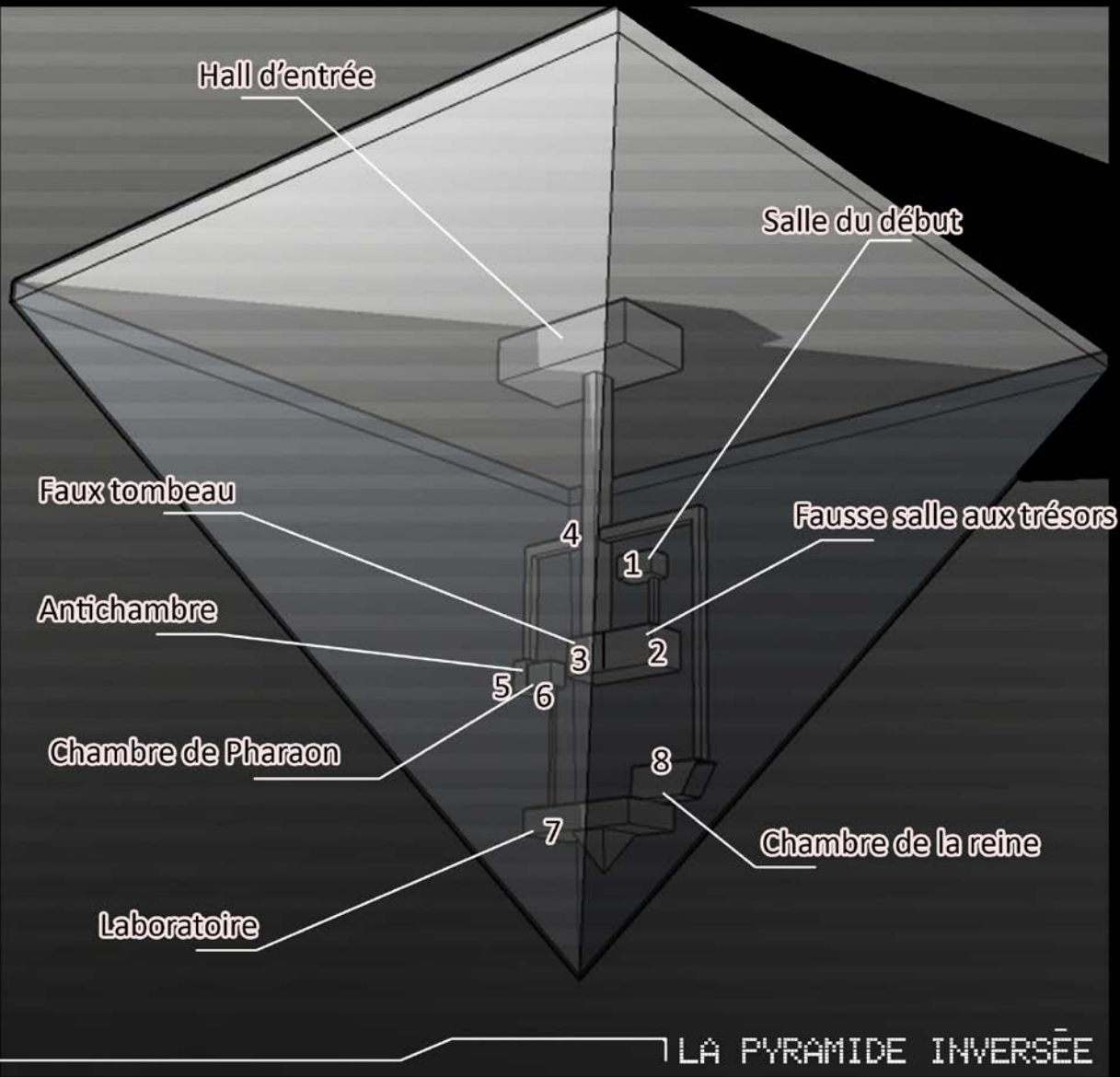
Le pharaon invite les PJ à le suivre à la salle au-dessus.

### 6 Le laboratoire

Cette vaste pièce carrée de 16 m contient tous les artefacts utilisés par le pharaon pour se maintenir en vie et se distraire. Au centre, dans le sol, se trouve une pyramide en verre. Dedans, le sbire abandonné par Eternity est en cours de momification, après avoir dit tout ce qu'il savait. Kar Kan Tes ignore l'existence du déphaseur. Une partie du plafond est également en verre. Il permet de voir une pièce au-dessus, qui est la chambre de la reine. Quand la pyramide est dans le bon sens, pharaon peut observer à travers le sol de sa chambre celle de sa bien aimé. Une échelle synthétique a été conçue pour rejoindre le sol à partir de l'arrivée de l'escalier (au plafond).

Une illusion masque tout ceci. Les PJ voient à la place un trône d'or, des statues de pharaon, une grande table avec deux bancs pour les convives, et plusieurs servantes et soldats à genoux devant le maître.

Kar Kan Tes s'assoit sur son trône et demande la raison de leur venue. Les PJ peuvent utiliser leurs souvenirs du musée (difficulté 3) pour pondre



## LA PYRAMIDE INVERSÉE

une histoire plausible. Le pharaon propose aux PJ d'organiser un banquet en leur honneur (c'est quoi un banquet ? une séance d'injection collective...). Ils seront installés dans de confortables appartements en attendant. Il ne fait aucun commentaire sur les agencements étranges de sa pyramide.

Un soldat momie emmène les PJ dans l'appartement de la reine, seule

pièce encore disponible. Pendant ce temps, Kar Kan Tes prépare un poison pour endormir les PJ et les torturer pour les faire parler.

### 7 L'appartement de la reine

Cette pièce de 8 m sur 6 m est accessible par l'autre escalier, il faut aussi descendre une échelle pour atteindre le sol. Une nouvelle illusion fait croire à des lits confortables, des vases pour faire des ablutions et les besoins, →



des petites tables et des rangements finement décorés. Une grande statue d'une belle jeune femme se dresse au centre de la pièce

En réalité, un sarcophage est posé au centre. Il est vide. Destinée à sa femme, cette dernière a disparu avant sa mort. Une partie du sol est en verre, permettant de voir la salle « du trône » si une lumière vivace n'en cachait pas la vue.

Ici, la force de l'illusion est moins performante. Interagir avec la pièce (comme percuter le sarcophage) réduit la difficulté à 4. Une fois déjouée, l'illusion devient juste une image gênante

Près d'un mur, un étrange appareil gît au sol. Il a la forme d'un cône tronqué. En métal noir, il est muni d'une poignée sur la partie la plus petite. Le long du cône, six gouttes de verre sont encastrées à intervalles réguliers.

Cet engin est le déphaseur. Posé contre un mur, il se fixe à lui. En tournant la poignée, il démarre le déphasage, chaque goutte passant au rouge les unes après les autres, une toutes les dix minutes. Quand les six gouttes sont au rouge, le déphasage débute et dure quelques minutes. Une fois terminé, l'appareil perd son adhésion au mur. L'appareil dispose d'un petit ordinateur qui peut donner des instructions aux utilisateurs.

À côté du déphaseur se trouve sa base de rechargement, un disque fait du même métal. Chaque goutte passe au vert au fur et à mesure du chargement. L'appareil est prêt quand les six gouttes sont vertes. Il faut deux heures pour recharger l'appareil

Le déphaseur est complètement inconnu des PJ. Mais en touchant l'appareil, le système détecte automatiquement la langue du porteur et lui annonce l'état de recharge : « *Langue détecté, le déphaseur a une capacité de 10 % et doit être rechargé* ». Il est possible de demander le mode de fonctionnement par une commande vocale du style « *instructions* ». Réussir un test d'intellect de niveau 3 permet de savoir ce qu'est un déphaseur. Une marque au mur indique où il a été précédemment mis et il est clair qu'il ne fait pas partie du décor local.

Résumons : le déphaseur a besoin de deux heures de chargement, puis d'une heure pour libérer le passage. Eternity étant partie et aucune autre issue n'étant visible, les PJ devraient en déduire que la sortie se joue là. Reste à tenir tout ce temps. À vous de choisir le temps restant quand le soldat momie vient chercher les PJ pour le dîner...

## La momie IV

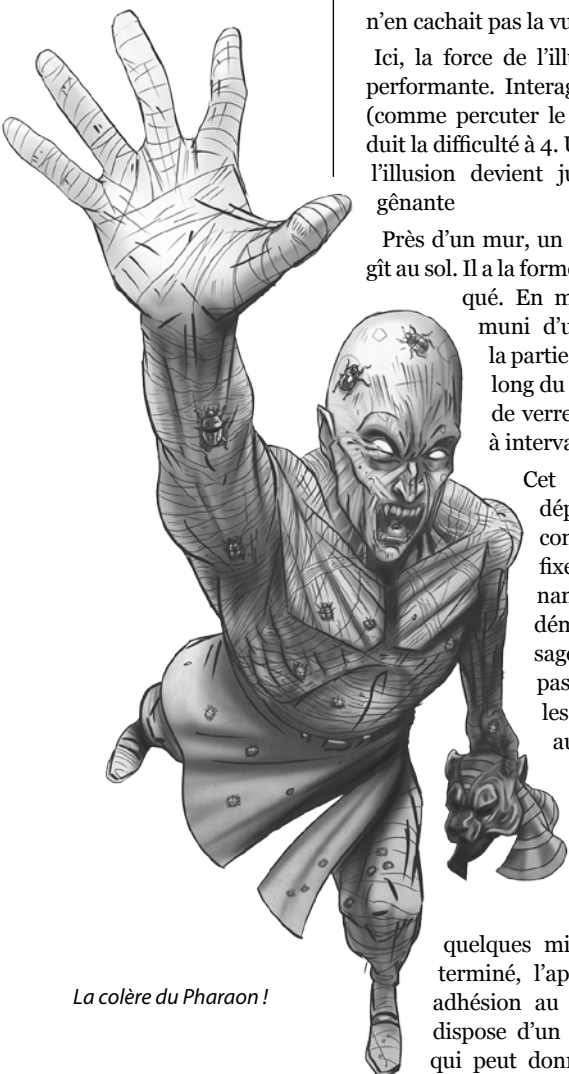
Ne cachons pas que la prochaine scène est fort inspirée des films *La Momie*.

Si les PJ refusent de suivre le soldat, ils devront le combattre : l'alerte sera donnée. Passez à la suite.

Si les PJ veulent assister au banquet, laissez-les préparer leur histoire et des questions sur Eternity, le lieu où ils sont, la vie éternelle, etc.

L'illusion de banquet est parfaite. Les PJ croient manger des mets fins mais ingurgitent en réalité des scara-

*La colère du Pharaon !*



bées desséchés. Le vin parfumé est un somnifère synthétique (puissance difficulté 2 pour éviter de dormir après un verre). Les PJ doivent se demander comment « *manger* » vu que leur nourriture est d'ordinaire injectée. L'idée d'ingérer des choses par la bouche les dégoûte, ce qui peut les sauver...

Pharaon anime la conversation, s'amusant des difficultés des PJ à lui répondre. Voici quels thèmes :

Pharaon aime parler de lui et décrit son empire éternel

Parler de la longévité : il décrit le processus que ses ingénieurs ont inventé pour qu'il soit éternel

Parler de la pyramide : Pharaon ne dit pas qu'il est prisonnier

Mentionner/décrire Eternity : Pharaon perd le sourire, en expliquant qu'une femme est bien venue en se faisant passé pour sa bien-aimée. Elle a disparu et il veut justement savoir où elle est. Et il est persuadé que les PJ le savent...

La situation est intenable. Au moment propice, pharaon retire l'illusion. Il annonce aux PJ qu'il sait que ce sont des esclaves et qu'ils continueront à le servir éternellement ! A cet instant, une nuée de scarabées mécaniques sort du sol, par la pyramide de verre.

Gageons que les PJ rejoignent le déphaseur. Jouez une première course-poursuite. Ils courent plus vite que les scarabées. Au moins un soldat arrive avant que le déphaseur ne démarre. Jouer une bataille héroïque en dosant le nombre d'ennemis.

Dehors, le ciel est bleu, l'air est frais : il faut sauter de 9 m dans un lac. Quelques scarabées tombent avec les PJ mais ne résistent pas au choc. La pyramide se referme. L'eau est peu profonde. Les PJ sont saufs.

## Dehors

Les PJ sont dans un canyon, dont les parois sont plus hautes que la pyramide. Cette pyramide inversée offre une vue incroyable. L'artefact qui la maintient est enfoncé dans la boue au bord opposé du lac.

Une rivière traverse le fond du canyon, nourrissant de petits lacs. L'herbe pousse à foison pour le bonheur des petits animaux. Et il n'y a pas... de dôme. Bref, un choc pour les PJ qui n'ont jamais vu de forme animale ou végétale naturelle.

Décrivez le paysage en utilisant des descriptifs génériques : une petite créature avec un drôle de vêtement, de grandes oreilles, qui bondit pour avancer et qui a des dents disproportionnée, c'est un lapin ? Oui, mais que seront les lapins dans un milliard d'années ? Ils pourraient bondir hors de phase pour échapper à leur prédateur ? Et si un PJ essayait de communiquer avec cette créature ?

Les PJ ont gagné 4 XP pour leurs efforts.

## À suivre...

Où sont passés Kurt et Eternity ? Où sont les PJ ? Pharaon va-t-il sortir de la pyramide à leur poursuite ?

Au fond d'une vallée isolée du Riage Noir dans le Lointain, traversée par une paisible rivière, se dresse un petit village. Ses habitants savent que toute créature qui sort de la pyramide cachée dans le canyon est un grand danger. Ils sont prêts à les affronter : bienvenu aux PJ dans Numenera !

La quête de l'éternité ne fait que commencer !

Loïc Feitz

Illustrations Sébastien Annoni  
Plans Jems



### En quelques mots...

Le gang devra opérer sous couverture au sein du *Hell on Wheels* pour démasquer les agissements d'un Major de l'Union saboteur de train avant d'affronter le retour prophétique d'une Abomination involontairement libérée par l'ambitieux officier.

### Fiche technique

**TYPE** • semi-ouvert  
PJ • Aguerri

**MJ** • Expérimenté  
**Joueurs** • Tous niveaux

**ACTION** ★★☆☆

**AMBIANCE** ★★☆☆

**INTERACTION** ★★☆☆

**INVESTIGATION** ★★☆☆

# OYOKEE MATHO

*Initialement prévu pour des personnages pré-tirés (fournis), ce scénario conviendra à un gang de 4-5 personnages aguerris comprenant idéalement un indien. Ce scénario a été primé aux concours de scénario du Festival des Utopiales de Nantes 2016.*

## Contexte

### La prophétie d'Ours Noir

Il y a longtemps, lorsque les Manitous erraient libres et pervertissaient le cœur des hommes les plus faibles, l'un d'entre eux prit la forme d'un ours au pelage plus sombre que la nuit et se présenta devant Plume rouge, un jeune cheyenne au cœur mauvais. Ce dernier conclut un accord avec le Manitou : en échange de sa puissance, il devait semer autant de chaos et de peur que possible. Le jeune indien se rebaptisa alors Ours Noir (Oyokee Matho) puis recruta une armée de braves avec lesquels il sema souffrance et destruction sur son chemin. Un jour cependant, les Manitous finirent par quitter la Terre et Ours Noir fut privé d'une grande partie de son pouvoir. Il tomba alors face à un puissant guerrier aidé par un esprit de la Nature, Ours Blanc (Mathoska). Celui-ci investit une partie de son pouvoir en l'indien et en son tomahawk. Le brave devint dès lors capable de vaincre l'abomination et d'enfermer sa dépouille au fond d'une ancienne caverne.

Mais il est dit que lorsque le temps sera venu, quand les Manitous reviendront et que la Terreur hantera à nouveau le cœur des hommes, alors Ours Noir sera libéré. La roche de son antre deviendra aussi noire que la nuit et les plaintes de ceux qui

furent se feront entendre, leur chant remontant depuis les entrailles, libérant une énergie destructrice depuis trop longtemps contenue.

Il est dit aussi que lorsque Oyokee Matho reviendra entamer sa danse macabre, un brave, marqué du sceau de Mathoska et accompagné de l'esprit de ce dernier, s'interposera.

### Une histoire oubliée

Cette prophétie s'est transmise de génération en génération au sein des tribus mais a fini par devenir un simple conte raconté aux enfants. La caverne, qui fut longtemps gardée, s'effondra après un glissement de terrain particulièrement important et son emplacement disparut lui aussi des mémoires. Il se trouvait cependant toujours un chaman qui conservait et transmettait l'histoire authentique de la Prophétie ainsi que le Tomahawk sacré d'Ours Blanc.

En 1840, un évangéliste s'installa sur le territoire des Cheyennes et noua des contacts avec une tribu locale. Le père Hasting, très intéressé par les contes et légendes des ethnies rencontrées, passait de longues soirées à écouter et retranscrire ce qu'il apprenait dans un carnet. C'est ainsi qu'il consigna l'histoire de la Prophétie avant d'être tué quelques années plus tard, renversé par un bison. Sa maison fut abandonnée et tomba en ruines, mais une partie de ses écrits survécut. →



*La dernière scène de ce scénario  
promet beaucoup !*



## Un élu ?

Eh oui Marshal, tu as bien deviné, un de tes joueurs sera l'« élu » de Mathoska. Le choix t'appartient, bien sûr, et même si un guerrier indien est un choix logique, tu peux te rabattre sur le membre du gang le plus « honorable » ou sur un PJ ayant un peu de sang indien dans ses veines.

Lors de l'attaque du chariot, le personnage aura la surprise de découvrir qu'un tatouage représentant les contours d'un ours est apparu sur son avant-bras. À partir de ce moment-là, tu peux agrémente ses nuits de rêves où l'Ours blanc lui apparaît, il peut même avoir des cauchemars dans lesquels il ressent l'imminence du retour d'une ombre animale menaçante mais indistincte. Cette sensation ne cessera d'augmenter jusqu'à l'affrontement final.

## Un officier ambitieux

Les ruines de la maison du Pasteur ont été retrouvées par un Major de l'armée de l'Union lors de la délimitation des frontières avec le territoire Sioux en 1877. Celui-ci a découvert quelques-unes des notes du prêtre et entrepris leur lecture. Malgré les éléments de texte manquants, il est persuadé que la « *roche noire* » décrite dans la Prophétie d'Ours Noir pourrait être de la Roche Fantôme et a fait de la recherche de la caverne mentionnée une obsession.

Mais cette obsession n'est pas naturelle et est en partie le fait d'Oyokee Matho. Le retour des Manitous lui a en effet redonné suffisamment de pouvoir pour influencer le Major afin d'appuyer sur son ambition et alimenter cette interprétation équivoque de la Prophétie. Depuis son « *réveil* », sa colère ne cesse de croître, prisonnier qu'il est de la montagne, et Ours Noir compte sur le militaire pour le libérer de sa gangue de pierre.

De son côté, le Major a utilisé ses accointances politiques à Washington pour faire signer un décret d'expropriation d'une partie des tribus indiennes de leurs terres. Il s'est servi pour cela d'un géomètre véreux qui a « *adapté* » les limites définies initialement pour la délimitation des territoires Sioux dans le Traité de Fort Laramie signé en 1874.

## De l'injustice naît la révolte

Depuis l'expulsion des tribus de leurs sites de campements, de nombreux jeunes braves sont sur le sentier de la guerre et en rébellion contre la décision de l'Union, ou plus justement de son « *représentant* » local. Ces rebelles sont sou-

tenus spirituellement par Avonaco, un vieux chaman qui connaît la Prophétie mais qui n'a pas encore fait le lien avec les agissements de l'armée.

Les indiens sont dirigés militairement par un guerrier farouche, Paytah Ashkii, dont la colère est trop forte pour entendre raison et cesser le conflit. Il mène des opérations de guérilla en s'en prenant aux groupes de soldats en patrouille et a récemment décidé de s'attaquer au train qu'il juge responsable de la situation.

## Rien n'arrête le cheval de fer...

...mais on peut le ralentir. Le Major, qui a rapidement trouvé l'ancien emplacement de la grotte sous l'influence des songes d'Ours Noir, a entamé des travaux de fouilles pour excaver une entrée. Mais cela lui prend du temps et il doit faire face à l'avancée du chemin de fer depuis Cheyenne qui menace de passer non loin du site.

En effet, la Denver Pacific Railroad (DPR) s'est lancée dans la construction d'une ligne depuis Cheyenne vers le comptoir de peaux de Fort Laramie, ce qui permettrait la jonction avec la Piste Oregon. Le chantier mobile se rapproche dangereusement du secteur de la caverne sacrée et l'officier a dû prendre des mesures radicales en organisant des opérations de sabotage maquillées en accidents.

Le travail d'excavation est conséquent et nécessite l'emploi d'explosifs en grandes quantités. Les stocks de poudre de la garnison sont presque à sec et le major n'ose solliciter sa hiérarchie, car il ne saurait expliquer une telle diminution.

## Un trafic de Roche Fantôme

Depuis le début du chantier, M. O'Brian, en charge de la logistique, a mis en place le détournement d'une partie de la Roche Fantôme

employée sur le chantier à l'aide de complications externes et internes. Il se sert du train de ravitaillement qui vient 2-3 fois par semaine depuis Denver. Celui-ci transporte régulièrement un tonneau de poudre noire surnuméraire (en fait du charbon pilé) embarqué par un employé corrompu. O'Brian substitue cette poudre à la Roche Fantôme en la coupant à cette dernière pendant le tour de garde de M. Sykes qu'il paye grassement pour fermer les yeux. La Roche Fantôme ainsi récupérée est retournée au train dans un baluchon récupéré par un assistant mécanicien complice. Récemment, O'Brian a été contacté par un homme du Major, le sergent Forrester, qui lui a demandé de le fournir en poudre explosive.

### La réaction de Smith & Robards (S&R)

Les propriétaires de la DPR, rendus prudents et méfiants depuis la disparition de Hellstromme et le « *retrait* » de la Wasatch de la Guerre du Rail, suspectent que les « *accidents* » observés sont de véritables opérations de sabotage. Ils ont donc engagé le gang pour enquêter discrètement sur les incidents en cours et vérifier l'implication éventuelle d'un concurrent. Le recrutement s'est fait par l'intermédiaire d'un de leur employé, M. Johnson, qui les a rencontrés à Denver. Il leur a fourni les fausses identités nécessaires à leur embauche dans le chantier ainsi qu'un code pour pouvoir échanger via le télégraphe en toute sécurité.

### L'attaque des rebelles Cheyennes

Le gang fait route dans un chariot bâché – un conestoga tiré par 4 chevaux – avec une douzaine d'hommes du train en route pour le

ravitaillement de la tête de pont du chantier, située à une demi-journée de voyage. Le chargement consiste en quelques barils de roche fantôme, des pièces de remplacement pour les scies mécaniques S&R et de la nourriture. Le gang s'est joint au groupe car les personnages soupçonnent l'un des intendants, M. Turner, d'être impliqué dans les sabotages. Ils pensent qu'il va agir à nouveau ou chercher à prendre attache avec un éventuel contact.

Alors que le convoi tourne sur la droite pour suivre le lit de la rivière et contourner une avancée rocheuse, des hululements guerriers se font entendre. Des flèches sifflent et plusieurs dizaines de cavaliers cheyennes attaquent. Une course endiablée s'engage. Le chariot est pris entre la rivière sur la gauche et des boisements denses sur la droite, soit un espace de « *jeu* » d'une vingtaine de mètres de large.

Les joueurs disposent d'un tour avant que les indiens ne soient au contact, certains des braves sautant sur le chariot en marche. Le conducteur finira par y passer, et il faudra que quelqu'un tente de récupérer les rênes qui traînent par terre afin de reprendre le contrôle du véhicule. Les cahots sur la route, surtout après la mort du conducteur, risquent de faire chuter les personnages. Les héros qui échouent à garder l'équilibre pourront toujours se retrouver accrochés par une main, mais remonter leur demandera un effort conséquent. Il est aussi possible qu'une roue menace de se détacher et nécessite une « *réparation* » de fortune.

Un indien se détachera du groupe par sa valeur et son courage, il s'agit du jeune chef rebelle. Celui-ci se retrouvera à combattre le personnage élu et finira par avoir une réaction de stupeur en apercevant →

### Une ligne maudite ?

C'est ce que les employés de la DPR vont finir par croire si les « *accidents* » continuent. Cela a commencé avec l'explosion inexplicable d'une locomotive qui a envoyé le contremaître et un des frères Johanssen *ad patres*. Sitôt après la remise en état des rails et l'arrivée d'une nouvelle matrice, c'est une épidémie de dysenterie qui s'est répandue et a occasionné plus de deux semaines de retard supplémentaire. Plus récemment, un incendie s'est déclaré dans le campement et a coûté la vie à plusieurs ouvriers. Les hommes commencent à penser qu'une malédiction est à l'œuvre sur le chantier. Certains murmurent que ce sont des esprits envoyés par les indiens des tribus expropriées. Les plus expérimentés n'excluent pas la possibilité de sabotages mais n'imaginent pas quel Baron du Rail pourrait y avoir intérêt.





## Solliciter S&R ?

Tout de noir vêtu et portant le chapeau melon, M. Johnson est de stature moyenne et dépourvu de signe particulier.

Très professionnel et compétent, il est incorruptible et loyal à l'entreprise. Il demande un compte-rendu régulier de la progression des investigations via le télégraphe qui suit le chantier. Celui-ci est accessible gratuitement pour le contremaître principal.

Les joueurs peuvent aussi le solliciter pour avoir accès à certaines informations. Il sera notamment en mesure de leur communiquer divers éléments, par le pony-express, le train de ravitaillement ou par autogyre :

- l'acte d'expulsion des tribus et la demande faite par le

Major ;

- le (faux) traité de Laramie, mais aussi la version originale ;

- le CV du Major : rien de notable *a priori*, un officier exemplaire dont on peut juste comprendre qu'il est ambitieux, ce qui n'a rien d'exceptionnel chez un officier de l'armée ;

- le CV du Capitaine : expérimenté et brutal, a servi sous le Général Sherman et n'apprécie guère les « peaux-rouges » ;

- les relevés exacts des marchandises acheminées depuis Denver jusqu'au chantier.

Si cela est argumenté et justifié, ils peuvent aussi demander l'envoi de matériels particuliers par le train voire par autogyre en cas de besoin urgent. Il faudra cependant veiller à trouver une bonne raison pour ne pas griller leur couverture.

l'avant-bras de ce dernier. Il s'écriera « *Mathoska !!* » avant de perdre l'équilibre et de tomber au sol... les joueurs seront amenés à le revoir.

Finalement, au moment qui te semblera le plus opportun – sauver ton gang en difficulté ou arrêter un massacre d'indiens –, un clairon de cavalerie se fait entendre et la charge des soldats de l'Union fait fuir les assaillants. Une partie des bleus prend les indiens en fuite tandis que les autres escortent le chariot.

## L'entrevue avec le Major

La tête de pont du chantier rassemble les hommes et matériels chargés du défrichage et du bûcheronnage en amont de la pose des rails. Le camp consiste en quelques tentes qui abritent une vingtaine d'hommes sous la responsabilité du contremaître, M. Martinez. S'y trouve une dizaine de bûcherons, un géomètre, 5 gardes, un mécano chargé de l'entretien des scies mécaniques S&R alimentées en Roche Fantôme, un cuisinier, un « *soigneur* »...

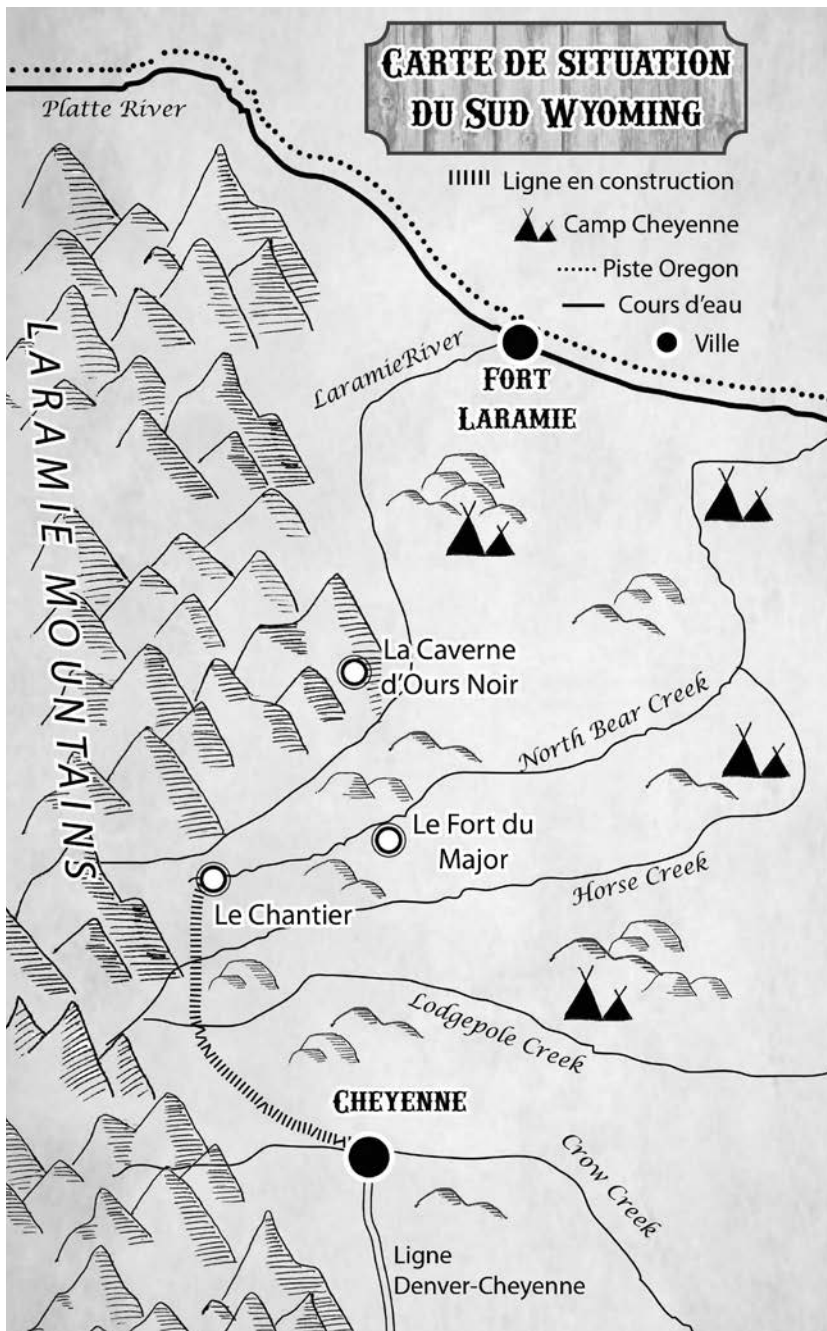
À peine arrivés, les blessés sont pris en charge et les morts rassemblés à côté de la tente du matériel, un peu à l'écart du campement. Parmi ceux-ci se trouve le corps de M. Turner, tué d'une flèche en pleine tête.

Le Major Benett, l'officier à la tête des soldats de l'escorte, se présente et invite le PJ « *contremaître* » à prendre un verre de Brandy pour faire connaissance. Il lui parlera de la rébellion des tribus qui ne respectent pas le traité de Fort Laramie et fait un effort soutenu pour paraître réellement affligé par cette situation qui n'aurait jamais dû avoir lieu. Il cherchera dans le même temps à en savoir davantage sur l'état d'avancement de la ligne.

Les PJ qui ne participent pas à l'entretien pourront être tentés de fouiller le corps de Turner. Ils y trouveront un peu d'argent ainsi qu'un papier dans une des poches de son pantalon. Il s'agit d'une série de notes : le nom des nouveaux arrivants sur le chantier, l'avancée des travaux de construction de la ligne, les derniers arrivages de marchandises... Ils trouvent aussi une petite fiole contenant un liquide huileux qui dégage une forte odeur de soufre. La substance peut être identifiée à l'aide du matériel présent sur le camp de base par le scientifique du gang ou par le Dr. Johanssen. Il pourra déterminer qu'il s'agit d'un additif qui, additionné à de l'huile de moteur, pourrait gravement endommager n'importe quelle machine infernale.

Un PJ attentif pourra remarquer que le Capitaine Erikson s'intéresse aussi au corps. Il sera vu fouiller le corps du cadavre mais il s'interrompra et n'oubliera pas le visage de celui qui l'aura espionné si celui-ci ne s'est pas montré assez discret. S'il est surveillé après cet épisode, on pourra le voir s'entretenir avec le sergent Forrester, le sous-officier responsable du chariot des soldats en permission revenant avec l'équipe du train (*cf.* Les Soldats en permission).

La couverture d'un PJ « *scientifique* » l'amènera à s'occuper de l'entretien et du rechargement des scies mécaniques. À cette occasion, il pourra se rendre compte que la roche fantôme n'est pas « *pure* » mais qu'elle a sans doute été « *coupée* » avec une substance moins dense. Une étude plus approfondie réalisée au labo du Chantier pourra lui permettre d'estimer que la roche fantôme a été coupée avec 10 % de charbon pilé. Si le gang ne dispose pas de scientifique, le PJ



## La couverture du gang ?

Alors Marshal, tu te demandes comment ton gang pourrait intégrer l'équipe du train ? Rassure-toi, voilà quelques idées qui pourront t'aider je l'espère.

Je te conseille de faire en sorte qu'un des PJ endosse le rôle du nouveau contre-maître, ce qui laissera au gang une certaine liberté d'action au sein du chantier. À réserver à un personnage charismatique ou ayant quelque expérience en ce qui concerne le chemin de fer.

Si tu as un savant fou à ta table, propose-lui de travailler avec le frère Johanssen survivant en tant que « mécanicien-ingénieur ». Il sera chargé de veiller au bon fonctionnement des machines du chantier.

Un asiatique pourra quant à lui trouver sa place au service de M. Fu au sein de sa blanchisserie/fumerie. Un « costaud » intégrera tout naturellement les ouvriers de base chargés de la mise en place des rails. Un pistolero pourra faire partie de l'équipe de sécurité sous la direction de M. Shelton.

Un élu trouvera sa place auprès du pasteur Simmons. Un indien pourra « jouer » au serviteur du contre-maître, servir d'interprète en cas de rencontres avec les tribus locales...



## Paytah Ashkii « *le garçon de feu* »

Paytah est le fils d'un des chefs des tribus chassées de leurs terres. Contrairement à son père, il n'a pu supporter la situation et courber l'échine. Il s'est rebellé et a recruté tous les braves des autres tribus qui partageaient sa colère. Il harcelé depuis les soldats du Major contre l'avis du conseil des anciens mais a cependant gardé le contact avec son oncle Avonaco auquel il rend visite régulièrement dans sa grotte à la recherche de conseils avisés. Ce dernier l'a bercé depuis son enfance avec l'histoire d'Ours Noir et de l'élu de Mathoska.

## Major Samuel Louis Bennet

Taille moyenne, mince, barbe et moustache noirs taillés en pointe, yeux sombres. C'est un homme ambitieux rendu fou sous l'influence des songes envoyés par Ours Noir. Il est obsédé par la découverte d'un filon de roche fantôme susceptible de lui faire obtenir cette promotion à laquelle il aspire depuis trop longtemps. Il n'aura aucune pitié envers ceux qui se dresseront entre lui et son objectif.

## Capitaine Peter Erikson

Grand et athlétique, cheveux et barbe châtain, vilaine cicatrice sur le côté gauche du visage. Est violent par nature et farouchement loyal au Major.

« *contremaître* » pourra être alerté par le Dr. Johanssen qui aura fait une analyse de contrôle dont les résultats l'inquiètent quant à la qualité de la roche qui est apporté par le train.

Finalement, le chariot devra repar-tir au site du chantier, il sera accompagné par une dizaine de soldats en permission encadrés par le sergent Forrester.

## Hell on Wheels

### Un village mobile

Le chantier « *Hell on Wheels* » s'organise grossièrement, comme on peut le voir dans la série TV éponyme (n'hésite pas à y jeter un œil compadre !), en quartiers. Au centre, on retrouve le quartier des prostituées (2 grandes tentes : une cloisonnée pour les clients et un dortoir avec « *salle de bain* ») qui jouxte le saloon et la cantine des ouvriers. À la périphérie, on retrouve le quartier-dortoir des ouvriers (beaucoup de noirs, de blancs et quelques chinois) avec l'église du père Simmons, la blanchisserie de M. Fu, une boucherie...

Au niveau du train, le luxueux wagon du directeur Crawford – gardé en permanence par 4 hommes – précède le wagon du télégraphe dont le fil suit les rails du chemin de fer. À proximité des wagons se trouvent la tente du contremaître, les tentes du chef de la sécurité et des gardes, puis le cabanon des matériaux sensibles (roche fantôme, argent, certains produits de luxe du patron...), bien enfermés dans cette mesure de bois par un cadenas solide et protégés par 3 gardes qui se relaient en alternance toutes les 8 heures) ainsi que la tente-laboratoire des frères Johanssen.

## La piste de la roche fantôme

Si les joueurs creusent la question de la roche fantôme frelatée, ils peuvent :

- organiser une surveillance du cabanon. Justement, Un arrivage est prévu le lendemain et des personnages compétents pourront être témoin des agissements d'O'Brian, rentrant dans le cabanon pendant le tour de garde de Sykes.

- faire une plongée dans les registres d'approvisionnement du matériel entrant sur le chantier, ce qui mettra en évidence la présence d'une caisse de poudre surnuméraire.

- intercepter les barils de poudre avant l'intervention d'O'Brian, les joueurs découvriront alors le charbon pilé.

- mener leur enquête dans le camp pour apprendre que Sykes est en accointance avec O'Brian, mais sans que Shelton se doute de quoi que ce soit.

Dans tous les cas, à eux de voir ce qu'ils feront une fois le trafic démasqué, mais aucun des hommes impliqués n'a de lien avec les sabotages !

Par contre, les joueurs peuvent être témoin d'une scène plus intéressante : une entrevue entre O'Brian et le Sergent Forrester (*cf.* La piste du sergent Forrester).

## La piste du Sergent Forrester

Après avoir observé le Capitaine parler au Sergent à la tête de pont, nul doute que certains joueurs seront tentés, à juste titre, de le suivre et d'en apprendre davantage sur ce sergent. Les personnages l'ont déjà vu, il accompagnait déjà les soldats en permission la semaine où ils sont arrivés. Il leur sera très facile d'apprendre son nom auprès du barman ou même des soldats. Ces derniers

pourront leur confirmer que le Sergent ne profite pas vraiment de la permission, il surveille attentivement ses soldats et est intransigeant sur leur comportement. Il ne fréquente pas les prostituées et ne boit que modérément, essentiellement de la bière mais jamais d'alcool fort. Ils pourront aussi apprendre, en posant des questions plus précises, que le Sergent connaissait M. Turner, le barman pourra se souvenir de les avoir vus discuter ensemble dans un coin.

Une surveillance bien menée du sous-officier permettra de surprendre un début conversation entre le Sergent et Forrester au salon. Ces derniers se réuniront plus tard dans la soirée, à l'heure où la plupart des travailleurs mangent, boivent ou dépensent leur argent durement gagné entre les bras d'une professionnelle. À l'abri des regards, mais pas de ceux de tes joueurs, Marshal, n'en doutons pas, le sergent propose à O'Brian de lui acheter à bon prix plusieurs barils de poudre à canon. Il s'agit là d'une grosse opération et, si O'Brian ne questionne pas le militaire sur ses motivations, il négocie ferme le prix en invoquant le retard que cela pourrait à nouveau entraîner sur le chantier et les risques qu'on le soupçonne. Ils finissent par convenir d'un rendez-vous au fort dans quelques jours avec la marchandise demandée.

Les PJ peuvent décider de suivre O'Brian et surveiller le Fort pour savoir ce que le Major cherchera à en faire. Des joueurs plus audacieux pourraient aussi en profiter pour s'introduire dans le Fort : en se cachant dans le chariot, en « s'associant » avec O'Brian, voire en le remplaçant pour aller vendre la poudre à sa place. ➔

## Un peu de géographie

L'action du scénario prend place sur le piedmont Est du massif des Rocheuses, entre les Black Hills au nord et la ville de Cheyenne au sud. Le plateau, souvent vallonné, est constitué d'une végétation principalement arbustive avec quelques forêts de résineux. De nombreuses rivières parcourent le territoire malgré un climat est semi-aride continental. L'action se déroulant au printemps, les températures oscillent entre 5-10 degrés la nuit et 25-30 le jour. Il pleut rarement, mais des Tornades sont possibles (un outil pour gêner – ou sauver ! – tes joueurs, homme !).

Le chantier se situe à mi-chemin entre Cheyenne et Fort-Laramie. Il est près de la rivière Bear Creek qui longe les Laramie Mountains et alimente la Laramie River jusqu'à Fort Laramie.

Ce dernier est situé à 3 jours de cheval (6-7 par chariot) au Nord du chantier. Ce comptoir est lié au commerce des peaux (de bisons) et est une halte sécuritaire sur la Piste Oregon en pleine zone Sioux. On y trouve environs 500 habitants à temps plein et 100-200 personnes de passage (trappeurs ou voyageurs). La plupart des résidents permanents travaillent autour de ce commerce : dépeçage et traitement, achat et revente, vente de matériels... Le comptoir est sous la protection d'un Fort de l'Union qui héberge un régiment composé d'une demi-douzaine de compagnies (environs 600 hommes) chargées de surveiller l'activité des Indiens, principalement autour des Black Hills. Il y a toujours deux compagnies en surveillance des zones frontalières et deux compagnies qui arpentent la Piste Oregon vers l'est et l'ouest.

Le Fort du major se trouve entre Fort Laramie et le chantier, à une demi-journée de chariot de ce dernier. Il est coincé sur une colline entre les rivières Laramie et North Bear.

Au sud du chantier, située à 2 jours de cheval (3-4 par chariot), on trouve la ville de Cheyenne. Il s'agit d'une grosse bourgade d'environ 3 500 habitants, qui est desservie par le train depuis Denver. On y trouve toutes les facilités d'une ville moderne : Télégraphe, hôtels, barbiers, drugstore, armuriers, bouchers... M. Johnson, l'interlocuteur des PJ, y loge dans un hôtel mais les joueurs ne le savent pas et le pensent toujours à Denver.

Depuis leur « *expulsion* », les indiens ont déplacé leur campements vers l'est, ce qui les a privé de certains sites sacrés présents dans les montagnes. Chacun des 5 campements comprend 10 à 15 familles, soit 50-80 personnes dont une trentaine de guerriers/chasseurs. Les rebelles, eux, sont nomades et campent chaque nuit sur un bivouac différent. Ils tournent fréquemment entre deux rivières : la North Bear Creek au nord et la Horse Creek au sud.

La Caverne de l'Ours Noir, elle, est située de l'autre côté de la Laramie River sur le flanc d'une montagne dominant un petit valon et exposé au sud dans les contreforts des Laramie Mountains. Il faut traverser le cours d'eau par un gué. Le chemin est aisément repérable du fait des passages répétés du chariot des soldats. Il faut une demi-journée de chariot pour s'y rendre depuis le Fort et près d'une journée depuis le chantier (1/2 journée à cheval).

## Les hommes du chantier

Walter Joseph Crawford : Le patron du chantier.

Légèrement corpulent, cheveux blonds coiffés à la dernière mode, porteur d'un monocle, il vit en permanence dans un des wagons du train. Il est sous pression, car le ralentissement du rythme de construction coûte à la compagnie et il doit rendre des comptes aux dirigeants. Il n'a pas compris qu'il avait sans doute affaire à des sabotages et s'est persuadé d'avoir de la malchance. Ne voit pas le trafic devant ses yeux et se préoccupe surtout de faire progresser les travaux. Il sera prêt à tout pour faire en sorte que le chantier ne subisse plus de retard.

Harold O'Brian : Le responsable de l'approvisionnement.

Barbe broussailleuse et sourcils épais, il s'agit d'un homme âgé et expérimenté mais foncièrement malhonnête et qui n'est pas particulièrement loyal à son entreprise. C'est lui qui organise le trafic de roche fantôme sur le chantier.

Dr. Johanssen : L'ingénieur du chantier.

Grands chauves aux yeux bleu terne et cerclés de cernes sombres, les frères Johanssen sont présents depuis le début du chantier et veillent au bon fonctionnement de la locomotive et des machines infernales du camp. Le frère survivant, dont personne ne sait s'il s'agit de Jan ou Erik, est spécialisé dans les explosifs et s'occupe en particulier des opérations de terrassements par dynamitage. Depuis la perte de son jumeau, il est d'humeur maussade et passe de moins en moins de temps en dehors de la tente-labo.

Thomas Shelton : Le responsable de la sécurité.

Homme athlétique, borgne, aux cheveux sombres coupés courts. C'est un pistolero à la réputation un peu surestimée et plutôt feignant. Il a dirigé les enquêtes sur les « incidents » et a conclu à un accident pour l'explosion de la locomotive par manque de compétence. Il a aussi laissé le cuisinier se faire pendre lors de l'épidémie de dysenterie ayant coûté la vie à 3 ouvriers, c'était pour lui une façon de faire redescendre la pression. Là encore il n'a pas cherché plus loin que son nez. Il n'est pas au courant du trafic.

M. Sykes : Un des gardiens du cabanon de roche fantôme.

Un noir d'une trentaine d'année, athlétique. Ancien esclave ayant appris à se servir d'une arme pendant la guerre avant de chercher fortune vers l'Ouest. Pas un méchant bougre, il participe au trafic de M. O'Brian pour l'argent afin de pouvoir s'acheter une maison et s'installer quelque part pour de bon.

Les hommes en charge de la sécurité.

Des hommes durs qui croient en la réputation de tireur de M. Shelton tout en sachant pertinemment que ce dernier a un sérieux poil dans la main.

Père Simmons : Le pasteur.

Le père Simmons n'est plus de première jeunesse mais continue de dispenser les enseignements du Christ à ces hommes dont les rêves d'une vie meilleure se heurtent à la réalité de l'Ouest Étrange.

M. Fu : Le blanchisseur.

M. Fu est petit, sec et doté d'une tresse plus longue que lui et qui traîne continuellement au sol. Très prévenant envers ses clients et d'une méticulosité sans faille le jour, il anime avec le même sérieux la fumerie d'opium qui jouxte la tente de blanchisserie la nuit. Certaines rumeurs prétendent qu'il n'est pas humain pour être ainsi capable de ne pas avoir à dormir. La vérité est qu'il a un frère jumeau qui le relaie.

### ▶ Les soldats en permission

Les soldats, contrairement à leur Sergent, profitent à fond des plaisirs de la ville-nomade : prostituées, alcool, drogue... Le chariot transportant une dizaine de tuniques bleues et leur sous-officier vient toutes les semaines. Il arrive à midi et repart le lendemain en fin de matinée, le temps que tous aient profité de leur

permission. Il est possible de « discuter » avec certains d'entre eux autour d'un verre au bar, de souder une des filles fréquentant l'un d'entre eux, de jouer sur l'addiction à l'opium d'un autre, inspire-toi des exemples de l'encadré amigo.

Dans tous les cas, il faudra procéder avec discrétion, car le Sergent est là pour veiller à éviter que des rumeurs se propagent sur les acti-

vités de l'armée dans la montagne. Selon la réussite des joueurs, il leur sera possible d'apprendre que des escouades sont envoyées régulièrement dans la montagne depuis plusieurs semaines, que les soldats se plaignent d'un travail physique éreintant, que les réserves de poudre à canon sont épuisées, que le Major semble avoir perdu l'esprit et être obsédé par cette « *caverne* », que le Capitaine est violent et d'une loyauté indéfectible...

## Le Fort du Major

L'implication de l'armée peut exciter la curiosité des joueurs, qui pourraient vouloir en savoir plus à la source, le Fort. Celui-ci ne se trouve qu'à une demi-journée de chariot. La revente de la poudre peut être un moyen de s'introduire dans la place. Il est aussi possible de tenter de s'y infiltrer de nuit car il est souvent dépeuplé : entre les hommes mobilisés pour dégager la caverne et les escouades en déplacement pour surveiller et rechercher les rebelles, la sécurité du Fort est faible et les rondes moins présentes.

Une fois à l'intérieur, il leur faudra trouver le bureau du Major où il garde un journal détaillant ses recherches depuis la découverte des notes du missionnaire. Ce carnet se trouve dans le double fond d'un des tiroirs de son secrétaire. Il y a d'autres choses à trouver dans le bureau, comme le relevé des réserves de poudre à canon qui sont vides, des rapports sur l'avancée des travaux de fouilles ou encore un rapport du Capitaine sur chacun des deux sabotages, qui met en avant les retards occasionnés à l'avancement du chantier.

Des joueurs attentifs pourront remarquer une « *piste* » partant du fort, traversant la rivière et menant au site de fouilles. Ce chemin résulte

## Quelques soldats de l'Union

Soldat Andrew Pykes : La vingtaine, imberbe et plutôt malingre, le soldat Pykes n'a pas supporté sa première bataille et s'est depuis réfugié dans la consommation d'opium. Il se rend à la blanchisserie dont l'arrière-salle sert de fumerie. Il sera aisé de lui proposer de la drogue en échange de quelques renseignements voire de discuter avec lui lorsqu'il fume et n'a plus toute sa tête.

Soldat Hans Meyer : La quarantaine, bien portant, il apprécie la compagnie des filles de joie, en particulier la jeune Josie, une petite rousse un peu boulotte qui lui a tapé dans l'œil. Il la « *loue* » à chaque fois pour la nuit entière et lui parle beaucoup le matin avant de partir. Elle sait que les soldats passent beaucoup de temps à creuser dans la montagne car Meyer ne cesse de s'en plaindre : il n'a pas quitté son boulot de mineur dans la Ruhr pour à nouveau creuser des trous pour l'armée !

Soldat James Chapman : La trentaine, baraqué, le nez cassé, résultat d'anciens combats de boxe qui lui ont coûté son argent. Il s'est engagé pour échapper à ses débiteurs et noie depuis ses idées noires dans la bouteille. Il passe toute sa permission assis seul à une table du Saloon. Il est possible de lui parler, mais il a le sang chaud et pourrait vouloir partager quelques échanges « *virils* » avant de s'attabler et partager un verre de l'amitié.

Soldat standard avec : Vigueur D8 / Combat D8

des passages répétés des chariots emmenant et ramenant les hommes et le matériel. Selon le moment de la surveillance, ils pourront être témoins de l'acheminement des barils revendus par O'Brian.

## Les indiens

À partir du moment où l'attaque a eu lieu, Avonaco est informé que l'élu de Mathoska est de retour. Le chaman cherchera à en savoir plus et le PJ pourra être contacté au moment qui te conviendra le mieux : le gang peut rencontrer des rebelles pendant un déplacement extérieur ou le PJ élu être pris de visions envoyées par Avonaco et « *l'invitant* » à se rendre à un lieu de rendez-vous. Les joueurs pourraient aussi chercher à en savoir plus et aller enquêter auprès des tribus déplacées, ils finiront là encore par tomber sur les rebelles. →

## Sergent Randall Forrester

Costaud, yeux sombres et épaisse moustache. Un homme taciturne qui n'est pas du genre à se laisser distraire des tâches qui lui sont confiées. C'est lui qui sert d'agent de liaison entre le Major et les opérations de sabotage. Il a aussi la charge de surveiller les soldats en permission, et ce n'est pas une couverture, il prend sa mission très à cœur.



## Avonaco « Ours courbé »

C'est un vieil homme à l'âge indéterminable qui passe son temps enroulé dans une peau d'Ours brun. Il vit reclus dans une grotte bien dissimulée et reçoit régulièrement la visite de son jeune neveu Paytah. Il consulte souvent les esprits à la recherche de l'héritier de Mathoska car il est le dernier dépositaire de l'histoire de la prophétie. Il a aussi en sa possession le Tomahawk ayant permis de vaincre Ours Noir.

À moins que les joueurs ne fassent preuve de comportements violents ou agressifs, ils seront conduits devant le chaman par les jeunes braves qui n'useront pas de force envers eux mais resteront méfiants et réactifs en cas d'actions inconsidérées.

La rencontre avec le chaman se fera dans une grotte éclairée par des lampes à huile de Bison. Les parois sont ornées de gravures et de peintures représentant des esprits animaux. L'une des représentations attire l'œil des joueurs : un énorme animal sombre dressé sur ses pattes

arrières domine un homme qui brandit une arme dégageant une luminosité que semble craindre la créature. Le vieux chaman invite les personnages à s'asseoir en cercle autour de lui. Il sourit au PJ élu et lui saisit le bras en désignant son tatouage et en l'appelant « *Mathoska* ». Il allume une longue pipe en bois ornée et la fait passer à chacun. Les premières bouffées induisent rapidement une douce torpeur et le chaman commence à psalmodier doucement. Les personnages vont se retrouver dans un songe collectif qui les plongera dans l'histoire d'Ours Noir (cf. Contexte). Au sortir de l'illusion, Avonaco regarde longuement les membres du Gang et les met en garde sur le danger que représente Oyokee Matho. Il explique que la présence de l'élu ne peut que signifier le réveil du monstre. Il fait part de ses inquiétudes sur les activités de l'armée et confesse qu'il n'avait pas jusque-là pas compris que le déplacement des tribus n'était pas seulement lié à la pression de l'Homme blanc mais aussi le fait d'une influence maléfique. Il incitera l'élu à prendre ses responsabilités et conjure les PJ d'empêcher que ce « *rejeton* » des Manitous revienne fouler la terre des Hommes. Si l'élu accepte sa « *mission* », le chaman lui donnera le Tomahawk de Mathoska. Ce dernier est une arme magique offrant un bonus de +2 en combat et +1D6 en dégâts contre Ours Noir. Il fonctionne aussi entre les mains d'une autre personne que l'élu.

## La caverne d'Ours Noir

Le chantier d'excavation se trouve le long d'une corniche relativement large (20-30 m). Deux escouades de soldats y sont stationnées en permanence et se relaient tous les →



# Les PNJs

## Les Indiens

### Paytah Ashkii « le garçon de feu » (joker)

Profil de Brave Indien Vétéran

**Caractéristiques** : Agilité D8 / Intellect D6 / Âme D6 / For D8 / Vigueur D8

**Compétences** : Combat D8 / Discrétion D6 / Équitation D8 / Pistage D6 / Survie D6 / Tir D8 / Tripes D8

**Carac. dérivées** : Allure 6 / charisme 0 / Parade 7 / Résistance 6

**Atouts** : Blocage, Esquive, Ambidextre

**Armes** : Tomahawk (x2), arc, couteau

### Avonaco (joker)

Profil de Chamane indien

**Armes** : aucune

### Cheyenne rebelle

Profil de Brave Indien

**Caractéristiques** : Agilité D8 / Intellect D6 / Âme D6 / For D8 / Vigueur D6

**Compétences** : Combat D8 / Discrétion D6 / Équitation D6 / Pistage D6 / Tir D6 / Tripes D6

**Carac. dérivées** : Allure 6 / charisme 0 / Parade 6 / Résistance 5

**Atouts** : Blocage

**Armes** : Tomahawk, arc, couteau

## Les Tuniques bleues

### Major Samuel Louis Bennet (joker)

Profil de Soldat Officier

**Caractéristiques** : Agilité D6 / Intellect D8 / Âme D8 / For D6 / Vigueur D6

**Compétences** : Combat D8 / Connaissance (Stratégie) D8 / Perception D8 / Tir D8 / Tripes D6

**Carac. dérivées** : Allure 6 / charisme 2 / Parade 6 / Résistance 5

**Atouts** : Tireur d'élite, Charismatique, Commandement

**Armes** : Colt Army, Sabre

### Capitaine Peter Erikson (joker)

Profil de Soldat Officier

**Caractéristiques** : Agilité D6 / Intellect D6 / Âme D6 / For D8 / Vigueur D8

**Compétences** : Combat D8 / Connaissance (Stratégie) D8 / Perception D8 / Tir D6 / Tripes D6

**Carac. dérivées** : Allure 6 / charisme 0 / Parade 7

/ Résistance 6

**Atouts** : Blocage, Bagarreur, Nerfs d'acier

**Armes** : Colt Army, Sabre

### Sergent Randall Forrester

Profil de Soldat Vétéran

**Armes** : Colt Army, Couteau

### Soldat de l'Union

Profil de Soldat

**Armes** : Winchester, couteau

## Les Hommes du train

### Walter J. Crawford

Profil de Citadin

**Armes** : Derringer

### Harold O'Brian

Profil de Hors-la-loi

**Armes** : Colt Frontier, Couteau

### Thomas Shelton

Profil de Flingueur

**Armes** : Winchester, Colt Dragoon

### Les gardes du chantier

Profil de Guerrier du rail

**Armes** : Winchester

## Les Abominations

### Oyokee Matho, le Grand Ours Noir (joker)

Profil de Grizzly avec Capacités Monstrueuses

**Caractéristiques** : Agilité D8 / Intellect D4 / Âme D6 / For D6 / Vigueur D6

**Compétences** : Combat D8 / Intimidation D10 / Natation D6 / Perception D8 / Tripes D10

**Carac. dérivées** : Allure 8 / Taille +3 / Parade 6 / Résistance 12

**Aptitudes** : Force, Invulnérabilité, Terreur

**Armes** : Morsure, Griffes

### Les Squelettes animés des anciens braves de Plume Rouge

Profil de Squelette

**Armes** : Griffes, Tomahawk, Arc, Lance



## PJ prétirés

### Wyatt/Sarah Earl Palmer

Ancien Marshall sudiste ayant travaillé à rattraper des esclaves en fuite avant de prendre conscience des conséquences pour ceux qu'il retrouvait. Il profita de la guerre pour fuir vers l'Ouest où il passa son temps en quête d'une rédemption, d'un pardon pour ces agissements passés. Il gagna sa vie comme chasseur de prime et profita de ses voyages pour aider les personnes victimes d'exploitation. Il se retrouva à aider Yu-Sen à échapper aux sbires de la Iron Dragon. Les deux empêcheront Enapay de finir au bout de la corde de fermiers qui avaient besoin d'un bouc émissaire. Le gang gagna en expérience et s'attacha les services d'Edwards et de Billy. Ce dernier était recherché mais Palmer comprit qu'il était innocent et décida de l'engager. Depuis, le gang a élargi ses champs d'intervention et a acquis une petite réputation.

La quarantaine bien tassée. Cheveux mi-longs et barbe poivre et sel. Charismatique, il en impose aux autres et sait faire entendre sa voix.

Couverture : le nouveau contremaître principal, M. Weaver, envoyé en remplacement du précédent, mort des suites de ses blessures obtenues lors de l'explosion de la locomotive.

Profil de Pistolero

**Attributs** : Agilité D8 / Intellect D8 / Âme D6 / For D6 / Vigueur D6

**Compétences** : Combat D6 / Discrétion D6 / Équitation D8 / Perception D6 / Persuasion D8 / Réseaux D6 / Tir D8 / Tripes D6

**Carac. dérivées** : Allure 6 / charisme 2 / Parade 6 / Résistance 5

**Atouts** : Séduisant, Poigne ferme, Tête froide

**Handicaps** : Mauvais rêves, Serment Mineur (aider les êtres humains exploités)

**Armes** : Colt Peacemaker, Couteau

Équipement : une jument nommée « Libby »

### Enapay « Celui qui gronde avec courage face au danger »

Un Indien Cheyenne qui depuis toujours s'est trouvé déchiré entre la culture des anciennes traditions et sa curiosité du monde. Il s'intéresse à la technologie de l'Homme blanc mais reste fortement attaché à sa culture : il apprécie de voyager sur le cheval de fer, n'hésite pas à se servir d'une Winchester mais

préfèrera toujours se battre avec son Tomahawk.

Plutôt jeune, il est néanmoins à l'écoute des anciens et respecte le pistolero et le savant fou. Sa curiosité l'a poussé à quitter sa Tribu et à aller à la rencontre des nouveaux arrivants. Ce fut une erreur. Arrivé chez des fermiers hollandais au mauvais moment, il a failli payer pour le crime des Apaches qui avaient incendié les récoltes deux jours avant. Il n'a dû son salut qu'à l'intervention de Palmer à qui il doit la vie et duquel il est devenu proche.

Personne n'a jamais su d'où lui venait son tatouage en forme d'ours apparu à l'adolescence. Les chamans ont bien invoqué les esprits mais ceux-ci n'ont que suggéré à Enapay de partir à la rencontre du destin qui serait le sien. Tout au long de l'aventure, le personnage recevra des visions dont la fréquence augmentera en approchant du dénouement. Il s'agira au début de formes animales aperçues dans la fumée d'un feu de camp ou les volutes d'une cheminée de locomotive avant de devenir plus précises : Ours blanc apparaîtra alors dans les songes endormis ou éveillés de l'indien, qui sentira monter en lui le besoin d'accomplir son destin.

Couverture : un indien, Nahioosi « *Vent Sauvage* », dévoué au contremaître principal et qui ne parle pas l'anglais (bien qu'il maîtrise cette langue parfaitement).

Profil de Brave Indien

**Attributs** : Agilité D8 / Intellect D8 / Âme D6 / For D6 / Vigueur D6

**Compétences** : Combat D8 / Discrétion D6 / Équitation D8 / Perception D8 / Pistage D6 / Tir D6 / Tripes D6

**Carac. dérivées** : Allure 6 / charisme -2 (avec les blancs) / Parade 7 / Résistance 5

**Atouts** : Ambidextre, Champion (contre Ours Noir), Combat à 2 armes

**Handicaps** : Étranger (un indien chez les visages-pâles), Serment Mineur (Écouter et suivre la parole des aînés)

**Armes** : 2 Tomahawks, Arc, Couteau

Équipement : un cheval nommé « *Wichahpi* » (« étoile »)

### John/Lisa « skinny » Edwards

Approchant de la quarantaine, ce fils d'imprimeur a toujours eu un goût prononcé pour les rouages et les machines. Il s'est laissé tenter par les sirènes de la

science étrange et de la roche fantôme après la visite d'un des fournisseurs de son père qui avait apporté une nouvelle machine à imprimer de S&R en 1872. Il intégra alors l'entreprise florissante mais finit par vouloir voir autre chose et s'est joint au Gang de Palmer en 1878 ; ce dernier recherchait alors un spécialiste pour compléter son équipe. Il apprécie la variété des missions qui leur sont offertes et qui lui permettent de mettre à profit ses inventions, mais évite les confrontations trop directes. Dans ces cas-là, il sait qu'il peut compter sur Billy, qui est en admiration devant les machines. Il ne supporte cependant pas que Billy touche à ses inventions car il a la fâcheuse habitude de les casser !

Couverture : un savant, le Dr. Gordon, chargé du bon entretien et des réparations des engins de science étrange du chantier.

Profil de Savant Fou

**Attributs** : Agilité D6 / Intellect D10 / Âme D6 / For D4 / Vigueur D6

**Compétences** : Connaissances (Science étrange) D8 / Discrétion D6 / Perception D6 / Recherche D6 / Réparation D8 / Soins D6 / Tir D6 / Tripes D6

**Carac. dérivées** : Allure 6 / charisme 0 / Parade 2 / Résistance 4

**Atouts** : Arcane (Science Étrange) : Enchevêtrement (fusil lance-filet), Nouveau Pouvoir : Vision dans le Noir (lunettes de roche fantôme), Points de pouvoirs

**Handicaps** : Frêle

**Points de pouvoirs** : 25

**Armes** : Fusil lance-grappin (Gadget)

Équipement : Trousse à outil et matériel de science étrange, un peu de roche fantôme, des ouvrages de science, des « *lunettes* » à vision nocturne (Gadget)

## Yu-Sen/Chen Leung

Jeune chinois arrivé en Californie par fond de cale pour fuir les assassins de son Siafu, il s'est retrouvé à travailler pour la compagnie *Iron Dragon* mais a fini par fuir des conditions de travail peu différentes de l'esclavagisme. Reste très fidèle à Palmer qui l'a trouvé sur son chemin et l'a aidé à échapper aux sbires de la Compagnie. Adeptes des arts martiaux, il porte un regard détaché sur le monde qui l'entoure. Il est jeune, mais les occidentaux ont du mal à lui donner un âge, il cultive son image d'étranger en en gardant une garde-robe « *asiatique* ».

Couverture : un aide-blanchisseur du nom de Siang Fu.

Profil d'Artiste Martial

**Attributs** : Agilité D10 / Intellect D6 / Âme D6 / For D6 / Vigueur D6

**Compétences** : Combat D10 / Discrétion D8 / Escalade D6 / Lancer D6 / Perception D6 / Tir D6 / Tripes D6

**Carac. dérivées** : Allure 6 / charisme 0 / Parade 7 / Résistance 5

**Atouts** : Arcanes (Maîtrise du chi) : Guérison D6 / Éclair D6, Arts Martiaux

**Handicaps** : Serment Majeur (protéger le Pistolero)

**Armes** : Nunchaku

Équipement : Opium à fumer et pipe en bois, aiguilles d'acupuncture

## Billy « *The Mountain* » Tanner

Ancien membre d'un cirque opérant dans l'Est dans lequel il faisait l'homme fort jusqu'au jour où il tua le Monsieur Loyal. Celui-ci était en train de violer une des acrobates, son sang ne fit qu'un tour et il s'interposa. Dans la bagarre qui s'ensuivit, son adversaire trébucha et se fracassa le crâne sur une marche de métal. Billy ne parvint pas à prouver son innocence, d'autant que l'acrobate ne corrobora pas sa version de l'histoire, ayant peur des représailles des frères du M. Loyal qui tenaient les rênes du Cirque. Il s'enfuit vers l'Ouest et tenta de se refaire une nouvelle vie dans ce territoire aux nouvelles opportunités. Il fut malheureusement retrouvé par le gang de Palmer car sa tête était recherchée, mais ce dernier écouta son histoire, fut convaincu de l'innocence de celui-ci et lui offrit une chance de se rendre utile, ce que Billy accepta.

Couverture : un ouvrier chargé de poser les rails du nom de Ted Sullivan

Profil de Costaud / Aguerri

**Attributs** : Agilité D6 / Intellect D6 / Âme D6 / For D10 / Vigueur D8

**Compétences** : Combat D6 / Conduite D6 / Crochetage D6 / Discrétion D6 / Escalade D6 / Intimidation D6 / Tir D6 / Tripes D6

**Carac. dérivées** : Allure 6 / charisme 0 / Parade 5 / Résistance 7

**Atouts** : Bagarreur, Costaud, Nerfs d'acier, Chanceux

**Handicaps** : Recherché pour meurtre (Majeur), Deux mains gauches

**Armes** : Coup de poing américain, Couteau, Fusil Ballard express

Équipement : Une affiche de son ancienne troupe



3 jours. Il y a toujours 3 hommes pour surveiller le site : un surveille le chemin d'accès, assez large pour un chariot, et les deux autres sont postés en hauteur au-dessus du chantier. Une dizaine d'hommes vont et viennent dans ce qui semble être un tunnel creusé à la dynamite et à la pioche. Un grand tas

de gravats est présent en continuité du tunnel et se prolonge dans le ravin tout proche. Un campement rudimentaire de 3 grandes tentes borde l'entrée.

Les joueurs peuvent avoir eu accès à l'emplacement de la caverne *via* des renseignements obtenus auprès des soldats, la carte du Major, les indications des indiens, le suivi de la piste depuis le Fort... mais on peut aussi imaginer que l'élú ai reçu une vision des lieux grâce à l'esprit de Mathoska si les joueurs piétinent dans leurs recherches. Selon l'état d'avancement du scénario, la visite des PJ sera simplement un moyen de comprendre les plans du Major ou alors le prélude à la scène finale.

Cette scène finale peut s'amorcer dès que vous en ressentez l'envie ou dès que les joueurs manifestent l'envie d'arrêter ce qui est en cours sur place.

Arrivés au niveau de la zone de fouille, les personnages sont témoins des derniers coups de pioche et d'une dernière explosion de dynamite. Le Major s'approche de l'entrée, extatique, mais un grondement sourd se manifeste soudain et s'amplifie rapidement. Cela ressemble à un tremblement de terre, puis à une litanie de sons gutturaux au sein desquels se reconnaît une étrange mélodie indienne. Celle-ci se termine soudainement en une explosion semblable au rugissement d'un animal sauvage dont le volume assourdissant fait mettre à genoux tous les soldats (et les PJ s'ils sont proches eux aussi).

Un Ours terrifiant au poil plus sombre que la nuit sort de la caverne mise à jour. Haut de 5 m lorsqu'il se tient sur ses pattes arrière, sa peau semble parcourue d'ondulations contre-nature semblant exsuder une vapeur méphitique. Une telle vision mérite un jet de Tripes. Son appa-



Major Bennet

rition est rapidement suivie des cliquetis des armes de centaines d'indiens morts-vivants sur les corps desquels s'accrochent les restes de vêtements et de bijoux. Ils sont armés de tomahawks, de couteaux, de lance et d'arcs... et se lancent sans émotion dans la destruction systématique de tout humain à portée. Ce flot ne s'arrêtera pas tant que l'ours se tiendra debout.

Les joueurs devront comprendre que s'ils n'arrêtent pas l'Ours assez vite, cela deviendra de plus en plus difficile. Pour cela, chaque indien tué par les joueurs sera remplacé le tour d'après, ils ne devraient pas avoir de répit. Le Monstre est insensible aux armes normales et ne pourra être que blessé par l'élu, ou avec le tomahawk d'Ours Blanc (qui peut être utilisé par un autre personnage).

Dans l'idéal, le combat final met en scène le Major et/ou le Capitaine, qui pourront compliquer la vie des PJ. Les autres soldats serviront à faire comprendre la puissance de l'Ours mais fuiront rapidement la scène, laissant les PJ seuls face à l'armée des morts. Il est aussi possible que les rebelles (avec Avonaco) se joignent au Gang pour une der-

nière lutte contre les abominations, voire les soldats selon le comportement du gang à leur rencontre.

## Épilogue

Lorsque le coup fatal est finalement porté, l'ensemble des indiens morts-vivants tombe au sol et se désintègre dans le vent. La dépouille du monstre se transforme en une forme humanoïde racornie, il s'agit de Plume rouge dont l'âme s'échappe pour rejoindre les Deadlands.

De retour au chantier, les personnages ne tarderont pas à recevoir la visite de M. Johnson. Il est accompagné d'hommes de main lourdement armés qui s'occupent des employés « *problématiques* » (O'Brian, M. Sykes, Crawford...). Il y a aussi plusieurs Agents qui viennent et interrogent sans ménagement les PJ avant de les inciter à « *ne pas trop raconter d'histoires à dormir debout à n'importe qui* ».

Ils apprendront plus tard que l'Armée est descendue en force de Fort Laramie et qu'on n'entendit plus jamais parler des Rebelles. En reprenant leur route au soleil levant, ils distingueront l'image fugace de Mathoska dans la brume...

### **Textes et plan**

Laurent « ZeDiac » Cournault

**Illustrations** Benjamin Giletti



# LES SABLES D'ARLIT

Deuxième partie : Arlit 1947 - Le temps des héros

*Ce scénario conviendra à des joueurs diplomates, à des personnages créés pour l'occasion et à un Gardien des arcanes avec un peu de bouteille. Il s'agit du second volet d'une série de trois scénarios (le premier a été publié dans CB#22) qui partagent le même cadre (la région d'Arlit au Niger) à différentes époques (1904, 1947, 2008).*

## En quelques mots...

Un potentat local, le Hadj Oumar, tente de se tailler un empire politique au cœur de l'Afrique en phase de décolonisation, à l'aide de Mi-Go et de trafic d'uranium. Il se débarrasse d'une mission d'inspection envoyée par l'armée française ; les investigateurs sont la mission de secours. Ils se retrouveront au milieu d'une guerre d'espions qui louchent sur l'uranium, puis découvriront la mine et les installations des Mi-Go, qu'ils devront combattre

## Fiche technique

TYPE • Espionnage

PJ • Expérimentés

MJ • Expérimenté

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★★☆

INVESTIGATION ★★☆☆

## Mise en place

### Prégénérique

Il y a des milliers d'années, des extra-terrestres à la puissance divine parcouraient la Terre. Une de ces races – les Mi-Go – implanta une base souterraine et une mine d'uranium au milieu du Sahara, alors fertile et peuplé. Dans les années 1900, **le Hadj Oumar** découvrit les ruines de cette base à Arlit, et tenta de faire venir les extra-terrestres. Cependant, un groupe d'aventuriers fit échouer cette tentative. Si vous avez lu le premier volet de cette campagne dans le précédent numéro de *Casus Belli*, vous connaissez cette histoire. Passons à la suite.

Pendant la 2e Guerre Mondiale, Oumar fait planter un dépôt de ravitaillement à Arlit et s'enrichit en trafiquant de l'essence. En 1947, l'opportunité de creuser à Arlit survient grâce à la course à l'uranium, élément de l'arme atomique ; le Hadj fait déblayer l'accès aux ruines de la base. Il y retrouve les moyens de contacter les Mi-Go. Ceux-ci demandent à ce qu'on leur construise des hangars pour héberger leurs projets : une base sur Terre où ils peuvent mener leurs expériences de création de race hybride, les « *petits*

*gris* », dont ils veulent faire leurs représentants auprès des gouvernements humains.

En échange, Oumar, âgé de 67 ans, demande un clone aux capacités augmentées, son « *fils* », dans lequel il puisse s'incarner. Il espère que les extraterrestres vont lui fournir des armes pour prendre le pouvoir au Niger, puis conquérir l'Afrique occidentale et y établir le culte des Anciens.

Pour servir de couverture à ses activités et les financer, le Hadj fonde la Société d'Exploitation des Mines de l'Air avec le sous-préfet Coté, qu'il a corrompu. Coté procure fonds et matériel, et réquisitionne aussi des Touaregs pour y travailler ; il les mate avec des « *légiionnaires* » sous ses ordres.

Le Hadj vend une partie de l'uranium au Commissariat à l'Énergie Atomique (CEA) mais souhaite proposer le reste au plus offrant.

Il y a trois semaines, une mission française est envoyée au Niger pour inspecter les exploitations minières. Ils atterrissent près de la mine ; Oumar ordonne de tuer les hommes de l'expédition, sauf :

le capitaine Bertrand, chez qui les Mi-Go transplantent le cerveau d'un des leurs.

la géologue Muriel Aspern, pour porter sa progéniture.

L'adjudant Kurt Meyer, chef de la sécurité de la mine, maquille les meurtres en crash d'avion.

Des espions soviétiques du NKVD débarquent à Agadez, prêts à payer très cher l'uranium. Ils sont suivis d'un agent Américain qui veut empêcher la transaction.

Enfin, les services secrets français renvoient une équipe pour comprendre ce qui a bien pu se passer dans ce coin de désert...

## Introduction des personnages

12 juillet 1947, Paris, Hôtel des Invalides, Bureau de Soutien du Service de Documentation Extérieure. Après un dédale de couloirs, un petit colonel accueille les investigateurs avec un sourire sans chaleur : « *Je suis le colonel Liévin du BSSDE. Vous êtes réquisitionnés pour une mission outre-mer.*

*Les faits sont les suivants : une mission est partie le 18 juin dernier pour le Niger. Elle était composée de 3 militaires et d'une fonctionnaire. Le 25 juin, ces agents ont embarqués dans un avion pour survoler la zone qui va d'Agadez à Tamanrasset en Algérie. Le 30, nous avons reçu un télex du sous-préfet d'Agadez informant que l'avion s'est écrasé. Vous êtes chargés de vérifier cette version, car un courrier anonyme nous invite à penser que ce n'est pas un accident. Vous devrez vérifier ces rumeurs. Soyez prêts à toute éventualité.*

*Vous devrez vous présenter au sous-préfet Marcel Coté à votre arrivée, mais référez uniquement à moi par la cabine de transmission des Invalides. »*

## Le dossier du Colonel Liévin :

Le porte-document contient :

- Les ordres de mission dûment estampillés par les différentes administrations. Tout est en ordre.
- Un télex laconique du sous-préfet informant du crash et de l'absence de survivants.
- Les descriptifs censurés des fonctionnaires de la première mission (voir marges) et leurs fichiers dentaires pour identification.
- Une retranscription d'une lettre anonyme :

*Monsieur le ministre de l'Outre-Mer, il est de mon devoir de vous signaler que des personnes au plus haut de l'administration du département d'Agadez détournent des fonds publics avec la complicité du chef local Kadj Oumar et sont impliquées dans du trafic de l'uranium des mines de l'Aïr.*

*Vous remerciant de diligenter une enquête qui validera la réalité de mes accusations, veuillez accepter, Monsieur le Ministre, mes humbles salutations. Un citoyen concerné par l'avenir de son pays.*

*PS : Sachez enfin que « l'accident » du 25 juin a été provoqué. . .*

- Un petit topo sur la région d'Agadez (voir ci-dessous).
- Une copie dactylographiée d'un manuscrit datant de 1904.

## Introduction du Gardien des arcanes

Il y a deux ambiances dans cet épisode : la première partie est du style romans d'espionnage Série Noire année 50/Guerre Froide ; la →

## Contexte : le sud-est saharien, vers 1947

Le nord du Niger est constitué des sables et pierrailles du Sahara, et du massif érodé des montagnes de l'Aïr. Pendant la guerre, Agadez a servi de base de ravitaillement aux Forces Françaises Libres pour la reconquête de l'Afrique du Nord.

La guerre a détendu le lien qui liait le Niger à la France, qui porte ses efforts militaires sur l'Indochine. Le Niger est devenu Territoire d'Outre-Mer en 1946.

Le pouvoir politique est rétrogradé vers les élites intellectuelles issues des écoles de l'ex-colonisateur. Des « assemblées » locales dirigent le pays et l'influence française est en net recul. Les nomades touaregs se retrouvent écartelés entre plusieurs nouveaux pays.





## Le Rapport de 1904

- (si vous n'avez pas joué l'épisode 1, ou si les joueurs n'avaient pas écrit de rapport) Il est écrit par un capitaine Paul Duchemin. Il soupçonne un certain Hadj Oumar d'entente avec les Touaregs et d'ourdir des plans pour tuer les Français. Il y parle d'une matière étrange dont le contact prolongé provoque des brûlures très graves.
- (si vous avez joué l'épisode 1). Les joueurs dont les investigateurs avaient écrit un rapport doivent écrire son contenu. Évidemment, si un rapport mentionne des extra-terrestres et des citées perdues, le Bureau considère que ce sont de pures élucubrations. Seule la mention du Hadj et de son marabout Abdulé sont retenues.

## Les investigateurs

Les investigateurs doivent être Français, fonctionnaires au sens large (médecin à l'hôpital public, militaire, inspecteur d'administration...), et avoir une expérience de baroudeurs – par exemple, pendant la guerre 39-45. Nous vous proposons les prétirés suivants.

### Dr Philippe Chassaing, médecin-légiste désabusé

41 ans, barbu costaud à l'air maussade. Marié, deux enfants.

Ancien médecin de l'Hôtel-Dieu de Paris. Chassaing détourne des médicaments pour la Résistance. Dénoncé et envoyé à Auschwitz, il en sort brisé. Il pratique des autopsies pour l'armée. APP 55 CON 60 DEX 65 FOR 65 TAI 60 ÉDU 85 INT 85 POU 50

**Valeurs dérivées :** Impact +1D4 Carrure +1 Points de Vie 12 Santé Mentale 40

**Compétences :** Autopsie 70 % (35/14), Bibliothèque 75 % (38/15), Biologie 60 % (30/12), Chirurgie 50 % (25/10), Médecine 60 % (30/12), Pharmacologie 60 % (30/12), Premiers soins 70 % (35/14), Psychologie 60 % (30/12), Savoir-vivre 40 % (20/8), TOC 50 % (25/10)

Costume tropical, trousse de médecin.

**Armes :** Attaques par round : 1 ; Compétences : combat à distance 40 % (20/8) Combat rapproché 70 % (35/14). Pistolet, 1D8. Poings, 1D3 + impact

### Capitaine Claude de la Batelière, militaire instable et pilote occasionnel

34 ans. Maigre et fatigué – catholique très « vieille France ». Célibataire. Militaire embarqué à Dunkerque, puis pilote de planeur. Fin 1945 en Indochine, sa section est trahie par un espion américain, John Kelly. Ses hommes et lui sont embusqués et torturés. Villard s'évade seul dans la jungle et survit, très perturbé.

APP 60 CON 75 DEX 65 FOR 70 TAI 45 ÉDU 70 INT 60 POU 70

**Valeurs dérivées :** Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 13 Santé Mentale 50

**Compétences :** Anglais 70 % (35/14), Écouter 60 % (30/12), Commander 60 % (30/12), Discussion 50 % (25/10), Esquive instinctive 40 % (20/8), Pilotage 60 % (30/12), Se cacher 60 % (30/12), Suivre une piste 50 % (25/10), TOC 50 % (25/10)

Uniforme, crucifix, cognac-soda.

**Armes :** Attaques par round : 2 ; Compétences : combat à distance 60 % (30/12) Combat rapproché 70 % (35/14).

Mitraillette, 1D10. Colt 45, 1d8

### Michel Grammon, jeune chimiste idéaliste

27 ans. Frêle et au corps maigre. Les relations de son père lui évitant le STO, Michel Grammon a mené une thèse sur l'utilisation des dérivés d'uranium. Il a de la sympathie pour le Parti Communiste, vu comme l'âme de la Résistance. On l'a sorti du CEA pour le muter sur cette mission.

APP 55 CON 50 DEX 45 FOR 40 TAI 50 ÉDU 80 INT 85 POU 75

**Valeurs dérivées :** Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 10 Santé Mentale 70

**Compétences :** Anglais 60 % (30/12), Bibliothèque 60 % (30/12), Chimie 80 % (40/16), Crédit 50 % (25/10), Géographie 70 % (35/14), Géologie 70 % (35/14), Photographie 50 % (25/10), Physique 60 % (30/12)

Costume de voyage, matériel de chimique, appareil photo

**Armes :** Attaques par round : 1 ; Compétences : combat à distance 40 % (20/8) Combat rapproché 40 % (20/8). Pas d'arme.

### Sergent Agnès Billote, infirmière-parachutiste volontaire

25 ans. Mince et athlétique. Agnès Billote était apprentie-comptable en 1940 ; elle rejoint la France

libre, où elle fut formée, puis parachutée dans le maquis. Après la Libération, Billote n'est plus qu'infirmière aux Invalides. Toute mission est pour elle une occasion de sortir de sa condition.

APP 70 CON 45 DEX 70 FOR 45 TAI 60 ÉDU 60 INT 80 POU 80

**Valeurs dérivées :** Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 9 Santé Mentale 70

**Compétences :** Anglais 60 % (30/12), Baratin 60 % (30/12), Comptabilité 50 % (25/10), Dissimulation 60 % (30/12), Esquiver 50 % (25/10), Premier soins 50 % (25/10), Radio 45 % (23/9), Sauter 50 % (25/10)

Uniforme, trousse de premier soin

**Armes :** Attaques par round : 1 ;

Compétences : combat à distance

65 % (33/13) Combat rapproché 50 % (25/10).

Colt 45, 1d8

### **Adjudant Ahmed Benkerrouche, attaché consulaire et traducteur souriant**

30 ans. Grand et charismatique, sourire inépuisable.

Originnaire d'Oran, Ahmed Benkerrouche s'est engagé au 7ème RTA avec lequel il a libéré la France. Il est très déçu du peu de reconnaissance de la France envers les « indigènes » et penche vers les idées indépendantistes.

APP 45 CON 80 DEX 50 FOR 65 TAI 70 ÉDU 60 INT 50 POU 55

Impact +1D4 Carrure 1 Points de Vie 14 Santé Mentale 55

**Compétences** Administration 55 % (28/11), Courir 60 % (30/12), Droit 40 % (20/8), Esquive 50 % (25/10). Sauter 40 % (20/8), TOC 50 % (25/10) Langues : arabe 75 % (38/15), français 70 % (35/14), amazghit (langue des Touaregs) 50 % (25/10)

Uniforme, lunettes de soleil.

**Armes :** Attaques par round : 1 ;

Compétences : combat à distance

60 % (30/12) Combat rapproché 50 % (25/10).

Pistolet, 1D8. Poings, 1D3 + impact

▶ deuxième est orientée S-F *pulp* de l'âge d'Or/Mars Attacks (avec les cerveaux dans les bocaux) et X-Files. Le supplément *Delta Green* pourra être utile.

## Partie 1 - Agadez

Après un interminable voyage en avion, les investigateurs survolent Agadez, carrefour des routes transsahariennes. La ville est un conglomérat d'îlots de maisons en terre rouge (du banco) groupés autour du centre historique constitué par l'ancienne mosquée avec son remarquable minaret. Une fois au sol, des chauffeurs qui les attendaient les conduisent à la sous-préfecture pendant que leurs bagages sont dirigés vers l'Hôtel de la Paix.

## Les lieux

**La sous-préfecture.** Beau bâtiment blanc de style colonial. Le sous-préfet y réside et travaille. Le sous-secrétaire Amkouel Ba sait tout ce qui se passe.

**L'hôpital d'Agadez.** Les investigateurs feront sans doute exhumer les corps des précédents émissaires et les autopsier à l'hôpital.

Les investigateurs qui ne sont pas médecins-légistes perdent 0/2 points de SAN par cadavre examiné, 0/1 s'ils ont déjà combattu. Faites un test d'Autopsie pour chaque cadavre :

- **Échec :** Le corps est trop abîmé pour une éventuelle identification ou autopsie.
- **Réussite :** Le cadavre est « trop bien brûlé » de tous les côtés. Relevé d'impacts de balles.

D'après les fichiers dentaires, deux cadavres d'hommes sont bien ceux des membres de la première mission. Les cadavres attribués à Bertrand et à Aspern sont cependant ceux de Nord-Africains plus jeunes qui n'ont jamais eu de soins dentaires. →

## Les membres de la première mission

**Capitaine Alain Bertrand,**

37 ans. Sa photo montre un grand brun ténébreux. Officier de carrière, pilote de la RAF pendant la bataille d'Angleterre (où les prétrérés Villard et Billote l'ont connu). Très patriote, médaillé, habitué des opérations spéciales.

**Muriel Aspern,** géologue. 33 ans. Une jolie brune d'après sa photo. Chercheuse connue pour sa compétence dans les matières radioactives (Grammon la connaît comme relation de thèse).

**Denis Petitpierre,** grand noir de 30 ans, costaud. Marié, deux enfants en bas âge. Technicien radio et bon soldat. Gendarme en Guadeloupe avant-guerre et commando FFL pendant. Son dossier mentionne le code de plusieurs de ses missions secrètes (« opération Marguerite », « opération Azalée... »).

**Kader BenKacem,** petit brun bedonnant, 43 ans. Ancien professeur de langues à l'université d'Oran, devenu sous-officier traducteur dans l'armée. Connue de Benkerrouche.





Marcel Coté devant la sous-préfecture.

## Notes de mise en scène

Cet épisode pourrait prendre deux sessions : une à Agadez, – pleine d'action et de fusillades dans un lieu exotique : les espions se cherchent, se piègent, et les investigateurs sont pris au milieu. Puis une à Arlit pour la découverte des extraterrestres et de l'horreur.

► **L'Hôtel de la Paix.** Central, à proximité de la mosquée. C'est un grand bâtiment de banco à un étage. Amico, un jeune et petit Peul, le tient avec quelques employés et un solide sens des affaires. Il a un vrai frigo plein de bières. Les chambres sont sommairement équipées : ventilateur, moustiquaires et sommier à matelas.

**Chez Hadj Oumar.** Le Hadj est à Agadez pendant tout l'aventure. Il habite une résidence moderne, précédée d'une pelouse, propre et bien meublée. Il a des serviteurs et des gardes armés, tous Peuls. Le Hadj reçoit dans une pièce sombre, assis en tailleur sur un tapis de prix.

## Les PNJ

**Le sous-préfet Marcel Coté.** Un petit homme de 50 ans suant dans son costume-cravate. Il semble dé-

bordé et peu enclin à bavarder. En journée, il est à la sous-préfecture, le soir on peut tomber sur lui dans la maison close d'Agadès où il a ses habitudes.

Si les investigateurs le questionnent sur :

- **La mission précédente.** Coté répondra de mauvaise grâce que les envoyés n'ont pas eu le temps de mener à bien leur mission, dont il déclare tout ignorer.
- **L'accident d'avion.** Coté déplore cette tragédie. Selon le rapport de l'adjutant Meyer, l'avion s'est écrasé en voulant se poser à Arlit. Il a fait revenir les corps et les a fait inhumér dans un cimetière en périphérie d'Agadez à cause de la chaleur.
- **Hadj Oumar.** L'administrateur indigène est à sa résidence et Coté lui délègue l'essentiel de ses pré-

rogatives, en attendant les prochaines élections.

- **D'éventuels détournements de fonds ou de matériel.** Il est offusqué et nie.

**Le sous-secrétaire Amkouel Ba** essaye d'intercepter discrètement les Investigateurs à la préfecture. Il souhaite les rencontrer à leur hôtel le soir même. C'est un jeune Haoussa orgueilleux, ayant étudié à Paris, sûr que le moment est venu où la France doit passer la main aux élites nigériennes, qu'il représente. Il reconnaît être l'auteur de la lettre anonyme et répétera ce qu'il a dit à la mission précédente :

- Il possède un gros dossier sur la Société d'Exploitation des Mines de l'Air (S.E.M.A.) dont Hadj Oumar possède la moitié des parts. L'Organisme pour le Développement Économique de la Région d'Agadez (ODERA) en possède l'autre. L'ODERA est dirigé par Coté, qui règle sans rechigner les commandes de matériel.
- Les comptes de la S.E.M.A. sont entachés d'erreurs ; les quantités de minerai d'uranium extraites semblent très faibles.
- Un décret de 1942, jamais abrogé, a placé les Touaregs d'Arlit sous tutelle pour « *connivence avec l'ennemi* ». La sécurité dans les mines est assurée par un détachement de la Légion Étrangère – rattaché au sous-préfet.

*L'examen du dossier est l'occasion de faire des tests de compétence en Droit, Administration, Comptabilité, Géologie...*

**L'administrateur indigène Hadj Oumar.** Un vieux Peul, très sec, en djellaba. Oumar parle un français chevrotant, encore emprunté d'un accent. Son regard est hostile ; il veut apprendre ce que savent les investigateurs. Il reste

poli et distant ; rappelant qu'il est le chef administratif de la région et que le respect lui est dû. Il est en effet un interlocuteur incontournable du gouvernement colonial, avant que les investigateurs ne reviennent d'Arlit avec des preuves accablantes.

Questionné sur :

- **Ses activités commerciales.** Quelle autorité permet aux investigateurs de l'interroger sur ses affaires ? Il s'est lancé dans les affaires minières à titre privé et, pour l'instant, les quantités découvertes et extraites sont décevantes.
- **La vente de l'uranium à des puissances étrangères.** Il n'a rien à vendre pour l'instant, mais les Français seraient-ils intéressés si c'était le cas ?
- **Si les investigateurs lui font des propositions.** Ils peuvent lui proposer d'acheter son uranium, d'entrer dans le capital de la S.E.M.A., etc. Le Hadj demande alors l'impunité et la présidence du Niger lors de l'indépendance qu'il exige d'ici deux ans !
- **L'exploitation des Touaregs.** Il opposera que c'est une décision de Coté. Il raconte que les Touaregs ont soutenu l'Axe Allemands pendant la guerre et qu'ils sont sous procédure disciplinaire.
- **Les événements de 1904.** Grosse surprise du Hadj, qui pensait cette affaire oubliée. Il répond trop vite qu'un de ses marabouts s'est fourvoyé et nuit à des représentants de la France, sans son accord. Troublé, il nie tout, parle « *d'histoire ancienne* », prétend qu'il ne se souvient plus. Se reprenant, il demande d'où les investigateurs tiennent leurs informations. →

## Les rapports au BSSDE et les ordres.

Le colonel Liévin est embarrassé par les retours d'information des investigateurs. Il escalade et attend de ses supérieurs des ordres qui arriveront après la fin de l'aventure. Ses recommandations sont de protéger par tous les moyens les intérêts de la nation ; ensuite, de comprendre les enjeux et d'éclaircir l'assassinat des fonctionnaires. Les investigateurs sont rendus à leur propre initiative, ce qui leur sera reproché ensuite (c'est comme ça que ça marche à l'armée...).



## ▶ Agadez niò d'espions

### Les PNJ

**Les Soviétiques.** Autres clients de l'hôtel, les Soviétiques Afonka Tchaadaïev et Youri Olienko sont officiellement en voyage d'études sur l'architecture locale, mais font peu d'efforts pour maintenir la supercherie. Ils sont acheteurs de l'uranium du Hadj ; ils souhaitent aussi se débarrasser des concurrents.

- **Afonka Tchaadaïev, espion jovial.** 43 ans, le corps couvert de tatouages. Par ses origines bouriates, Tchaadaïev a le visage très typé asiatique. Tchékiste puis NKVD, il est pragmatique et brutal.
- **Youri Olienko, tueur au service de la Patrie.** 26 ans, 1,90 m. Olienko n'a connu que la vie militaire dans l'infanterie de choc de la Garde lors de la Grande Guerre Patriotique. Il fait ce qu'on lui dit, sans hésitation.

Tchaadaïev contacte les investigateurs sans chichis ; il se sent un peu en vacances.

- Il leur propose de **s'associer** afin de contrer une mise en main américaine sur l'uranium français.
- Il décrit **John Kelly** comme un franc-tireur qu'il faut « *écarter* » ...
- **Si un investigateur présente des sympathies communistes**, Tchaadaïev essaie d'en faire un agent double en jouant sur plusieurs motivations (sympathie, idéologie, argent, menaces, chantage...).

**L'Américain.** John Kelly a été tuyauté sur la vente d'uranium. Son agence (qui n'est plus l'OSS et pas encore la CIA) lui laisse carte blanche. Il n'a pas d'argent mais, en

joueur de poker, va tenter de bluffer lors des enchères. Il s'est établi dans une maison close d'Agadès, fréquentée pendant la guerre, mais dont la plupart des filles sont parties. Les investigateurs y croiseront aussi Marcel Coté – habitué du lieu – qui s'éclipsera rapidement.

- **John Kelly, ancien de l'OSS, espion professionnel** 45 ans, un grand Américain qui a grossi depuis l'Indochine. Ancien « *béret vert* », il est spécialisé dans les coups tordus (trahison du prétrire de la Batelière, trafic de drogue, assassinat politique, financement de guérilla...).

Il contacte les investigateurs et propose une alliance pour contrecarrer ou liquider les Soviétiques. Mais il ne souhaite pas partager et aimerait que Français et Soviétiques se neutralisent.

- Il invoquera le danger communiste, l'aide des Américains pendant la guerre, et le Plan Marshall annoncé un mois plus tôt.

## Règlements de comptes à Agadez

Quoi que fassent les investigateurs, les espions vont tenter d'éliminer leurs concurrents, en dressant les investigateurs contre l'autre camp. Sans intervention des investigateurs, le déroulé des événements est le suivant :

- **5-12 juillet** : Les Soviétiques et Kelly rencontrent le Hadj pour négocier.
- **13 juillet** : Arrivée des investigateurs à Agadez. Les Soviétiques rencontrent les investigateurs à l'hôtel.
- **14 juillet, midi** : Fête nationale. Le matin, le Hadj invite les investigateurs à faire

connaissance. Kelly contacte les investigateurs à la sortie et leur donne rendez-vous le lendemain midi.

- **14 juillet, soir** : Le Hadj vaque à ses occupations sociales et politiques.
- **15 juillet, midi** : Les Russes tentent d'empoisonner le cous-cous de Kelly – de préférence pendant qu'il le partage avec les investigateurs. Sentant un goût bizarre dans la nourriture, Kelly vide la salière dans son verre d'eau, qu'il boit pour se faire vomir – il s'en tire de justesse. La nourriture des investigateurs n'est pas empoisonnée, mais ne vous privez pas de leur faire peur. Si interrogé, un serveur décrira Olienko.
- **15 juillet, soir** : Quand les investigateurs rentrent à l'hôtel, un camion de la S.E.M.A. renverse Tchaadaïev, qui est mortellement blessé. Si rattrapé, le chauffeur prétend avoir reçu de l'argent « *d'un Français* ». En fait il est payé par un séide du Hadj qui a mal compris les ordres (et on le comprend, c'est compliqué avec tous ces étrangers !).
- **16 juillet, matin** : Un investigateur retrouve un scorpion dans ses vêtements. Amico, paniqué, dira avoir entraperçu un blanc sortant de sa chambre. Les Soviétiques et l'Américain s'accusent mutuellement. En fait, ce scorpion est arrivé là par ses propres moyens...
- Kelly et Olienko jouent à un cache-cache mortel en ville.
- **16 juillet, soirée : le Hadj prend sa décision.**

Sans intervention des investigateurs, il choisira les Soviétiques.

Si les investigateurs ont fait part de leur alliance avec les Soviétiques ou l'Américain, il choisira ce camp.

S'il choisit le camp français, les investigateurs seront les cibles à la fois des Soviétiques et de l'Américain.

Selon le camp que soutiennent les investigateurs, ils peuvent se faire des ennemis de l'Américain, des Soviétiques, ou des deux. Tout peut dégénérer en fusillade à Agadez, ou à Arlit ; en effet, dès qu'un des camps se rend à Arlit, les autres y vont aussi.

## Partie 2 - Vers Arlit

Les investigateurs devraient tôt ou tard vouloir visiter le site du crash, la mine de la S.E.M.A. ou rencontrer l'adjudant Meyer.

- Y aller en camion prend plus de 15 heures, sur une piste défoncée ;
- Par avion, cela ne prend que deux heures. À moins qu'ils n'aient gagné la confiance du Hadj, leur avion est saboté par des mécaniciens payés par ses hommes. Le moteur prend alors feu en vol.

**Le lieu du crash.** Il se trouve à une demi-heure de camion avant la mine, à 300 m de la piste. On voit distinctement un ballet de traces de roues de camions, plus ou moins profondes. L'avion est sur le ventre, encore en une pièce, au lieu d'avoir répandu des débris à la ronde. Il est brûlé de façon uniforme et il n'y a pas de trace de fumée venant du moteur sur le fuselage.

TOC réussi permet de retrouver un bouchon de jerrican d'essence.

## Le site d'Arlit

Au bord de la piste, un mur surmonté de barbelés entoure une casemate de béton, un parking et trois hangars flambants neufs. Des légion- ➔



naires de Meyer gardent la barrière ; des panneaux à tête de mort préviennent que la zone est minée. Plus loin dans le désert de pierrailles, des cratères ainsi que des tentes touarègues indiquent l'exploitation.

## La mine

**Les mines à ciel ouvert** d'Arlit consistent en de grandes cuvettes d'une quinzaine de mètres de profondeur. Pendant la journée, une noria de Touaregs travaille à l'excavation. Des draisines circulent sur une petite voie ferrée qui serpente entre les cratères et convoie le minerai vers les hangars. La poussière s'infiltre à travers les tissus. La radioactivité de l'uranium naturel est trop faible pour être immédiatement nuisible. Mais (chimie/physique) l'inhalation des poussières d'uranium est mortelle à moyen terme.

**Des tentes touarègues** sont installées entre les cratères. Les familles semblent très démunies et devenues sédentaires. (Intelligence) : les animaux d'élevage – la première richesse des Touaregs –, sont absents. Une des plus grandes tentes du campement est celle du chef, Cheik Akawel.

Le cheikh reçoit assis en tailleur, dans un espace dépouillé, couvert de tapis et de coussins. Droit et digne, il a découvert son visage pour pouvoir accueillir les visiteurs.

Akawel ne s'ouvrira vraiment qu'à quelqu'un qui parle amazghit. Il est dans une impasse : le mode de vie touarègue est ruiné. Sa tribu a perdu ses troupeaux suite au travail forcé à la mine. Il est désemparé par le revirement du gouvernement colonial ; il produira les ordres de réquisition signés de Coté.

- Le sort s'acharne sur la tribu car les mineurs meurent de maladies inconnues (...de radiations), les

nouveaux-nés naissent avec des malformations ; ils sont enterrés à l'écart par crainte de contagion.

- Des jeunes femmes disparaissent depuis quelques mois (pour les expériences Mi-Go), en général après le passage d'une chose étrange la nuit dans le campement.
- Son autorité est battue en brèche ; certains de ses hommes pensent à se révolter, les autres désespèrent.
- **À propos de la mission précédente** : D'un air coincé, il dit n'avoir vu personne. En fait, ses deux filles sont otages de Meyer. Si on sait le convaincre, il révèle que Meyer aurait fait tirer sur des Français et qu'il a mis un avion sur un camion pour le brûler plus loin dans le désert.

Les investigateurs se feront un allié si on promet au cheikh la justice pour son peuple et de lui ramener ses filles vivantes.

## Les bâtiments de la S.E.M.A.

Les bâtiments se situent au bord de la route qui relie Tamanrasset à Agades. Un grillage marque la zone, ouvert par un portail. Le plus gros bâtiment est la zone de stationnement et d'entretien des camions. Il y a aussi une casemate et trois hangars desservis par des rails qui mènent à la mine.

**La zone des camions.** Le dépôt d'Arlit était autrefois une base de ravitaillement et de réparations de véhicules pour la traversée du désert. C'est aujourd'hui un fouillis de carcasses de véhicules divers, de pièces détachées, de vieux pneus et de centaines de fûts rouillés qui ont dû contenir du gasoil. Malgré le roulement, il y a toujours deux camions bennes, un camion porteur et un camion-grue.

## Les PNJ

**L'Adjudant Kurt Meyer.** 39 ans, ex-nazi et ancien de l'Afrika Korp. Grand blond à la face de tueur, accent prussien prononcé. Depuis la fin du Reich, il rêve d'une autre puissance qui conquerrait la planète, et s'est persuadé que les Mi-Go lui laisseront un fief. Coté et le Hadj apprécient sa brutalité envers les Touaregs. Uniforme de légionnaire, croix de fer qu'il porte en collier (une insulte pour des officiers français) !

**8 légionnaires,** ex-soldats de l'Afrika Korp. Ils ont abandonné l'idée de rentrer au pays ; ils suivent fanatiquement Meyer.

### L'approche officielle

Lorsque les investigateurs se présentent à la barrière, Meyer et ses hommes sortent de leur casemate et interdisent l'accès à la « zone protégée ». Questionné sur :

- **Son travail pour la S.E.M.A.,** il produira un document prouvant la mise à disposition de sa section, signée par Coté.
- **La mission précédente.** Meyer assure ne jamais les avoir vus.
- **Visiter les bâtiments.** Il objecte que le site est classé Secret Défense, et interdit toute visite. Si on lui oppose des accréditations, il tentera de gagner du temps en exigeant une confirmation par la voie administrative, c'est-à-dire par le sous-préfet...

Si les investigateurs semblent trop en savoir ou se montrent trop insistants, Meyer les conduit dans une carrière désaffectée qu'il fera exploser.

### L'approche furtive

Le terrain près des murs n'est que légèrement miné. Si les investigateurs se sont fait voir, les légionnaires sont sur le qui-vive et fouillent tout ce qui

rentre dans le dépôt, camions et drains de minerai. Une bonne solution serait de demander aux Touaregs qu'ils créent une diversion.

## Les hangars récents

Pour des raisons de progression dramatique, ignorez l'ordre d'exploration des hangars que les joueurs décident. Faites-les visiter les hangars dans l'ordre suivant (ne →



Kurt Meyer



prenez pas compte des numéros sur le plan)

**Premier hangar visité : tri et transfert du minerai.**

Le jour, les grands volets roulants à chaque bout sont ouverts, la nuit ils sont descendus et fermés par de gros cadenas. Les wagonnets venant de la mine arrivent ici, et donc aussi les investigateurs s'ils s'introduisent depuis la mine. Les wagonnets sont poussés sur une pente vers un quai de chargement haut de deux mètres. Les camions reculent près du quai et les wagonnets versent le minerai dans leur benne. Il y a des piles de déblais sans uranium, des caisses de métal et des outils d'extraction. Le Mi-Go scientifique y contrôle la concentration en uranium au début

de chaque nuit. TOC : découvertes de traces de pas effrayantes (SAN 0/1).

**Deuxième hangar visité : la soucoupe et les petits hommes gris (greys)**

Le hangar n'a une ouverture que sur la cour ; un grand volet roulant et une petite porte sur le côté. Elle est fermée par une serrure de type inconnu (fabrication mi-go ; incrochetable, il faut la forcer ou forcer un légionnaire).

Une sorte de tente en surpression occupe presque tout le volume du hangar. On y entre par un sas propre et éclairé d'une lumière bleue profonde, assez sinistre.

**Dans la tente**

- **Une soucoupe volante** flotte doucement à quelques centimètres du sol en émettant un lé-



ger ronronnement. (SAN 0/1D3)  
Jet d'Idée : cela ressemble aux descriptions que donnent depuis quelques jours la presse nord-américaine à propos de « *disques volants* » à Roswell). Elle n'a pas d'ouverture.

- **Des réfrigérateurs** dignes de boucheries, alimentés par des générateurs, ont leurs portes de plexiglas couvertes de givre. L'investigateur qui le brosse fait face aux visages de « *petits gris* » congelés (nombre : autant que de investigateurs), aux yeux noirs proéminents qui semblent l'observer (SAN 0/1D3).

L'ouverture des armoires déclenche le système de sortie d'hibernation. Il faut une demi-heure aux greys pour se réveiller. Ils sont passifs, tournant de concert leurs visages vers leur interlocuteur. Enfin ils diront en anglais « *Conduisez-nous à votre chef.* ».

La programmation des greys est sommaire ; ils ne parlent que l'anglais et ne comprennent que des sujets simples en référence à leur mission : rencontrer des chefs d'États. Ils accompagneront les investigateurs si ceux-ci se déclarent ainsi.

**Un autre sas** donne sur le dernier hangar.

### **Dernier hangar visité : le laboratoire et l'antre du Mi-Go**

La seule entrée de ce hangar est le sas vers le hangar de la soucoupe. Les ouvertures sont bouchées, il fait très sombre. On entend des gémissements déchirants. Une odeur de produits chimiques et de sang règne.

- Contre les parois, **une machine-rie de laboratoire de savant fou** grésille et produit des étincelles. Des fils et des tuyaux la relient à cinq femmes dévêtues, sanglées sur des tables d'opération, dans le plus pur style pulp.

- Des bocaux sur des étagères sont remplis d'hybrides de greys

## **Les PNJ**

**Le Mi-Go scientifique.** Créature humanoïde avec de grandes ailes membraneuses qui injecte des produits verts fluorescents dans le ventre d'une femme touareg enceinte, à peine consciente (SAN : 0/1D4). Il parle lentement avec un accent cliquetant, donc il préfère laisser parler son assistant

**Le capitaine Bertrand,** ou plutôt le Mi-Go dont le cerveau occupe son corps. Jet de TOC pour remarquer qu'une cicatrice court sur le pourtour de son crâne ; la réalisation de la transplantation de cerveau est un choc (SAN -1/1D6).

Les Mi-Go prennent les investigateurs pour des hommes de la S.E.M.A. ; Bertrand leur demande ce qu'ils font là et leur ordonne de voir avec Meyer « *car ils ont du travail* ».

- **Si les investigateurs sont accompagnés des petits-gris,** le capitaine les invective, car « *[ils] contrarient les plans* ». Il menacera de ne pas livrer « *les armes avancées* ».

## **Le combat final**

Tôt ou tard, les Mi-Go s'aperçoivent de leur méprise et déclenchent le combat. Les petits gris et le « *Capitaine Bertrand* » combattent jusqu'à la mort.

- Si le Mi-Go scientifique a le dessous, il active une alarme pour faire venir Meyer et ses hommes. Il profite pour passer dans l'autre hangar et s'enfuir en soucoupe, faisant s'écrouler le deuxième hangar.
- Si les investigateurs sont en mauvaise posture, ils sont sauvés par une attaque de Touaregs qui →



## Les PNJ

### Hommes de main d'Oumar / Légionnaires de Meyer

APP 50 CON 65 DEX 60 FOR 70 TAI 65  
ÉDU 30 INT 50 POU 50

**Valeurs dérivées :** Impact +1D4 Carrure +1 Points de Vie 13 Santé Mentale 50

**Compétences :** Courir 50 % (25/10), Écouter 60 % (30/12), Grimper 75 % (38/15), Survie dans le désert 65 % (33/13), Se cacher 60 % (30/12)

**Armes :** Attaques par round : 1 ;  
Compétences : combat à distance 60 % (30/12) Combat rapproché 40 % (20/8).  
Baïonnette, 1D8+1. Fusil, 2D6. Poings 65 % 1D3+impact.

Ils s'enfuient ou se rendent lorsqu'ils perdent plus de la moitié de leur effectif.

### El Hadj Oumar, notable peul cherchant à être le premier président de l'indépendance

APP 65 CON 45 DEX 50 FOR 45 TAI 65  
ÉDU 70 INT 80 POU 70

**Valeurs dérivées :** Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 10 Santé Mentale 30

**Compétences :** Avoir l'air mystérieux et d'en savoir plus que l'on pense 80 % (40/16), Coutumes 60 % (30/12), Droit 45 % (23/9), Mythe 30 % (15/6), Persuasion 75 % (38/15), Psychologie 70 % (35/14)

**Armes :** aucune, ses hommes le protègent

### Youri Olienko, tueur au service de la Patrie

APP 70 CON 75 DEX 70 FOR 70 TAI 80  
ÉDU 45 INT 55 POU 50

**Valeurs dérivées :** Impact +1D6 Carrure +2 Points de Vie 16 Santé Mentale 50

**Compétences :** Baratin 60 % (30/12), Conduire 60 % (30/12), Esquive instinctive 50 % (25/10), Grimper 60 % (30/12), Mécanique 80 % (40/16), Sauter 60 % (30/12), Suivre une piste 50 % (25/10), TOC 50 % (25/10)

**Armes :** Attaques par round : 1 ;  
Compétences : combat à distance

60 % (30/12) Combat rapproché 70 % (35/14).

Pistolet, 1D8, auto. Matraque, 1D6+impact.

### Afonka Tchaadaïev, espion jovial

Même caractéristiques que Youri avec -20 % en aptitudes physiques mais +20 % en intellectuelles.

### John Kelly, ancien de l'OSS, espion professionnel

APP 45 CON 50 DEX 55 FOR 60 TAI 60  
ÉDU 70 INT 55 POU 40

**Valeurs dérivées :** Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 11 Santé Mentale 40

**Compétences :** Écouter 60 % (30/12), Conduite 50 % (25/10), Discussion 60 % (30/12), Esquive instinctive 40 % (20/8), Grimper 40 % (20/8), Manipulation 65 % (33/13), Psychologie 60 % (30/12), Se cacher 60 % (30/12), TOC 50 % (25/10).

**Armes :** Attaques par round : 1 ;  
Compétences : combat à distance 60 % (30/12) Combat rapproché 60 % (33/13).

Colt 45, 1D8. Poings, 1D3.

### Kurt Meyer, ex-soldat reconverti

Mêmes caractéristiques de Youri Olienko. Arme : mitraillette MP40, 1D10, auto.

### Petit homme gris modèle autonome

CON 55 DEX 45 FOR 50 TAI 45 INT 45  
POU 70

**Valeurs dérivées :** Impact 0 Carrure 0 Points de Vie 10

**Compétences :** Anglais 30 % (15/6).

Il peut aussi utiliser toutes les compétences du Mi-Go qui les contrôle

**Armes :** Attaques par round : 1 Combat rapproché 50 % (13/5).

Coup de poing, 1D3.

**Protection :** aucune

Un petit gris fait prisonnier se tait et se laisse mourir de soif en 2 jours

## Mi-Go scientifique

CON 55 DEX 70 FOR 50 TAI 50 INT 80  
POU 13

**Valeurs dérivées :** Impact 0 Carrure 0  
Points de Vie 11

**Compétences :** Chirurgie et Génétique  
95 % (48/19), Mythe 25 % (13/5)

**Armes :** Attaques par round 1, Combat  
rapproché 30 % (15/6).

Pincés (x2), 1D6+aggriper. Baguette  
électrique (5 utilisations), 1D6

**Protection :** Armure naturelle, les  
armes à feu ne lui infligent qu'un point  
de dégâts.

Tué, son corps se dissout en 6 heures

## Mi-Go dans le corps du

### Capitaine Bertrand

Prendre les caractéristiques du prétré  
de la Batelière.

→ prennent d'assaut « *le repaire de  
shaitans (démons)* ».

## Les victimes

**Sur les tables.** Toutes les femmes  
sont très enceintes, dont une des  
filles d'Akawel, l'autre ayant été  
brûlée dans l'avion. Elles racontent  
qu'elles ont été inséminées artificiel-  
lement (SAN 1/1D6). Les débrancher  
est délicat : chaque essai prend 15  
minutes. Jet de médecine -20 % ;  
chaque échec provoque la mort de la  
patiente dans des geysers de sang et  
les hurlements des autres patientes  
(SAN 0/2), ce qui complique l'opéra-  
tion suivante de -10 %.

**La géologue Muriel Aspern** est  
enfermée dans une petite cage, sans  
tuyaux ni marques d'opération. Elle  
est droguée et amnésique. On ne  
peut pas déceler qu'elle est enceinte  
de vingt jours, grâce à la technologie  
Mi-Go, d'un clone du Hadj Oumar.

## Le terminal

Un communicateur avec Yuggoth  
(Pluton). Pensez « *visiophone 3D for-  
mica-punk dessiné par Giger, avec*

*arcs électriques* ». Un hologramme  
de Mi-Go apparaît sur fond de cités à  
l'architecture non-euclidienne (SAN  
1/1D6, perte maximale de 6 points  
de SAN pour l'ensemble des visions  
de Mi-Go). Les Mi-Go de l'autre  
côté voient les traces du combat et  
déclenchent vite la destruction du  
visiophone, qui part en flammes.

## Conclusion

Liévin et une équipe de galonnés  
descendront spécialement pour re-  
prendre l'affaire en main.

Meyer et ses complices seront  
condamnés par un tribunal militaire  
rassemblé à huis clos, et fusillés, offi-  
ciellement pour leurs crimes de guerre.

Coté sera « *promu* » aux Îles Kergelen.

La culpabilité d'Oumar dans la dis-  
parition de la mission précédente sera  
difficile à prouver, car il n'y a jamais  
participé directement. Après la muta-  
tion de Coté, il perdra son influence ;  
les Français l'écartèreront. L'échec de  
ses plans de domination le rendra  
malade et il mourra trois ans plus tard.

Les investigateurs sont sommés de  
ne rien dire sur ce qu'ils ont vu, au  
nom du secret militaire. Les services  
utiliseront la carotte et le bâton pour  
s'assurer de leur silence, en mutant  
les investigateurs à des postes inté-  
ressants ou dangereux selon leur  
docilité. Les investigateurs perdront  
Muriel Aspern de vue. Elle accouche-  
ra d'un garçon métis. Croyant que  
Denis Petitpierre en est le père, elle  
le prénommera Denis.

La mine de la S.E.M.A. sera décrétée  
zone militaire, et le contenu intéres-  
sant sera rapatrié. Les secrets techno-  
logiques, les vestiges extraterrestres et  
d'éventuels prisonniers disparaîtront  
dans les tréfonds des laboratoires les  
plus secrets de la République.

Cédric Mahieux et Régis Rappart  
**Illustrations** Vincent Laïk





# GHOST FROM THE PAST

*Ce scénario est aussi une aide de jeu associée au cadre de campagne « Lockdown », traduit en français il y a peu. Le scénario s'intègre en effet dans la campagne proposée au sein de l'ouvrage, et offre un outil narratif intéressant pour le maître de jeu, pour l'assister sur l'ensemble de cette dernière. Bien évidemment, ce scénario peut aussi être joué de manière indépendante.*

## En quelques mots...

Après avoir été assistés par un mystérieux allié matriciel durant leur infiltration du centre de recherche de NeoNET situé à Blue Hill, les PJ sont appelés à l'aide par ce dernier, qui les charge de retrouver un concepteur de cyberdeck porté disparu depuis l'attaque des tours NeoNET. Cette traque va les mettre sur le chemin d'un autre Shadowrunner, Astral Child, lui aussi prisonnier du « Lockdown », avant de les amener dans les sombres recoins des Catacombes de Boston, où une partie de la population de la ville s'est réfugiée, mais où une autre menace s'est aussi emparée de leur proie...

## Fiche technique

**TYPE** • Action/Mystère  
**PJ** • Tous niveaux  
**MJ** • Expérimenté  
**Joueurs** • Tout niveau

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

## Contexte

### Au cœur de l'intrigue

L'intrigue principale de Boston Lockdown, qui inclut une énigmatique épidémie technologique, un dragon rendu fou par d'étranges expériences, et une palanquée d'intelligences artificielles, ou IA (dont le retour potentiel de l'inquiétant Deus), est pour le moins complexe et volontairement laissée aussi mystérieuse que possible – même pour le MJ supposé exploiter le supplément !

La série de scénarios proposée avec le supplément permet aux PJ d'être déjà impliqués dans une partie de l'action, en particulier de s'opposer aux plans dangereux et machiavéliques de Ex-Pacis, mais n'offre que peu d'accès direct à la trame « principale » (pour peu que l'on puisse parler de trame principale) liée au réveil (difficile) du dragon **Eliohann** et à la bataille conséquente entre son « écho » matriciel, Cerberus, et Deus – et même l'émergence de **Cereus**.

Et c'est là que le scénario proposé ici fait aussi office d'aide de jeu, en offrant un outil scénaristique pour permettre de plus facilement rattraper votre groupe à cette trame. Cet outil prend la forme d'une IA,

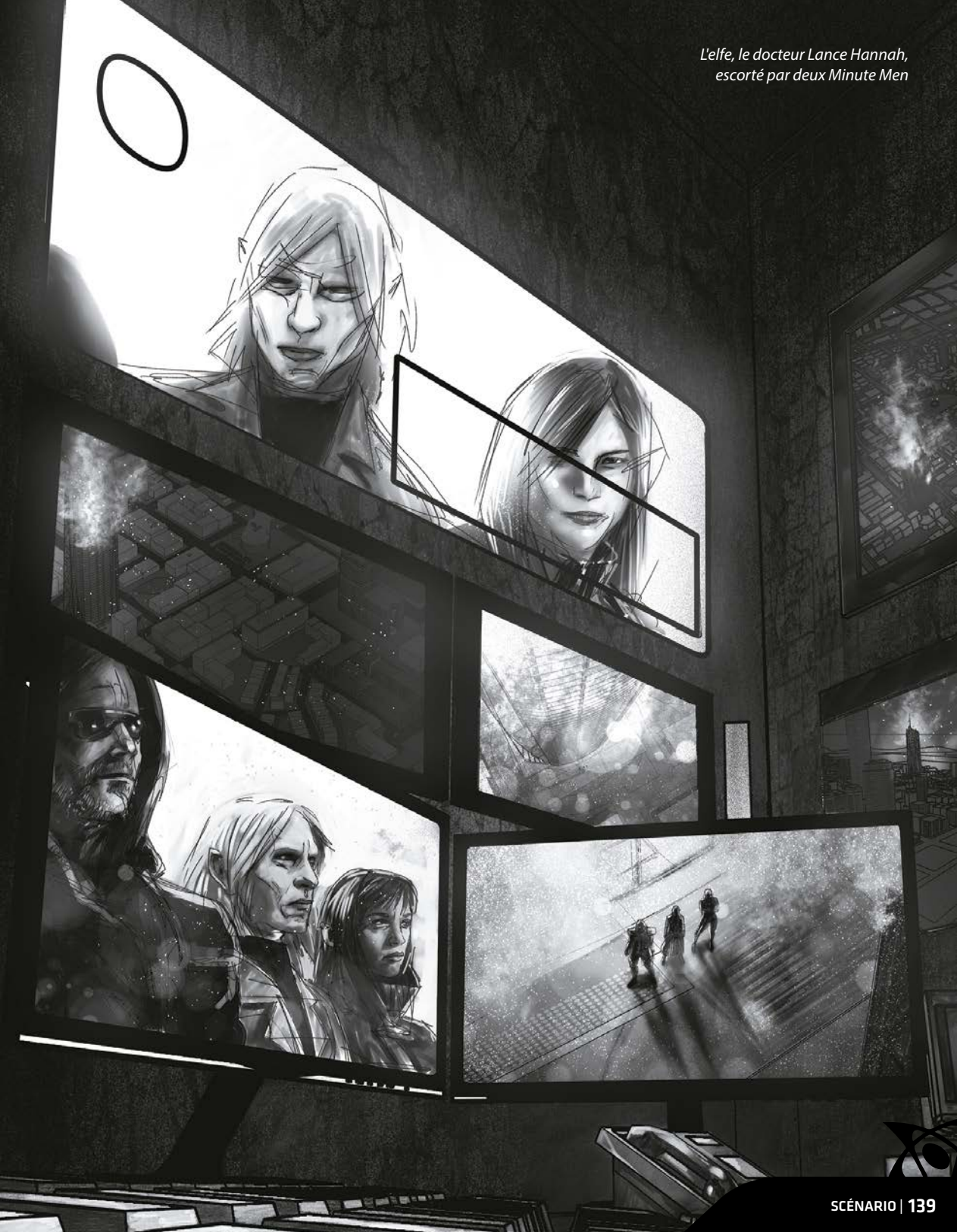
elle aussi libérée des prisons numériques de NeoNET lors de l'évasion du dragon. Cette IA est en fait le E-Ghost d'un proche de l'un des PJ, décédé lors du Crash 2.0, qui va venir à leur rescousse lors de leur infiltration du centre de recherche de NeoNET à Blue Hill (voir le scénario « *Bean Bound* ») et, par la suite, leur demander un peu d'aide.

## À la mémoire de ma sœur...

Idéalement, la personnalité sur laquelle le E-Ghost est construite doit être rattachée à l'historique d'un ou même plusieurs personnage(s) de votre campagne. Néanmoins, pour faciliter la lecture de ce scénario et disposer d'un exemple « *clef en main* », nous allons partir du principe que cet E-Ghost a été créé lors du Crash 2.0 par le décès en ligne de la sœur d'un des personnages. Le pseudo en ligne de cette dernière était « *Earhart* » – à la gloire de la célèbre aviatrice, et l'E-Ghost a donc choisi comme nom « **Amélia** » en hommage, mais aussi pour se distinguer de sa personnalité d'origine dont elle est consciente de n'être qu'un pâle reflet, ou plutôt un fragment.

Si possible, Amélia devrait être aussi l'amie d'un autre person- ➔

L'elfe, le docteur Lance Hannah,  
escorté par deux Minute Men



## Comment Amélia contacte-t-elle le(s) PJ ?

Sans rentrer dans le détail des règles, Amélia se contente d'utiliser sa capacité innée d'IA pour émuler un appareil (voir « *Data Trails* »). Dans ce cas, elle émule un commlink qui disparaît donc de la matrice juste après avoir envoyé son message. Ceci la rend impossible à tracer, mais lui interdit également de répondre.

De manière pratique, cette opération d'émulation n'est pas affectée par le bruit – l'appareil est entièrement virtuel, comme dans la matrice. Ceci permet à Amélia de communiquer avec les PJ, même s'ils sont situés à l'autre bout de Boston par rapport à Blue Hill.

nage, peut-être un contact dans la Matrice du decker (ou son mentor), ou simplement le grand amour de jeunesse d'un autre PJ, mort tragiquement dans le Crash 2.0. Même si rattacher ainsi le personnage à l'histoire des joueurs peut sembler un peu artificiel, cela assurera que ces derniers aient une réelle motivation pour aider l'IA, et s'intéresser aux événements qui les ont amenés à être libérés des geôles matricielles de NeoNET.

Bien évidemment, avant d'utiliser Amélia telle quelle, étudiez les historiques de vos personnages et tentez, à la place d'utiliser un personnage mentionné vos joueurs. Amélia peut être changée du tout au tout, sans modifier le scénario. Après tout, sa seule motivation, dans cette histoire, est sa survie – une motivation que partagera vraisemblablement n'importe quel autre personnage...

## Comment intégrer « Amélia » à la campagne

Voici quelques suggestions pour l'intégration d'Amélia dans le premier scénario de la campagne proposée dans Lockdown :

- Si les PJ ne parviennent pas à localiser le jeune **Adrien Wagner**, ou s'ils ne semblent simplement pas partis pour le localiser, alors Amélia envoie assez rapidement un message leur donnant la position de Wagner, au sein des locaux de Blue Hill, et les supplie de venir à sa rescousse (Amélia, en bonne âme charitable, a bien évidemment pris parti pour la cause des technomanciens et autres victimes de la mégacorporation).
- L'infiltration du centre de NeoNET peut être très difficile, surtout que le laboratoire où la mégacorporation expérimente est, à cause de la nature discutable des recherches, très protégé. Ainsi, si

le groupe se trouve en difficulté, l'IA peut intervenir pour ouvrir des portes, éteindre des caméras et même désactiver des drones de sécurité sur le chemin des PJ.

- Toujours sur le site de Blue Hill, si le groupe a des difficultés lors d'un affrontement, l'IA peut là encore intervenir, en cassant les armes ou les augmentations sans fil des agents de la sécurité, inverser les étiquettes « *hostiles/amis* » dans leur réalité augmentée, etc.
- Enfin, si les PJ n'ont pas de route de sortie du complexe, ou si leur route est compromise, l'IA pirate un large drone porte-container de NeoNET – occupé à transférer du matériel sensible de la tour attaquée par Eliohann vers les installations de Blue Hill, jugées plus sûres. Le drone vient à la rencontre des PJ, et ces derniers n'ont qu'à monter à bord pour être évacués du centre de recherche en toute discrétion.

Il est important de noter qu'Amélia ne révélera pas immédiatement sa filiation avec les PJ. Ceci à des fins scénaristiques (préserver le mystère et intriguer les PJ), mais aussi car l'IA, à ce stade, agit plus par réflexe et intuition qu'autre chose. Dans les premiers jours qui suivent sa libération, elle est très confuse, elle ne réalise pas encore complètement ce qu'elle est, où elle se trouve, ni même ce qu'elle fait vraiment...

Ceci offre au maître de jeu l'opportunité d'utiliser des comportements erratiques afin d'inquiéter, d'aider ou de surprendre sa table.

## Retrouvez-le à tout prix !

Peu après l'infiltration dans les locaux de Blue Hill, le ou les PJ rattaché(s) à l'IA Amélia sont de

nouveau contactés par l'IA. Le message en lui-même est très court (« *Retrouvez-le à tout prix* »), mais il est accompagné d'un extrait vidéo de sécurité des tours NeoNET.

L'extrait vidéo montre un elfe efflanqué, aux cheveux mi-longs, gris-argent en pagaille, qui porte une sorte de blouse de travail, et est escorté par deux Minute Men (sécurité de NeoNET) hors de la tour subissant l'assaut du dragon Elohann. Alors que le trio sort du bâtiment et s'éloigne en courant vers la rue, le flux vidéo est subitement interrompu – la caméra étant probablement détruite par un débris tombant de la tour.

Si l'IA n'a pas assisté les PJ dans leur assaut de Blue Hill, le message s'accompagne d'une offre de paiement. En effet, l'IA peut transférer des fonds « *illégaux* » de NeoNET vers les credisticks des PJ, mais elle peut aussi offrir des services en « *nature* » aux PJ.

### Un peu de recherche...

Une photo et une idée d'appartenance corporatiste sont probablement suffisantes en temps normal pour identifier une cible. Néanmoins, avec la matrice de Boston coupée du reste du monde, c'est légèrement plus difficile.

Ceci dit, en appelant quelques contacts, les PJ devraient rapidement, moyennant quelques Nuyens, regrouper les informations suivantes sur leur cible :

- L'elfe se nomme le **Docteur Lance Hannah**, et travaille pour NeoNET, à Boston. C'est un ingénieur spécialisé dans la conception de cyberdeck.
- Il a fait une présentation l'année dernière à la DeckCon, où il a évoqué ses travaux de recherche sur l'optimisation de la technologie

ASSIST, propriétaire de NeoNET, qui permettrait de concevoir un cyberdeck dont les performances dépasseraient largement celle du Fairlight Caliban.

- C'est un ancien employé de Renraku, en Californie. Il a été exfiltré en 2068 par NeoNET et travaille depuis à Boston. Étrangement, il n'y a que peu de traces de lui avant, mais probablement à cause du crash 2.0 en 2064.
- Une rumeur persistante prétend qu'Hannah est en fait un nom d'emprunt, utilisé pour cacher sa véritable identité, celle d'un brillant ingénieur débutant, qui a travaillé à l'Arcologie de Renraku, à Seattle, peu avant sa fermeture inexplicquée fin 2059.

## Jeux de pistes

### Comment retrouver Hannah ?

Avec le chaos général à Boston, les PJ ne seront pas en mesure d'obtenir la position de leur cible par leurs habituels réseaux d'informateurs. Nous sommes à peine quelques jours après la mise en place de la zone de quarantaine. Les rues sont vides ou remplies de défractés, les complexes corporatistes sont débordés ou sous le contrôle strict de leur sécurité. La matrice est à genoux et la plupart des commlinks situés à plus de quelques centaines de mètres les uns des autres sont injoignables. Et pour aggraver les choses, la ville est envahie par le brouillard !

Bref, il va falloir revenir à de la bonne veille investigation à l'ancienne, et vos PJ devraient rapidement se rendre compte que la seule option est de se rendre à l'endroit où leur cible a été vue pour la dernière fois, c'est-à-dire aux pieds des tours NeoNET. Bien évidemment, si vos PJ n'arrivent pas à cette conclusion et piétinent, vous pouvez par →



## Le pouvoir de « Recherche » des Esprits

Comme nous le verrons plus loin, Hannah est non seulement un peu plus loin, mais en réalité également sous terre, et protégé par une ligne de mana. Bref, il est très difficile pour un esprit de localiser sa cible mais (pour des raisons scénaristiques), l'esprit peut réussir à suivre la piste astrale, jusqu'au centre commercial, et y mener les PJ. L'esprit ne pourra aller plus loin car le centre commercial est équipé d'une barrière astrale (F6), sous forme de Runes, afin de garantir l'intimité astrale de ses visiteurs.

exemple faire en sorte que l'un de leurs contacts mentionne qu'on aurait aperçu Hannah et son escorte entrer dans le centre commercial non loin des tours.

## Le parcours d'Hannah

Avant d'aller plus loin, voyons ce qu'ont fait Hannah et ses deux gardes du corps après la destruction de la caméra piratée par Amélia. Une fois sorti du bâtiment, le trio a d'abord cherché à rejoindre le véhicule automatique envoyé par NeoNET pour récupérer Hannah. La voiture arrivant par Stuart Street, les deux gardes du corps ont opté pour remonter la Huntington Avenue pour la rejoindre, et rester ainsi mobiles. Traversant malgré les piétons paniqués, tout en évitant les débris tombant des tours, qui coûtent d'ailleurs la vie de l'un des gardes du corps, le groupe arrive jusqu'à l'entrée du centre commercial de **Copley Place**. Là, ils pensent un instant être sortis d'affaire, car la voiture est désormais en vue.

Malheureusement pour eux, c'est à ce moment là qu'Eliohann réussit à prendre le dessus sur Celedyr, qui est violemment projeté au sol, écrasant la voiture de tout son poids de dragon, ainsi que d'autres véhicules et quelques piétons. Eliohann plonge alors vers son adversaire, dispersant sur son passage l'étrange nuage jaunâtre composé de nanites. Heureusement pour Hannah, son dernier garde du corps n'attend pas si longtemps et le force à rentrer dans le centre commercial pour se mettre à couvert.

Une fois à l'intérieur, ils trouvent refuge dans une boutique mais, très rapidement, le centre commercial est pris d'assaut non seulement par les premiers défractés, mais aussi par des gangers, les **Mama's Boyz**. Même si la sécurité active rapide-

ment la fermeture des portes et autres entrées, transformant ainsi le bâtiment en un bunker « *imprenable* », ceci ne fait qu'enfermer les visiteurs à l'intérieur, avec des défractés et des gangers. S'ensuit une bataille longue et abominable, qui dure plusieurs heures, avant qu'elle ne s'interrompe d'elle-même faute de belligérants.

Les défractés sont largement responsables du massacre, mais la douzaine de Mama's Boyz, certes concentrés à piller, ont leur part de responsabilité, même si c'est eux qui auront finalement raison des derniers défractés. C'est aussi eux qui finissent par mettre la main sur Hannah, caché derrière le comptoir d'une boutique depuis la mort de son second garde du corps. Ils l'attaquent et le blessent gravement, mais il réussit à les convaincre de l'épargner – leur expliquant qu'il a une grande importance pour NeoNET et qu'ils toucheront une prime juteuse s'ils le protègent.

Peu convaincus, mais se disant qu'ils n'ont rien à perdre, les gangsters, ayant fini de piller le centre commercial, l'emmènent avec eux, le chargeant comme une mule et ce malgré sa blessure qui laisse une traînée de sang derrière lui. Le groupe utilise alors le passage souterrain reliant le centre commercial à la station de Back Bay et, après avoir piraté avec l'aide d'Hannah la porte d'accès qui est scellée depuis vendredi soir, pénètre dans les catacombes. L'aube se lève enfin sur le samedi ; la nuit, pour Hannah et pour tout Boston, a été longue.

## Enquêter sur place

Si vos PJ se rendent sur le site pour mener leur propre enquête, la manière dont ils pourront retrouver la piste de l'elfe porté disparu va très largement varier selon leur person-

nage. Un hacker essayera probablement de trouver des caméras dans les environs qui auraient pu capturer la « suite » de la fuite d'Hannah, une « face » cherchera probablement des locaux encore en vie et sains d'esprit avec qui discuter, et ceux capables d'invoquer un esprit pourront tenter d'utiliser leurs pouvoirs de recherche.

Quelle que soit la manière dont ils s'y prennent, laissez-les trouver leur chemin jusqu'à l'entrée du centre commercial.

## Les tours NeoNET, terres désolées

L'objectif de cette première scène pour les PJ est d'arriver au pied des tours NeoNET, soit le « *ground zero* » de la mise en quarantaine de la ville. Cette première séquence doit être inquiétante et stressante pour eux. Il faut les faire se déplacer, le plus discrètement possible, dans les rues vides, remplies de carcasses de voitures brûlées, de déchets et même parfois de cadavres abandonnés dans un recoin obscur. Ici ou là, ils tombent sur des corps dévorés par des rats, voire même des rats du diable, et d'autres traces des horreurs qui se sont déroulées.

Le centre-ville est, finalement, étrangement calme. Les rues ont été désertées, la plupart des défractés ou autres gangsters éliminés par les forces de l'ordre, mais la brume qui a envahi Boston depuis le début du Lockdown ne fait qu'accroître l'impression de désolation.

Si vos personnages apprécient les scènes d'action à outrance, vous pouvez les faire affronter un groupe de chiens contaminés par les nanites, une fois qu'ils sont à quelques rues des tours NeoNET. S'ils viennent par le nord, il peut être intéressant de les faire affronter

ces derniers lorsqu'ils traversent un pont, par exemple.

Insister lourdement sur leur comportement extrêmement coordonné, leur agilité ou leur force bien supérieure à celle d'un animal de leur gabarit, et enfin la manière dont ils semblent se jeter sur eux sans aucune crainte pour leur propre vie.

Une fois près des tours, l'impression de désolation grandit, mais il devient aussi crucial pour les PJ d'être réellement discrets. Une myriade de drones de sécurité vole au-dessus d'eux, assurant que personne, enfin, surtout aucun défracté ne rentre dans le périmètre. En réalité augmentée, de nombreuses barrières virtuelles ont été dressées, et bardées de symboles « *danger* », « *zone interdite* », et une voix automatique répète que les forces de sécurité de NeoNET abattront sans sommation quiconque pénétrera dans la zone.

Une altercation avec les drones de sécurité est fortement déconseillée. Ils sont nombreux, équipés de mitrailleuses lourdes, et ont pour directive d'arroser toutes les cibles (tirs de suppression) en attendant que les Minute Men débarquent d'une des tours. Heureusement pour les PJ, ils ne tirent pas au premier écho radar – l'un d'eux se rapproche d'abord pour confirmer l'intrusion, donnant une nouvelle chance aux PJ de se dissimuler dans les ombres.

Les premiers niveaux des tours NeoNET qu'ils peuvent voir de la rue sont non seulement très abîmés, mais aussi clairement abandonnés. La lumière et les signes d'activité ne reprennent qu'à partir du troisième ou quatrième étage. Là-haut, il semble même que la vie continue comme si de rien n'était... Bien évidemment, ce n'est pas le cas de la tour attaquée par ElioHann, →



qui semble quant à elle être entièrement à l'abandon, et dans un très mauvais état.

Une fois leur enquête dans cette zone effectuée, par un moyen ou un autre, les pas des PJ les amènent naturellement aux portes du centre commercial de Copley Place où semblent s'être réfugiés Hannah et son dernier garde du corps.

### Le Centre Commercial de Copley Place

Le centre commercial est devenu une sorte de tombeau scellé en surface. Une partie des débris de la tour a causé l'effondrement de sa façade ouest, condamnant les accès de ce côté – mais rendant accessible, avec un peu d'escalade, les fenêtres exposées du premier étage. L'arche d'entrée, empruntée par Hannah et son garde du corps, est quant à elle complètement détruite et recouverte de débris.

Sur la face nord, les portes sont juste scellées par de lourds panneaux anti-explosion. Malheureusement, l'absence de courant électrique empêche de simplement hacker ou bricoler leur serrure. En outre, un lourd véhicule blindé de Knight Errant est garé dans la rue, juste devant la façade (utiliser la Dodge Goliath de « Rigger 5 »).

Ce dernier fait devrait inquiéter quelque peu les PJ, car la rue est déserte et le véhicule semble être la cause de « l'ordre » qui y règne. En fait, il est vide et à l'abandon, les agents de KE qui étaient à bord ont tous trouvé la mort dans les environs, dans les précédents jours. Néanmoins, il reste sous le contrôle à distance d'un commissariat, qui sera notifié si le véhicule est attaqué ou piraté.

Après s'être glissés à l'intérieur du centre commercial, par un moyen

ou par un autre, les PJ font un pas de plus dans l'horreur. Si l'approche des tours de NeoNET a été glauque et inquiétante, la visite du centre commercial fera encore monter la tension d'un cran.

Tout d'abord, il y a l'odeur : un puissant mélange de mort, comme on peut le sentir près d'un équarisseur, auquel s'associe un parfum rance insoutenable. En effet, le jardin situé sur la toiture s'est en partie effondré et son système d'irrigation inonde désormais tout le centre commercial. On trouve de nombreuses flaques d'eau, et même de petits cours d'eau ici ou là. L'humidité omniprésente accélère la décomposition des nombreux cadavres, sans compter la croissance de nombreuses formes de moisissures. Bref, l'endroit devient insalubre à vue d'œil.

D'ailleurs, le spectacle visuel n'est pas plus réjouissant : des cadavres presque partout, criblés de balles, mutilés, ou aux crânes défoncés. Et, dans le lot, une partie non négligeable d'enfants de tous âges. De nombreux rats du diable ont trouvé leur chemin à l'intérieur du centre, et profitent désormais de ce qui est pour eux un « buffet à volonté ».

Promenez vos PJ quelques temps dans le centre, préparez peut-être quelques descriptions dans le ton, en jouant sur les caractéristiques de leur personnages (selon leurs qualités et défauts, que vont-ils le plus facilement remarquer et/ou trouver marquant ?). Encore une fois, selon leurs capacités, prévoyez des indices sur les mouvements d'Hannah : caméra pour le hacker, piste astrale pour les magiciens, ou ils pourraient tout simplement trouver d'abord le cadavre du dernier garde du corps dans un recoin du centre, et tenter de le pister à partir de là (l'elfe perd assez de longs cheveux, à la →



*Ambiance d'apocalypse au  
centre commercial*

couleur argent caractéristique, pour le pister). La manière importe peu, tant qu'elle met vos PJ au cœur de l'action.

Alors qu'ils se rapprochent de la dernière cachette du savant, avant qu'il ne soit capturé par les Mama's Boyz, les PJ peuvent entendre du bruit devant eux. Quelqu'un ou quelque chose est avec eux dans le centre commercial. Il s'agit en fait d'un autre Shadowrunner, **Astral Child** (décrit dans le guide de Boston).

Celui-ci a été engagé par NeoNET, plus spécifiquement **Sean McNulty** des *Knights of the Rage* (NeoNET), pour retrouver aussi Hannah. En effet, Sean s'est vu confié par Celedyr la mission difficile de tenter, autant que possible, de limiter « la casse » et de regrouper les intérêts les plus critiques pour la corporation qui ont été « éparpillés » par les « événements ». Bien évidemment, l'ingénieur fait partie de ces intérêts critiques, mais McNulty n'a pas les ressources, ni les compétences pour tenter de le retrouver ; Il a donc fait appel à l'un des nombreux Shadowrunners parmi ses connaissances qui sont désormais comme lui, prisonniers de la ville.

Si Astral Child a réussi à remonter la piste à l'aide d'un esprit jusqu'ici, il est désormais coincé et très frustré par cette mission. C'est avant tout un mage de combat, il ne sait pas réellement mener une enquête ni suivre la piste d'un fugitif. Il ne sait pas vraiment quoi faire à partir de là.

Si les PJ peuvent simplement l'attaquer, ou juste le mettre hors combat, la rencontre sera plus intéressante s'ils discutent avec lui. En effet, Astral Child est tout à fait ouvert à une alliance de circonstance, et offrira même de partager le paiement (10 000 Nuyens) de NeoNET

avec eux, s'ils l'aident à retrouver Hannah.

Si les PJ s'inquiètent de ses intentions à l'égard de l'elfe, Astral Child leur expliquera sans mentir qu'il s'agit-là d'une opération de rescousse, et qu'il n'a aucune raison de croire que ses employeurs veulent du mal à ce dernier. À ce stade du scénario, Amélia n'a pas recontacté les PJ, et ils ne sont pas au courant que l'IA ne veut justement en aucun cas qu'Hannah soit remis à NeoNET.

Une fois cette rencontre résolue, d'une manière ou d'une autre, les PJ peuvent littéralement suivre la trace de sang laissée par Hannah (ou autrement) jusqu'à l'accès sous-terrain, désormais ouvert, menant à la station Back Bay. Rapidement, une fois la rue traversée par le souterrain, les PJ vont se rendre compte qu'ils doivent rester sous terre. En effet, la piste de Hannah et des gangers qui l'escortent ne remonte pas vers la station, mais mène à un accès technique vers un large corridor qui circule sous les rails de la station.

À leur insu, les PJ sont en train de pénétrer dans les **Catacombes de Boston**.

## Les Catacombes

L'un des objectifs scénaristiques de cette aventure est de permettre aux PJ, prisonniers depuis peu de la QZ, d'en découvrir l'un de ses aspects naissant les plus intrigants : la formation d'une véritable vie souterraine, dans ce que l'on nomme les Catacombes. En effet, le corridor technique qu'ils viennent d'emprunter, pour suivre la piste de l'elfe, suit le cheminement des rails du métro de Boston, mais surtout va les amener directement sous **South Bay Station**, soit la partie des Catacombes nommée le Nub. Sans sur-

prise, cette partie des Catacombes est sous le contrôle direct des Mama's Boyz, et c'est donc là que ces derniers escortaient leur « prise » de guerre, le Docteur Hannah.

### Où est Hannah ?

Contre toute attente, les péripéties d'Hannah n'ont pas pris fin avec sa capture par les Mama's Boyz. En effet, en route vers le Nub, le groupe de gangers a repéré une petite communauté de rescapés sur leur chemin – un groupe d'elfes, qui se sont réfugiés dans un ancien parking, désormais abandonné et coupé de la surface, mais encore accessible depuis une brèche dans le mur du corridor technique. Estimant que l'ensemble des Catacombes est avant tout leur territoire, ils décidèrent d'exiger un « tribut » pour « Mama » aux occupants du lieu.

Malheureusement pour eux, le groupe, à son insu, était déjà sous la protection de quelqu'un. Alors que les gangers commençaient à menacer les réfugiés, un vieil elfe d'origine chinoise apparut de nulle part remis rapidement ces derniers à leur place, à l'aide de puissantes démonstrations de magie. Rapidement, les gangers, déjà fatigués, optèrent pour respecter le sorcier et reconnaître sa légitimité sur la zone et les réfugiés – du moins, tant que « Mama », une fois informée, ne les contredit pas.

Leur capitulation ne s'arrêta pas là, puisque le vieil homme exigea aussi qu'ils lui remettent leur prisonnier, le Docteur Hannah. Peu enclins à défier le puissant éveillé, ils cédèrent aussi sur ce point. Le vieil homme rassura rapidement le petit groupe d'elfes sur ses bonnes intentions à leur égard, et leur demanda de rester cachés ici pour le moment, où il pourrait continuer à les protéger. Il amena avec lui le Docteur

Hannah, toujours blessé depuis la veille, pour le soigner.

Le vieil homme, surnommé l'**Er-  
mite** par le petit groupe d'elfes, est revenu plusieurs fois depuis, pour s'assurer que tout le monde allait bien et accueillir aussi les nouveaux arrivants. Hannah n'est pas revenu, car, selon ses dires, l'elfe a préféré trouver refuge chez NeoNET, une fois remis de ses blessures. Malheureusement pour l'ingénieur, ce n'est pas du tout le cas.

L'Ermite n'est pas seulement un mage, mais aussi un infecté par le VVHMH. Transformé en vampire depuis maintenant des années, le vieil homme a su être prudent, et s'est toujours « nourri » avec beaucoup de précaution. Néanmoins, la quarantaine imposée sur Boston le met dans une très mauvaise position. En effet, l'Ermite, par habitude ou manie, ne boit que du sang d'elfe.

Avec le trafic habituel à Boston, il lui a toujours été facile de se procurer des proies, mais maintenant, il s'inquiète de son approvisionnement. L'arrivée des réfugiés elfes, qui sont restés « près de la surface » et en périphérie du Nub, par rapport à d'autres groupes, et se sont à présent enfoncés dans les profondeurs du territoire des « Mama's Boyz », est une parfaite aubaine pour lui.

Il a donc décidé de sortir de son habituel isolement pour assurer la protection de ces derniers. Il a aussi emmené Hannah, en prétendant le soigner, mais, à la place, l'a mis dans un léger coma et le « consomme » lentement depuis plusieurs jours. Là encore, l'Ermite sait se montrer prudent et « économe » en temps de crise, l'elfe est donc encore (à peine) en vie.

Son refuge n'est pas loin de celui des rescapés, qui est situé sous le croisement de Tremont Street →

## Looking for Hannah

Comme nous allons le voir, Hannah n'est pas arrivé au « Nub », mais libre à vous de laisser vos PJ atteindre cette partie des Catacombes et d'y mener une enquête de proximité qui les mettra soit sur le chemin de la petite communauté elfe (décrite plus loin) soit, s'ils sont maladroits, sur des membres des Mama's Boyz énervés par leurs ingérences. Le MJ est bien sûr invité à enrichir cette partie de l'aventure par les descriptions et suggestions proposées dans le guide et associées aux Catacombes. La plus simple addition à l'aventure serait de mettre simplement le « bazar » itinérant (voir la section « Le Bazar Noir ») sur le parcours du groupe à cet instant.





*L'Ermite dans sa boutique*

et Church Street. En effet, quelques rues plus loin commence le quartier de Chinatown de Boston. C'est au sein de ce dernier que **l'Ermite** dispose d'une boutique de « *souvenirs* », fermée depuis le début de la quarantaine. La cave de la boutique dispose d'un accès installé par le vampire et qui donne sur le système d'égouts de Boston.

## Les réfugiés

Un petit groupe de réfugiés, composé d'une dizaine de membres, essentiellement des elfes, a fui la zone de combat des dragons, les tours NeoNET, et aussi les premiers défractés. Le groupe s'est formé un peu au hasard, et ne dispose pas d'une réelle cohérence.

Voilà quelques personnages notables parmi les réfugiés :

- Le meneur (*de facto*) du groupe, est un elfe d'origine irlandaise du nom de **Shane O'Toole**. La quarantaine, il a quitté le Tír na nÓg il y a peu, par peur de la guerre civile naissante là-bas, et a rejoint NeoNET, mais pour un poste relativement modeste. Il s'est retrouvé « *enfermé* » à l'extérieur des tours et sait très bien que sa « *valeur marchande* » n'est pas assez élevée pour que NeoNET lui rouvre ses portes. C'est un homme simple, sans autre ambition que de survivre, mais de manière décente, sans commettre d'exaction et, comme beaucoup de personnes originaires du Tír, il a de très forts préjugés envers tous les humains et méta-humains non-elfes.
- **Aimee Brat** est également une elfe, mais aussi l'épouse d'un des premiers cas de défractés après l'évasion de Eliohann. Son mari a subitement essayé de la tuer, et elle a dû s'enfuir avec ses deux

enfants en bas âge dans la rue, où elle a rencontré le petite groupe, déjà mené par Shane.

- « **Fat Albert** » est un elfe atypique. Déjà, sa famille étant d'origine d'Afrique, sa peau est noire, mais surtout, il est en surcharge pondérale notable (plus de 120 kg). Il travaillait chez NeoNET avec Shane, au même étage, mais dans un secteur différent (Shane était dans la vente, lui dans le développement de jeux vidéo) et ils se sont retrouvés dans la rue au même moment. Depuis, le jeune homme suit et appuie son collègue dans ses décisions et forme donc, par défaut, le « *premier lieutenant* » du groupe.
- **Soren Black** (voir le guide « *Lockdown* ») est la plus récente addition au groupe. Il n'a d'ailleurs pas vu passer Hannah, et il n'a vu qu'une seule fois l'Ermite. Le Shadowrunner a trouvé refuge ici par accident, cherchant à fuir, dans le chaos des derniers jours, des tueurs à gage de la mafia, qui souhaitent lui régler son compte après qu'il ait dérobé à un Don local plus de 100 000 Nuyens lors d'une partie de cartes. Si Soren ne sait rien d'Hannah, il sait « *lire* » les personnes qu'il rencontre, et se doute bien que l'Ermite a son propre agenda dans la protection du groupe – et c'est pour ça qu'à l'inverse des autres, il est beaucoup plus suspicieux envers leur protecteur. Après son dernier passage, il a pris le temps de suivre l'Ermite jusqu'à l'entrée de son refuge, sous sa boutique. Il est tout à fait prêt, bien évidemment, à faire part de cette information... contre de l'argent ou une faveur.

Le refuge des elfes est un ancien garage souterrain, désormais condamné, et dont les accès ont été recouverts de béton. L'accès au →

## L'Ermite

Il ressemble à un vieux homme, au teint pâle, dont les longs cheveux gris-argent et la barbe grise complètent l'illusion de vulnérabilité.

**Attributs** : Constitution 1, Agilité 2, Force 1, Réaction 8, Volonté 7, Logique 4, Intuition 7, Charisme 3, Essence 6, Magic 7, Chance 4

### Compétences :

Invocation 5, Lien d'esprit 3, Observation Astrale 3, Discrétion 3, Perception 3, Intimidation 3, Contresort 5, Escroquerie 4, Négociation 3, Magie rituelle 5, Lancement de sorts 5,

### Armure : 7

**Initiative** : 2d6 +8

**Métamagie** : Géomancie

**Sorts** : Pourrissement\*, Chill\*, Vampiric Stealth\*, Soins et Armure (7 succès, soutenu par l'Esprit du Feu)

**Rituels** : Rune, Orienter une ligne de mana, Rune d'alarme, Vision tellurique, Rune polarisée

**Traits** : Nature duale, Drain d'essence (Morsure, Dommages 2P, Pénétration -1, Portée -1), Vampire\*\* (+1d6 Initiative, +1 Mouvement)

\* Voir « *Shadows Spells* » ou remplacer par des sorts du livre de base

\*\* Voir « *Run Faster* » pour les traits liés aux vampires

garage a donc été scellé, et le niveau complètement abandonné. Néanmoins, les années ont ouvert une brèche entre le corridor technique qu'empruntent les PJ pour suivre la piste d'Hannah, et le niveau abandonné. La brèche est étroite, ne peut y passer qu'une seule personne à la fois, et il faut se faufiler sur deux mètres pour atteindre le garage. C'est pour cette raison que les réfugiés ont choisi de s'y cacher. Fat Albert a subi un calvaire sans nom pour effectuer ces deux mètres.

Shane et « *Fat Albert* » disposent de mitrailleuses légères, récupérées par chance au gré de leur périple jusqu'ici, et les autres membres du groupes ont apporté des provisions, dérobées ici et là sur leur chemin. Les réfugiés savent que cette cachette ne les protégera pas éternellement, et que leurs provisions vont rapidement disparaître, mais ils préfèrent y rester aussi longtemps que possible. Surtout avec la protection de l'Ermite.

Lors de l'une de ses visites, l'Ermite a placé une Rune (Force 7), portée par un symbole qu'il a peint dans la brèche. La Rune assure que personne ne peut détecter les réfugiés, son « *garde-manger* », depuis l'astral. En outre, il a laissé un Esprit du Feu (Force 7) dans l'astral pour protéger ces derniers. Les PJ éveillés peuvent facilement apercevoir ce dernier gardant l'entrée de la brèche. Ses ordres sont de prévenir son maître si les réfugiés sont attaqués, et de les défendre. Ces directives permettent néanmoins aux PJ d'approcher le groupe d'elfe pour discuter sans se faire immédiatement attaquer.

### L'Ermite

Si les PJ obtiennent l'information de Soren, ils peuvent atteindre assez facilement l'entrée souterraine de

sa boutique. Il s'agit d'une porte robuste, en métal, sans ouverture, et conçue pour être uniquement ouverte de l'intérieur. Comme elle ne possède pas de serrure à l'extérieur, seule une barre de métal la bloque de l'autre côté, il n'est pas possible de l'ouvrir avec un test de serrurerie. Il est bien évidemment possible de la défoncer ou de simplement taper à la porte. Cette dernière action amènera l'apparition d'un petit esprit veilleur, envoyé par l'Ermite et qui questionnera les PJ sur leurs intentions.

L'Ermite est un ennemi puissant, comme le révèlent ses interactions avec les réfugiés et les « *Mama's Boyz* », mais aussi très conscient qu'il ne peut affronter seul un groupe de runners, surtout bien et/ou magiquement armé. Il préfère éviter la confrontation, mais il n'hésitera pas à terrasser le groupe si nécessaire, en essayant de les prendre par surprise.

Dans tous les cas, l'Ermite cherchera à rencontrer les PJ dans sa boutique, où il a créé et aligné une ligne de mana (voir « *Grimoire des Ombres* »), qui s'écoule désormais depuis son grenier – où sont cachés Hannah et quelques autres victimes inconscientes – à travers les étages et jusqu'à la cave. La ligne de mana crée donc un champ magique (Force 4) en sa faveur. Il a exécuté le rituel de Vision tellurique, qui lui donne une visibilité sur l'ensemble de sa demeure.

Pour compléter la protection magique que lui apporte sa ligne de mana, il a aussi créé une Rune (Force 7), similaire à celle des réfugiés, qui lui assure une certaine intimité astrale, mais aussi une « *Rune d'Alarme* » (voir « *Grimoire des Ombres* ») (Force 7) qui lui assure d'être notifié si le groupe tente de

s'infiltrer discrètement dans sa demeure.

Le vampire ne dispose d'aucune protection matricielle, mais ne dispose pas non plus d'appareil électronique digne d'être piraté. Par contre, decker et d'autres personnages connectés ne seront pas en reste dans cette séquence car, à l'instant où les PJ auront établi la présence d'Hannah, Amélia les contactera, toujours par message texte, pour les supplier de ne pas laisser Hannah rejoindre NeoNET, ce qui risque de mettre à mal leur alliance objective avec Astral Child...

## Résolution et conclusion

Le final du scénario dépendra pour beaucoup des actions des PJ – de la manière dont ils aborderont les différentes personnes et groupes avec lesquels ils vont interagir, et aussi de leur alliance éventuelle avec Astral Child, qui sera mise à mal par les révélations d'Amélia. En outre, si les PJ insistent auprès d'elle pour

qu'elle justifie sa demande de ne pas restituer l'ingénieur à NeoNET, l'E-Ghost peut être amenée à révéler sa nature auprès d'eux.

Dans tous les cas, idéalement, les PJ terminent le scénario en bons termes avec l'IA, ce qui leur permettra par la suite de disposer d'un allié précieux pour essayer de comprendre ce qu'il se passe à Boston, et ce qu'il s'est passé dans les laboratoires du Projet Vulcain. En outre, Amélia forme elle-même une source potentielle d'intrigue pour le MJ – après tout, il faudra peut-être bien un jour ou l'autre récupérer le cyberdeck dont elle a pris possession, ou simplement peut-être que Cereus, ou l'entité qu'est en train de devenir ElioHann, pourrait décider qu'elle en sait trop, et tenter d'éliminer l'entité matricielle et ses protecteurs.

Dans tous les cas, le MJ dispose désormais d'un levier scénaristique intéressant pour impliquer son groupe au cœur des événements de la mise en quarantaine de Boston...

*Romain Pélisse*

**Illustrations** Sébastien Annoni

### Dédicace

Ce scénario est dédicacé à l'équipe de Shadowrunners qui tente avec moi de survivre aux conditions quasi-apocalyptiques de la mise en quarantaine de Boston – et dont la campagne a servi d'inspiration directe à ce scénario. Vernon, Thane, Ethan, et Vincent, que les ombres vous soient toujours propices...





### En quelques mots...

Les PJ sont convoqués par un des patrons de leur Coterie. Celui-ci s'inquiète pour l'un des familiers de sa maisonnée : le jeune fils de celui-ci a en effet disparu. Cela est particulièrement inquiétant du fait des rumeurs récurrentes d'enlèvement d'enfants par des gens de la Grande Truanderie. Le Dieu-Soleil seul sait ce que ces diables font de ces pauvres enfants ! Fort heureusement, les PJ trouveront une piste à remonter. Celle-ci conduit aussi bien au Royaume d'Argot que dans les quartiers les plus cossus de la capitale : il leur faudra alors faire les bons choix pour que leurs investigations ne se terminent pas en impasse. S'ils se montrent avisés, les PJ se confronteront alors à la célèbre Reine Rouge de la Nuit. Peut-être perturberont-ils ses plans criminels, voire poursuivront l'un de ses sbires au cœur d'un nouveau Pays de Nulle Part.

### Fiche technique

**TYPE** • D'abord linéaire/fin ouverte

**PJ** • Tous niveaux

**MJ** • Tous niveaux

**Joueurs** • Tous niveaux

**ACTION** ★★☆☆

**AMBIANCE** ★★☆☆

**INTERACTION** ★★☆☆

**INVESTIGATION** ★☆☆☆

SCÉNARIO OFFICIEL

# PARIS VAUT BIEN UNE MESSE NOIRE

*Ce scénario pour Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part vous propose d'exploiter le contexte parisien présenté par le nouveau supplément de la gamme, entièrement consacré à la capitale du royaume du Roi-Soleil. Vos PJ y seront confrontés aux aspects les plus sombres de la ville. Mais, comme toujours dans cet univers, le voyage et le dépaysement ne resteront jamais longtemps absents. Il suffira de tourner une page ou d'écartier un rideau cramoisi pour se retrouver loin, si loin... Un scénario signé par l'auteur du jeu, Julien Clément.*

## Lever de rideau

Le scénario nécessite peu de prérequis. Les PJ sont de sexes, conditions et Figures les plus variés. On admettra toutefois qu'il est plus aisé de débiter le scénario si les PJ sont déjà installés à Paris. Par ailleurs, le groupe – déjà constitué ou non – doit comme souvent disposer d'un lien commun à travers une Coterie, de préférence nobiliaire (Monsieur d'O., l'Écureuil, etc.). Les PJ peuvent être liés à la Cour des Miracles, mais cela ne saurait être leur seule Coterie sous peine de sérieusement compliquer leur tâche.

Le début du scénario sera des plus classiques : informez tout simplement les PJ qu'ils ont reçu un placet qui les mande de façon assez autoritaire auprès d'un des patrons de la Coterie. Vous ajusterez l'identité de celui-ci en fonction du niveau atteint par les PJ au sein de cette Coterie et en fonction du profil de celle-ci. On imaginera par défaut dans les items qui suivent qu'il s'agit d'un certain M. de Bois d'Ailly, un gentilhomme

fortuné vivant dans un des hôtels particuliers cossus du Marais. Si cela ne correspond pas à ce que vous imaginez, faites les menus ajustements nécessaires. Les PJ n'ont guère d'autre choix que de s'y rendre docilement (item 1).

## 1. Lieu : à l'hôtel de Bois d'Ailly

*Monsieur de Bois d'Ailly vous reçoit dans son bel hôtel particulier du Marais. Après avoir traversé les parties communes sous l'œil inquisiteur d'un personnel de maison un peu tendu, vous êtes introduits sans attente dans le cabinet de travail du maître des lieux. Visiblement fort occupé et de méchante humeur, Monsieur de Bois d'Ailly vous accueille tout en signant rageusement quelques placets que lui tend un secrétaire apeuré et en faisant tremper dans une bassine malodorante un pied manifestement gonflé par une crise de goutte. Après avoir échangé courtoisement quelques banalités d'usage à propos de l'ac-*

tualité de la Coterie, le gentilhomme en vient aux faits en vous tenant ce discours : « Comme vous le savez, je suis en ce moment occupé par d'importantes affaires qui concernent nos entreprises communes. Or, voilà qu'il me tombe une nouvelle tuile sur le chef. Mon fidèle valet de pied, Escarpin, est affecté par un drame familial qui le soustrait actuellement à mon service. Or, j'aurai incessamment besoin de lui pour toutes sortes de tâches dans lesquelles il sait se montrer irremplaçable. J'aimerais donc que vous vous occupiez du cas qui le tourmente afin que, soulagé, il puisse reprendre sa place à mes côtés. »

- **Fonction** : permettre aux PJ d'avoir toutes les cartes en main
- **Ambiance** : effervescente

## Exploration

Le gentilhomme a l'air sincèrement affecté par l'affaire de son valet (remarquer son air angoissé lorsqu'il demande – en vain – s'il y a du neuf / 5)

Son manque de temps n'est pas feint : il est réellement débordé (prendre le temps d'observer la maisonnée / 7, se renseigner auprès de la Coterie / 9)

Escarpin est un vrai valet de comédie : à force de confidences et de services rendus, il a su se montrer indispensable au moindre des faits et gestes de son maître (enquêter auprès du reste de la maisonnée / 5)

## Développements

- Bois d'Ailly ne sait pas où se trouve présentement son valet. Les PJ peuvent tenter de le trouver au sein de la maisonnée : ce sera vain mais cela leur permettra toujours d'entamer des investigations sur place s'ils le souhaitent. Dans tous les cas, on ne tardera pas à leur indiquer le domicile de la famille

Escarpin, à quelques rues de là. En effet, désireux d'avoir son valet préféré à portée de main, Bois d'Ailly loge à ses frais sa famille dans un proche pâté de maisons où les immeubles d'époque médiévale abritent bien des familles de domestiques desservant les hôtels particuliers du quartier.

## Liens

- 2.
- 3.

## 2. Rencontre : une famille explorée

*La famille Escarpin, composée des deux parents, de sept enfants des deux sexes ainsi que d'une vieille tante jamais mariée, occupe un logement assez vaste à défaut d'être confortable. En temps normal, les Escarpin sont gens d'un naturel enjoué voire, à dire le vrai, largement porté sur les fêtes et excès en tous genres. Il faut dire que depuis qu'il possède l'oreille de Monsieur de Bois d'Ailly, Escarpin passe pour un vrai privilégié parmi les familles de domestiques qui peuplent ce petit quartier. Hélas, depuis deux jours, l'ambiance est tout autre, et aux vociférations de Escarpin père répondent seulement les lamentations explorées des femmes et filles de la famille. Toute la famille s'inquiète en effet de la disparition soudaine du petit dernier de la famille, Achille.*

- **Fonction** : se rendre compte que l'affaire est sérieuse
- **Ambiance** : inquiétude

## Exploration

Achille est un petit garçon espiègle d'environ 18 mois qui fait la fierté de ses parents (comprendre les propos de la mère entre deux sanglots / 5) →

## Le format du scénario

La présentation des scénarios de la gamme est susceptible de dérouter. Elle a pour objectif de rendre facilement utilisable le texte en cours de jeu. En pratique, le scénario est divisé en items qui concernent indifféremment un PNJ, un lieu, un événement, etc. C'est la façon unique dont vous et vos joueurs liez partie ou totalité de ces items qui fait le scénario.

Pour chaque item, nous trouvons dans cet ordre : un texte d'ambiance à lire tel quel ou à adapter, des indications sur sa place dans l'intrigue, des informations à transmettre si possible aux joueurs (une case à cocher si c'est le cas), des exemples de moyens qu'ont les PJ pour aboutir à ces informations (entre parenthèses et avec une évaluation de la difficulté de 1 à 10), des conseils pour bien utiliser cet item et, enfin, d'éventuelles notes et liens avec d'autres items.





La famille explorée

Il jouait avec ses frères, sœurs et petits voisins dans la rue, comme d'habitude. Lorsque ceux-ci se sont soudainement rendu compte de son absence. Ils n'ont rien vu ni rien entendu de suspect (avoir l'autorisation d'interroger les enfants / 7)

Le chagrin des Escarpin est des plus sincères (prendre le temps de recueillir les lamentations de la famille / 7)

La lieutenance de police a envoyé un exempt hier : il a pris les déclarations des témoins d'un air ennuyé et n'a plus donné de nouvelles (entendre la colère de la famille / 5, contact au sein de la lieutenance / 9)

Escarpin a déjà fait beaucoup pour retrouver son fils, en vain (apprendre que Escarpin dépense sans compter pour acheter des renseignements ou organiser des battues / 7)

## Développements

- Cette scène, triste et convenue, n'a pas pour vocation de durer très longtemps. Il faut simplement que les PJ prennent bien la mesure du problème qu'ils sont supposés résoudre. Il faut aussi s'attacher à ne pas jeter le soupçon sur la famille elle-même, afin de ne pas conduire les PJ à s'enfermer dans une fausse piste peu exaltante.
- Si un des PJ possède des contacts privilégiés au sein de la lieutenance de police, ceux-ci le décourageront de s'emparer de l'affaire. Pour eux, il s'agit d'un enlèvement et on ne retrouvera jamais l'enfant.

## Liens

- 1.
- 3.

### 3. Lieu : un quartier sens dessus-dessous

*Pas un enfant dans les rues. Des volets qui s'ouvrent puis se referment brusquement sur votre passage. Des regards inquisiteurs et vaguement menaçants. Il est clair que ce modeste quartier que bordent les cossus hôtels particuliers de leurs maîtres est sur le pied de guerre depuis la disparition du petit Escarpin. Il ne sera pas évident d'y mener des investigations. Pourtant, s'il se trouve des témoins, c'est bien là qu'ils résident, aux fenêtres sans vitres de ces maisons sans âge, et non derrière les murs aveugles des enclos des gentils-hommes du quartier.*

- **Fonction** : réaliser que la disparition de l'enfant n'est qu'une pièce du puzzle
- **Ambiance** : paranoïaque

### Exploration

Cette enclave de pauvreté au sein d'un quartier prospère abrite surtout des domestiques des hôtels particuliers voisins. Il y règne une relation ambiguë vis-à-vis des maîtres (relever des déclarations soupçonneuses vis-à-vis des privilégiés / 9)

La réussite d'Escarpin ne semble pas avoir suscité de jalousie (constater que des voisins se proposent spontanément pour une énième battue / 5, se faire raconter avec nostalgie le dernier banquet de quartier payé rubis sur l'ongle par les Escarpin / 9)

À propos du petit Escarpin, personne n'a rien vu ni entendu, mais ce ne serait pas la première fois qu'un rôleur vient chercher noises aux enfants du quartier (entendre un fier-à-bras raconter comment il mit

un supposé « Égyptien » en fuite il y a une semaine / 7, démêler le vrai du faux dans les anecdotes des enfants du quartier / 11)

Le quartier est unanimement jugé de moins en moins sûr ; certains vont même jusqu'à prétendre qu'une « cour des miracles » se serait installée dans une église fermée pour faits d'hérésie vis-à-vis de la Réforme solaire (faire jouer ses contacts à la lieutenance de police / 7, recouper les témoignages des voisins / 9)

Un autre enfant en bas-âge aurait disparu il y a quelques semaines dans le quartier ! Cela dit, la mère, une veuve jugée à demi-folle, a depuis été enfermée à l'Hôpital Général et, de ce fait, personne ne sait ce qu'il s'est réellement passé (recouper les témoignages des voisins / 7)

Cette femme, la Bordier, et son enfant – un joli garçonnet d'à peine plus d'un an – n'ont aucun lien connu avec les Escarpin ni avec l'hôtel de Bois d'Ailly (retourner enquêter à l'hôtel / 7)

Les enlèvements d'enfants, mal déjà endémique de la capitale depuis les années 1680 environ, semblent connaître une légère recrudescence, notamment dans les quartiers riches du nord-est parisien (contact à la lieutenance de police / 7)

Ces crimes ont de nombreuses motivations toutes plus glauques les unes que les autres : pédophilie organisée, demandes de rançon, extraction de Substances rares, etc. ; dans tous les cas, il est rare que l'on retrouve l'enfant (Malandrin / 7, contact à la lieutenance de police / 9)

Les enfants des domestiques font des cibles faciles : leurs parents sont absents la journée et eux ne sont pas à l'abri derrière des murs et des grilles (Malandrin / 5, mener de longues patrouilles dans le quartier / 9) →



## Développements

- Nous disons donc : des inconnus, probablement armés, fureteurs et un peu trop curieux ? Il faut bien l'admettre, les PJ font des suspects parfaits pour les gens du quartier. Un quiproquo de ce type serait utile pour faire monter la tension et mieux mettre en place l'ambiance paranoïaque de cet item.
- Si vous avez l'envie et le temps de rallonger un peu la sauce, mettez en scène une voire plusieurs fausses alertes : un gamin farceur se cache pour faire une (mauvaise) blague à ses camarades, des voisins nerveux s'en prennent à un vendeur ambulancier qui tentait de convaincre les enfants de lui acheter ses images en couleurs ou ses sucreries, des chenapans jouent bruyamment à poursuivre un ravisseur imaginaire, etc. Attention, toutefois, à ne pas abuser de ces situations : vous connaissez l'histoire du garçon qui criait au loup, n'est-ce pas ?
- Si les PJ ont des contacts avec la Cour des Miracles, ils peuvent avoir confirmation que certains membres de la Grande Truanderie déshonorent cette honnête confrérie en se livrant à de tels trafics. Cela dit, il n'est guère dans les habitudes de la maison de livrer des confrères. En tout cas, les truands sont assurément présents dans le quartier et un petit groupe d'entre eux tente de créer une cour des miracles locale dans l'ancienne église Saint-Boniface.
- Où on a la confirmation que *Terra Incognita* n'est décidément pas un jeu d'enquête. En effet, il n'y a pas de témoin et ni la lieutenance de police ni la Grande Truanderie ne sont enclins à collaborer avec eux. Les investigations des PJ s'arrêtent là. Heureusement, dans des récits picaresques, les rebondisse-

ments inattendus font partie des classiques.

## Liens

- 4.

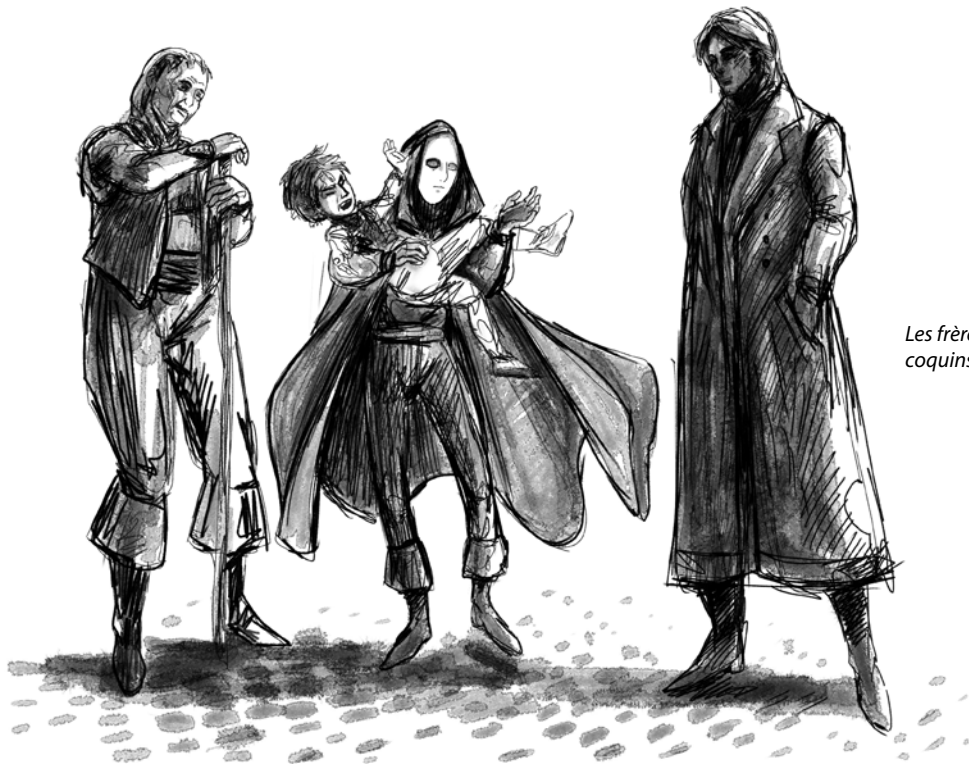
## 4. Événement : une nouvelle tentative d'enlèvement !

*Soudain, les cris stridents d'une jeune femme font sortir le quartier de sa torpeur : « Au secours ! À moi ! Haro ! On enlève mon fils !! ». Dans le même temps, les ruelles voient déferler toute une théorie de gamins affolés cherchant un refuge. Imprudemment aventurés au fond d'une arrière-cour pour y trouver leurs petites victimes, trois marauds se rendent compte qu'il leur faudra se dépêcher de fuir avant que la jeune mère ne finisse d'ameuter tout le quartier. Pour autant, l'un d'eux, masqué et encapuchonné, ne lâche pas sa proie qui se débat entre ses bras.*

- **Fonction** : relancer les recherches
- **Ambiance** : urgente !

## Exploration

- Les coquins connaissent le quartier comme leur poche (avoir du mal à les suivre dans les ruelles / 5)
- Ils sont dangereux et déterminés (essayer un coup de pistolet / 5, les voir insister alors qu'ils sont blessés / 9)
- Ils tiennent à leur jeune victime, vivante et en bonne santé (les voir perdre du temps pour maîtriser le garçonnet qui se débat plutôt que de l'abandonner / 7, remarquer qu'ils le laissent ameuter tout le quartier par ses cris / 9)
- Les fuyards semblent changer de plan et donc de direction s'ils se rendent compte que leurs poursui-



Les frères Ambroise,  
coquins sans aveux

vants sont sur leurs talons (réussir à être sur leurs talons / 9)

## Développements

- Dans un premier temps, les ravisseurs pensent aisément semer leurs poursuivants comme à l'accoutumée et donc veulent dérouler leur plan normalement en allant « livrer » leur petite victime dans un hôtel particulier voisin. Quand ils se rendent compte que, cette fois-ci, cela manquera singulièrement de discrétion, ils changent de direction et entendent se réfugier dans la cour des miracles de la singulière église Saint-Boniface.
- Modulez la difficulté de la course-poursuite en fonction des dispositions des PJ. Dans le pire des cas, des PJ dilettantes arriveraient presque trop tard. À l'inverse, si les PJ organisent des patrouilles ou, mieux, utilisent de jeunes appâts pour tenter les ravisseurs, donnez-leur un réel avantage.
- Si vous offrez un succès complet aux PJ : la petite victime est libérée saine et sauve, les ravisseurs sont pris vivants et parleront devant les « arguments » des PJ. À l'extrême inverse, les fuyards disparaissent avec leur victime à l'intérieur de l'église Saint-Boniface. Qu'ils la prennent d'assaut avec les voisins les plus vindicatifs ou qu'ils réussissent à convaincre la lieutenance de police de les assister, il sera hélas trop tard pour les PJ : les hommes ont disparu, sans doute partis vers le trop fameux Royaume d'Argot ! Entre ces deux extrêmes, vous pouvez moduler aisément la conclusion de la poursuite : un des ravisseurs est abattu et livre quelques indices dans ses poches (la clef du local où ils devaient enfermer l'enfant, l'adresse de l'hôtel des Essarts sur un morceau de papier, un billet anonyme signé « Frère Braquemart », etc.), l'enfant s'échappe et rapporte →



## Le Royaume d'Argot ?

Comme seuls le savent les Malandrins et quelques Voyageurs intrépides, il n'est nul besoin de partir par mers, par monts ni par vaux pour arpenter le territoire d'un authentique Pays de Nulle Part. En effet, il existe de l'autre côté de Paris un pays sombre où toutes les valeurs sont inversées.

Là-bas, le crime paye, la violence est glorifiée et la rouerie valorisée. Là-bas est le pays des coquins, des pendants et des faquins.

Là-bas, c'est le Royaume d'Argot. Le supplément *Paris* vous donne toutes les clés pour envoyer vos PJ y passer un mauvais quart d'heure.

À défaut, imaginez qu'une immense cour des miracles a pris le pouvoir dans un Paris malsain et insensé plongé dans des ténèbres éternelles, seulement éclairé par la lumière blafarde d'une Lune toujours pleine.

dans son babillage quelques informations cruciales entendues lors d'échanges entre les hommes, et.

## Liens

- 5.
- 6.

## Notes

Les ravisseurs sont trois frères mal assortis : Petit Ambroise, Gros Ambroise, et Ambroise le Bel. Déjà mal embarquée dans la vie, la fratrie a basculé dans la pire truanderie après le double parricide provoqué par un accès de folie de Gros Ambroise. Depuis cette date funeste, les frangins ont trempé dans à peu près tout ce qui se paye au prix de la roue ou de la corde. Sous l'impulsion d'Ambroise le Bel, le plus jeune et le plus ambitieux des frères, ils se sont mis depuis peu au service de la Reine Rouge de la Nuit à laquelle ils servent d'hommes de main occasionnels.

- Les frères Ambroise, coquins sans aveux :

**Niveau** : D10 **Facultés** : Entraîné (x1), Rouerie (x1), Spécialiste : couteau (P)  
**Équipement** : couteau, pistolet

## 5. Lieu : au cœur d'Argot

*La crypte de l'église Saint-Boniface communique donc – aussi curieux que cela puisse paraître – avec le tablier d'un pont auquel on accède par l'une des piles. En contrebas, une Seine grisâtre et étrangement tumultueuse se laisse entrevoir au gré de l'éclat incertain de torchères disposées çà et là. Au beau milieu du pont, sans la moindre considération pour un passage visiblement peu courant, deux douzaines de gredins et de maquerelles s'adonnent à des libations tout en entonnant des airs grinçants.*

- **Fonction** : en apprendre plus sur les ravisseurs
- **Ambiance** : Prodigieuse

## Exploration

Les ravisseurs se sont bien réfugiés ici en Argot (acheter fort cher des témoignages à un malandrin du cru / 7)

Ce sont les frères Ambroise, des truands sans foi ni loi que l'on dit au service de la fameuse Reine Rouge de la Nuit (interroger un truand opposé à la Reine Rouge / 7, infiltrer cette cour des miracles / 11)

C'est tout récemment qu'ils ont pris leurs quartiers dans cette cour des miracles (infiltrer cette cour des miracles / 9)

D'habitude, ils ne ramènent jamais leurs victimes en Argot (entendre un truand s'indigner d'une telle entorse aux règles élémentaires de prudence / 7)

Depuis peu, les Ambroise sont en contact avec un prêtre défroqué répondant au doux surnom de Frère Braquemart ; ce dernier est aussi réputé comme soumis à la Reine Rouge (infiltrer cette cour des miracles / 9)

Frère Braquemart ne quitte plus le Pays d'Ici et a donc abandonné près du pont une chambre crasseuse dans laquelle il enferme un fatras de livres et d'opuscules divers : point de religion ici, mais quantité de romans, recueils de contes, almanachs, etc. (pouvoir fouiller sa chambre / 5)

## Développements

- Vous trouverez dans le supplément *Paris* de quoi alimenter vos descriptions et animer les pérégrinations de vos PJ en Argot.

## Liens

- 6.

## Notes

Si les PJ se frottent aux truands en Argot, inspirez-vous des caractéristiques données plus haut pour les frères Ambroise.

## 6. Lieu : l'hôtel des Essarts

*L'hôtel ressemble à la plupart des demeures aristocratiques du quartier : un haut mur qui interdit au vulgaire l'entrée dans une cour d'apparat sur laquelle s'ouvrent les larges ouvertures de la façade. Seule une porte cochère ostentatoire et une entrée du personnel, plus discrète, donnent sur la rue. Or, curieusement, cette dernière est restée inhabituellement entrouverte, exactement comme si elle attendait quelque visiteur impromptu...*

- **Fonction** : retrouver les enfants
- **Ambiance** : oppressante

## Exploration

L'hôtel appartient à un couple d'aristocrates considérés comme un peu excentriques et chez qui charlatans et diseuses de bonne aventure ont table ouverte ; on les dit aussi très intéressés par les contes de fées et autres histoires abracadabrantes (enquête de voisinage / 7, Cour / 9)

La cour et les communs semblent déserts : le personnel est anormalement absent (mener une reconnaissance / 7, se renseigner dans les cabarets des alentours / 9)

Un petit cabanon borgne a été aménagé pour abriter les enfants, mais il est actuellement vide (avoir la clef prise sur un des Ambroise / 7, déduire l'usage du local de reliefs de repas ou d'immondices / 9)

Il se prépare quelque chose dans le grand salon (trouver la piste formée

par des dizaines de chandelles allumées / 5, remarquer que des tentures noires y obstruent les fenêtres / 7)

Le grand salon est tapissé de noir, est illuminé de chandelles d'un rouge douteux et ses parquets sont recouverts de signes cabalistiques : une messe noire se prépare ! (pouvoir jeter un coup d'œil au salon / 7)

Dans le salon, une table tendue de drap pourpre et une dague sacrificielle en argent évoquent de possibles horreurs ; par contre, un rideau cramoisi dont les deux pans s'ouvrent sur un mur aveugle reste plus mystérieux (réussir à fouiller le salon / 9)

Dans un réduit sous un escalier, on trouve des toges recouvertes de symboles cabalistiques et de grandes cagoules pointues prêtes à l'usage (penser à fouiller autour du salon / 7)

Deux valets costauds et armés de bâtons ferrés gardent quelque chose dans l'arrière-cuisine (explorer le rez-de-chaussée sans attirer l'attention / 7)

## Développements

- Le couple de Essarts a congédié tout le personnel inutile ou peu sûr afin de ne pas faire trop de témoins. Toutefois, ils ont gardé une poignée de fidèles qui sont chargés de surveiller l'accès au salon dans lequel doit se tenir la cérémonie. Les PJ auront besoin d'user de force ou de ruse pour s'en débarrasser.
- Les enfants enlevés par les Ambroise ont été transférés dans l'arrière-cuisine dans l'attente de servir de victimes sacrificielles durant la messe noire. Il n'est pas très dur de les libérer séance tenante. Le fils Escarpin, traumatisé mais sauf, s'y trouve avec deux autres garçonnets. Par contre, entre les cris des valets et les pleurs →

## La Reine Rouge de la Nuit ?

Le costume baroque de la Reine Rouge n'est autre que l'accoutrement sous le secret duquel Madame de Montespan tente d'agiter les forces de la nuit afin de déstabiliser la capitale de son royal ex-amant. Ici, toutefois, elle joue pour elle. Privée d'Élixir depuis sa disgrâce, sa priorité est de lui trouver des alternatives afin de rester en vie. Après tout, malgré sa beauté toujours éclatante, elle a déjà plus de 75 ans ! Grâce à sa fréquentation assidue des sorciers et empoisonneuses en tous genres, elle sait qu'il existe bien d'autres sources de Prodiges que le Soleil et n'hésite jamais à se tourner vers les Pays de Nulle Part, à l'image d'un Royaume d'Argot où elle est désormais chez elle.



## La messe noire

Alors que Frère Braquemart a revêtu une tenue cérémonielle grandiloquente et entame des psalmodies insanes, la Reine Rouge de la Nuit en personne fait son entrée dans le salon. Une dizaine de sbires l'ont précédée et sécurisent la cour de l'hôtel. En la présence de la Reine, la messe noire bat désormais son plein. Les invocations de l'officiant se font plus audibles : elles évoquent la Romancie et un certain Pays de Coquemare. À ces noms, plusieurs spectateurs, dont la femme Des Essarts, sont pris de convulsions. Braquemart tire soudain les pans du rideau cramoisi et... stupeur ! Le mur du salon est désormais ouvert sur un paysage de sombre forêt. Un chemin creux invite au Voyage. À ce moment, les enfants sont amenés et semblent devoir être sacrifiés pour complaire aux créatures de Coquemare.

des enfants, cela a peu de chance de rester discret.

- Attention à la chronologie des événements : l'item ne peut être utilisé tel quel que si les PJ ne tardent pas plusieurs jours avant de venir ici et, bien sûr, s'ils choisissent d'opérer de nuit. Il faudra broder à partir de cette situation initiale pour l'adapter au plan des PJ.

## Liens

- 7.
- Épilogue

## Notes

Voici les caractéristiques des domestiques de la maisonnée.

- Valets rébarbatifs :

**Niveau** : D8 **Facultés** : Autochtone (x1), Routinier (P) **Équipement** : gourdin

## 7. Rencontre : Frère Braquemart

« *L'hôtel des Essarts semble décemment être le point de ralliement des noctambules du quartier. Ainsi, au cœur des ténèbres, éclairé par la seule lueur de la Lune, un homme encapuchonné pousse à son tour la porte entrebâillée et traverse la cour comme une ombre fuyant les rayons du soleil. Après s'être rapidement entretenu avec un valet, il s'enfonce dans les appartements en suivant le chemin de lumière indiquant la direction du grand salon.* »

- **Fonction** : découvrir qui se cache derrière tout cela
- **Ambiance** : dangereuse !

## Exploration

Le visiteur nocturne est Frère Braquemart (faire parler le valet / 7, pouvoir reconnaître sa silhouette ou sa voix / 9)

Il connaît bien les lieux (entendre sa conversation avec le valet / 7, le voir prendre un raccourci dans l'hôtel / 9)

L'arrivée du prêtre défroqué crée de l'agitation dans l'hôtel (épier depuis l'intérieur / 7, observer le ballet des lanternes depuis l'extérieur / 9)

Le couple des Essarts est bien présent et a curieusement revêtu une tenue chaude, chaussé des bottes et s'est muni d'un baluchon (épier d'assez près / 9)

La cérémonie va commencer (entendre Braquemart entamer des psalmodies / 7)

## Développements

- Veillez à bien ralentir le tempo et à donner tous les éléments à vos joueurs : les PJ devront se décider vite, au fil de la révélation des événements, et ce de façon irrémédiable (ou presque). S'ils laissent la cérémonie débiter, reportez-vous à l'encadré « *La messe noire* ».
- Bien sûr, prenez en compte ce qui s'est passé précédemment. Si les PJ ont libéré les enfants ou se sont faits repérer, la cérémonie est ajournée. À l'inverse, s'ils se sont déguisés, se sont bien dissimulés ou usent de quelque Prodiges, ils assistent sans difficulté à la messe.
- Toute intervention des PJ pendant la cérémonie entraînera son interruption. Dans le désordre : la Reine Rouge bat en retraite et, protégée par ses sbires, réussira à s'enfuir, les enfants hurlent, les Des Essarts paniquent et, si le passage derrière le rideau est déjà ouvert, Frère Braquemart y bondit séance tenante. Les PJ peuvent l'y suivre mais doivent agir promptement ; en effet, faute d'officiant pour poursuivre la cérémonie, le passage ne tarde pas à se dissiper.

## Liens

- 8.
- 9.
- Épilogue

## 8. Rencontre : Charles Perrault

*Les vastes salons dorés du Louvre sont à présent envahis d'une foule vrombissante qui en vient volontiers aux mains pour savoir lequel de ces innombrables solliciteurs doit avoir la préséance. Chacun d'entre eux, engoncé dans un méchant habit de location, la perruque mal ajustée, brandit rageusement qui un mémoïre, qui un placet pour justifier de son importance. C'est alors que Charles Perrault, appuyé sur sa canne, fait son apparition, précédé par un secrétaire qui tente de chasser les indésirables à l'aide de son porte-feuilles.*

- **Fonction** : découvrir une autre façon de voyager en Romancie
- **Ambiance** : onirique

## Exploration

Perrault est certainement le meilleur spécialiste vivant de la Romancie (Lettres / 5)

Il fréquente quotidiennement les académies du Louvre et y est assez accessible (Cour / 7)

Il est toutefois peu enclin à parler spontanément et ouvertement de la Romancie (s'entretenir avec son secrétaire / 5, réussir à le solliciter / 9)

Il connaît le Pays de Coquemare (réussir à le solliciter / 9, lire toutes ses œuvres / 11)

Il possède un récit de voyage décrivant ce Pays de Nulle Part (obtenir sa confiance / 11)

## Développements

- Contacter Perrault est une bonne idée si les PJ cherchent un moyen alternatif de rejoindre la Romancie. Toutefois, il n'est pas tout à fait à l'aise avec ce sujet car, malgré sa réputation, il n'a jamais voyagé là-bas. Il s'est contenté de mettre en forme – avec talent – les récits de voyageurs, dont celui de Pierre d'Armancour.
- Perrault est membre de la Couleuvre. Les PJ doivent donc être vigilants avec le Grand Jeu. Bien utilisé (par exemple en invoquant la nécessité de rétablir l'ordre dans la capitale), il pousserait même le grand Colbert à faire pression sur son client pour qu'il aide les PJ.
- Si les PJ se montrent très convainquants, il leur prête son manuscrit du récit de d'Armancour. Celui-ci leur sera doublement utile. Non seulement il comporte des renseignements de première main sur Coquemare mais, surtout, il s'agit d'un grimoire Prodigeux ! Les êtres à la Séréndipité éveillée (cela marche donc avec les PJ) qui lisent son récit s'endorment très vite... pour se réveiller en Romancie.

## Liens

- 9.

## 9. Lieu : au pays de Coquemare

*« Perchée sur une colline aux formes grotesques, une forteresse noire aux tours élancées dresse devant vous sa silhouette menaçante. Un chemin sinueux mène à un pont-levis branlant mais ouvert. Quand vous posez le pied sur les premières planches, leurs grincements semblent vous crier « gare, gare ! ». Personne n'est là, dans la cour ni sur les cour- →*

## Le Pays de Coquemare ?

En quête de Prodiges, la Reine Rouge a jeté son dévolu sur ce Pays de Nulle Part situé quelque part en Romancie. Les contes à la mode sont en effet autant de récits de voyages en ce pays que l'on sait ainsi être fort proluxe en philtres d'amour, fontaines de jouvence et autres pommes empoisonnées. C'est là que, ces derniers temps, la Reine Rouge se fournit en divers Élixirs. Bien sûr, on ne se rend pas en Coquemare comme on franchit le Pont-Neuf. Toutefois, la Montespan a trouvé un moyen assez sûr de s'y rendre : une messe noire particulièrement crapuleuse ouvre un passage Prodigeux vers cette contrée lorsqu'elle est pratiquée dans les règles de l'art de la main gauche. Pour ce faire, elle compte sur un de ses affidés, Frère Braquemart.





*Apparition de la Reine rouge*

*tines, pour vous accueillir. Pourtant, les entêtantes odeurs qui s'échappent des cheminées indiquent clairement que le château est occupé. »*

- **Fonction** : mettre en échec les plans de la Reine Rouge
- **Ambiance** : Prodigieuse

## Exploration

Le château est le domaine d'ogres gigantesques aux gestes lents mais aux dents acérées (oser pénétrer dans le château / 5)

Ils élèvent des dizaines de petits enfants humains enfermés dans des enclos souterrains (réussir à fouiller le château / 9)

Les ogres sont fort occupés par une sorte de presseur duquel ils extraient un liquide visqueux et rougêatre qu'ils stockent ensuite en fioles (réussir à fouiller le château / 9)

Ces fioles contiennent un liquide Prodigieux qui semble être une sorte d'élixir de jouvence ; du sang de petit enfant entre incontestablement dans sa composition (Alchimie / 7)

Chose curieuse, les ogres possèdent une vaste bibliothèque avec une incroyable collection de romans populaires, almanachs, gazettes diverses, etc., tous en provenance directe du Pays d'Ici ; d'après les notes des ogres, ceux-ci en ont fait un lieu d'études sur les peurs des humains afin d'apprendre à mieux hanter leurs nuits (réussir à fouiller le château / 9)

## Développements

- Que les PJ soient arrivés là après la messe noire ou en traversant la moitié de la Romancie, peu importe : on peut y suivre Frère Braquemart à la trace ou, à défaut, interroger les villageois des alentours qui connaissent les liens entre le château des ogres et ces visiteurs d'Ici.

- Si Frère Braquemart est là, on l'y surprend en train de négocier une livraison de ces fioles rouges pour sa Reine. Toutefois, vraisemblablement dépourvu de son habituelle livraison d'écrits du Pays d'Ici, il semble en difficulté et risque bien d'éprouver le fait que les ogres se nourrissent bel et bien de chair humaine.

## Notes

Voici les caractéristiques des ogres de Coquemare.

- Ogres industriels :

**Niveau** : D12 **Facultés** : Gigantisme (P), Odorat supérieur (x2), Rouerie (x1), Terreur (x1) **Équipement** : énorme couteau fort pointu

## Épilogue

Si l'intrigue s'achève au Pays d'Ici (par exemple avec la libération des enfants), les PJ en tireront des bénéfices concrets : satisfaction de leur Coterie et récompense supplémentaire grâce aux largesses de M. de Bois d'Ailly. Toutefois, ils seront frustrés de tout Voyage : en prendre conscience devrait amoindrir leur Séréndipité.

À l'inverse, si l'aventure les conduit au cœur de la Romancie, gonflez-la à votre discrétion. Selon leurs choix, ils peuvent durablement perturber l'action de la Reine Rouge de la Nuit en la coupant définitivement de cette source de Prodiges. Ou, s'ils sont d'humeur plus tortueuse, aider Frère Braquemart à s'en sortir pour s'attirer les bonnes grâces de la Reine.

Quel qu'ait été l'aller, le retour de Romancie se fait simplement : après s'y être endormis, les PJ se réveillent au Pays d'Ici. Éventuellement encore hantés par leurs visions de Coquemare.

Julien Clément

Illustrations Sébastien Annoni

## Voyager en Romancie

L'usage du manuscrit de d'Armancour est une excellente idée... hélas, ce Prodiges assure un voyage vers la Romancie en général, pas vers le Pays de Coquemare en particulier ! Si les PJ usent de ce moyen, imposez-leur donc quelques jours de voyage au beau milieu d'un pays de contes de fées jusqu'aux frontières de Coquemare. Pour accentuer la différence comme pour leur faciliter la tâche – ils sont sans équipement et peut-être même en chemise et bonnet de nuit ! –, privilégiez alors des paysages faits de maisons en pain d'épice, de fontaines de miel ou ce genre de choses.

# La colonne d'An-Zumb

*Ce scénario court et simple à été écrit à l'occasion du festival « Au-delà du Dragon » 2017. Son ambition est de faire découvrir le système de jeu de Chroniques Oubliées. Le scénario peut servir aisément d'introduction à une campagne plus longue. L'énigme peut également être ajoutée à n'importe quel bâtiment un tant soit peu magique.*

## Introduction

### L'histoire pour le MJ

Une petite bande de gobelins, la tribu Face-blanche, a trouvé refuge dans une très ancienne mine de craie, depuis longtemps oubliée de tous. Peureux, ils évitent les autres peuples, et leur peau couverte de poussière blanche suffit généralement à effrayer les voyageurs égarés ou les autres créatures de la région. Il y a quelques temps, les Face-blanche ont découvert un tunnel de la mine débouchant au sommet d'une colline coiffée d'une tour sans âge. Le chef de la bande, parti explorer les lieux avec quelques chasseurs, n'est jamais ressorti. La brume magique l'a transporté en haut de la tour et les gobelinoïdes n'ont jamais réussi à redescendre. Ils ont finis par s'entre-tuer dans la panique. Après une nuit de transe devant la tour, « Zapzak » le shaman en a conclu qu'elle était magique. Son plan pour sauver son chef est « *d'échanger* » les membres de sa tribu contre d'autres prisonniers. Car « *La magie, ça donne pis ça réclame, et au pir' ça cout' rien d'essayer !* »

C'est ainsi qu'un groupe de gobelins est parti en quête de capturer des créatures pensantes, qu'ils estiment

plus intelligentes qu'eux pour les jeter dans la tour, nourrissant l'espoir ridicule que leur chef puisse en ressortir. Pas de chance pour les PJ qui passaient justement par là, qui sont tombés dans une embuscade et qui doivent désormais triompher des mystères de la tour pour s'en sortir...

### Pour les PJ : Aie ma tête

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous vous réveillez, endoloris et courbaturés sur sol de pierre. Vous ne savez pas où vous êtes ni ce que vous faites là. Vous ouvrez les yeux, des silhouettes s'activent péniblement autour de vous. Vous percevez une vaste salle carrée, nimbée de vapeurs étranges et violacées. La pièce ne comporte pas de fenêtre, mais quelques trous dans les murs et le plafond laissent entrer de minuscules rais de lumières. Un montant de porte donnant sur l'extérieur est couvert de lierre, de ronces et de racines, laisse également entrer un peu de jour. »

Demandez aux joueurs de décrire leurs personnages. Manifestement ils ne se connaissent pas.

Les aventuriers ne possèdent plus rien de leur équipement en dehors de leurs vêtements et armures. Un roublard, comme un voleur ou un



### En quelques mots...

Les PJ se réveillent groggys au sommet d'une haute tour, vestige ésotérique d'un peuple antique. Blessés et sans arme, ils devront déjouer le sortilège qui inonde les lieux et gagner leur liberté. Alors qu'ils progressent, les héros reprennent peu à peu leurs esprits et se remémorent les événements qui les ont conduits ici. Ils ont en fait été surpris et capturés par une bande de gobelins terrorisés par la magie du lieu.

### Fiche technique

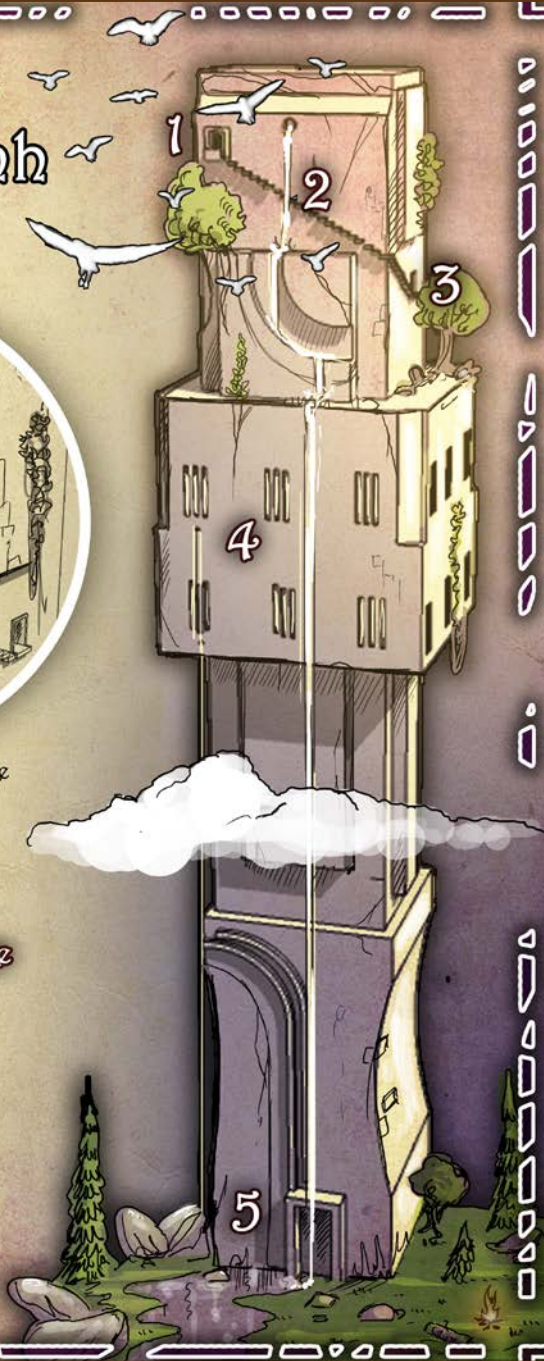
**TYPE** • Linéaire-énigme  
**PJ** • Tout niveau  
**MJ** • Débutant  
**Joueurs** • Débutant  
**ACTION** ★★☆☆  
**AMBIANCE** ★★☆☆  
**INTERACTION** ★☆☆☆  
**INVESTIGATION** ★★☆☆

# Colonne d'An-Lumbh



2 - Escalier en ruine

- 1- Salle de l'ultime voyage
- 2- Escalier en ruine
- 3- Salle des histoires
- 4- Salle des éléments
- 5- Hall d'entrée





► rôleur, pourra toutefois tenter un jet de SAG 12 pour avoir réussi à dissimuler une dague.

Quand vient le moment de se décrire pour le joueur dont le personnage est celui qui possède le plus de PV, dites lui que son PJ est blessé. Il a reçu un violent coup sur la tête, son propre sang a séché sur le côté de son crâne et l'une de ses jambes le fait souffrir : une pointe de lance en os est cassée dans sa cuisse. Dites lui de se retirer 4 PV.

### Salle de l'ultime voyage (1)

Une fois les présentations faites, demandez ceci à vos joueurs :

« *Que faites-vous ?* »

Laissez-les farfouiller un peu ou se précipiter vers la sortie. Rapidement, leurs questions devraient vous permettre d'enchaîner :

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Dans la pièce, au milieu de nombreuses urnes, de vieilles jarres et autres pots aux motifs antiques – pour la plupart vides ou remplis de cendres – se trouvent des cadavres des petites créatures étranges. Vraisemblablement des mâles, sans doute des guerriers vu leur accoutrement. Leurs corps sont maalingres, recouverts d'une poussière blancheâtre. Ils sont morts depuis quelques jours, cela ne fait aucun doute. »

Ce sont les cadavres Face-blanche du chef et de ses proches guerriers. Il y a un cadavre de moins que de PJ, car un goblin est tombé dans les escaliers.

Donnez les informations suivantes au PJ qui aura réussi le meilleur score sur un jet de SAG

« *En étudiant la position de leurs corps, tu remarques qu'une créature, sans doute le leader ou le chef*

*de ce petit groupe, a la tête écrasée sous une pierre. Et les autres se sont manifestement battus à mort. »*

Un jet d'INT 10 permet de déterminer cette information :

« *Le « vainqueur », mort de ses blessures, repose dans un coin de la pièce. Il s'est traîné à l'écart et tient encore sa lance dans la main. »*

Les gobelins n'ont pas grand chose d'intéressant sur eux mais les PJ peuvent quand même récupérer des javelines primitives (DM 1D6 -1), et le chef possède une épée courte (DM 1d6). Ils peuvent également mettre la main sur une drôle d'amulette en os sans utilité réelle mais qui peut constituer une fausse piste intéressante.

Si les PJ souhaitent fouiller la pièce, demandez-leur un jet de SAG 8. En cas de réussite, ils peuvent mettre la main sur une corde usée de 10 m, des bougies, une lampe à huile en cuivre et trois jarres d'huiles (environ 5 litres).

Un jet d'INT 15 permettra à un mage de découvrir de petites glyphes gravées sur chaque mur de la pièce. Il s'agit d'une antique protection magique qui empêche tout sort de fonctionner dans cette salle.

Pour sortir de la pièce, les PJ doivent couper les branchages qui bouchent l'entrée (FOR 10) ou y mettre le feu. Ils peuvent aussi se faufiler par un trou emprunté par le goblin qui a essayé de fuir (DEX 8).

*Avant de sortir, les joueurs doivent effectuer un jet d'INT 8. Ceux qui réussissent se remémorent un de leurs souvenirs.*

### Les souvenirs

Au fur et à mesure de leur progression dans le scénario, les PJ se remémorent les événements qui les ont conduits dans la tour. Le joueur blessé devrait récupérer les souvenirs précé-

dé d'un (\*) et dans l'ordre. Ce sont les premiers souvenirs présentés.

Les autres souvenirs n'ont pas d'ordre impératif. Certains font office d'introduction, veillez à ne pas donner deux introductions à un même joueur. Nous vous recommandons d'imprimer les souvenirs et de les distribuer aux joueurs qui seront libres de partager avec les autres ces éléments comme ils l'entendent. Les souvenirs sont présentés ici en respectant l'ordre chronologique des événements, mais il est bien plus amusant de les donner aux PJ dans le désordre et de les laisser reconstituer le fin mot de l'histoire.

\* « A la tombée de la nuit, tu t'affaires à soulager un besoin naturel. Soudain, troublant ce moment de félicité, des geignements féroces se font entendre au dessus de toi. Finissant prestement ton affaire, tu empoignes ton arme de prédilection, alors que plusieurs créatures à la peau blafarde te tombent dessus depuis les hauteurs de l'arbre. Accrochées à toi, elles menacent de te faire tomber. Tu parviens néanmoins à en projeter une contre le tronc avec suffisamment de violence pour l'assommer, mais la bagarre est loin d'être finie... »

\* « Une créature parvient à planter la pointe de sa lance dans ta cuisse, te faisant hurler de rage et de douleur. Furieux tu te projettes sur le dos, écrasant sous ton poids la créature qui y est accrochée. Les autres monstres t'encerclent, méfiants, alors que tu te redresses, la petite lance toujours plantée dans la jambe. Toisant tes agresseurs du regard, tu reconnais des gobelins recouverts de poussière blanche. Alors que tu calcules ton prochain mouvement, un grognement retentit dans le bois, suivi d'un pas lourd et rapide ainsi que des bruits de craquements de branches. Les visages des gobelins s'illuminent d'un sourire mauvais... »

\* « Un ours massif jaillit des bois, chevauché par un goblin qui ne semble plus maître de sa monture. Tu parviens à blesser la bête, qui réplique dans un grognement sourd par un coup de patte à la tempe qui t'envoie rouler dans l'herbe. Alors que ton propre sang te coule sur l'oreille, l'ours se dresse devant toi, prêt à te porter un coup fatal. Les cris des gobelins fusent alors : « Tue pas ! Tue pas ! Zapzak en veut des vivants pour les échanger ! » Épuisé et sonné, tu n'es plus de taille à résister et un coup violent sur le crâne te prive de tes dernières forces. Tu tournes de l'œil... »

(intro 1) « Sur le bord de ta route, par une douce soirée, tu es devant ton feu de camp, où un beau lièvre fraîchement capturé grille tranquillement. Un bruit te fait tourner la tête, juste assez tard pour voir le manche d'une lance s'écraser sur ton front et te plonger dans le noir, assommé. »

(intro 2) « La nuit est en train de tomber et il ne reste que quelques heures de marche avant le prochain village. Accroupi au bord d'un ruisseau limpide pour remplir ton outre d'eau fraîche, un coup violent te fait tomber en avant dans l'eau peu profonde. Le temps de te retourner et d'attraper le manche de ton arme, plusieurs créatures blanchâtres te submergent et te rouent de coups, te plongeant rapidement dans l'inconscience. »

« Dans un état second, les secousses de la route te font ouvrir un œil. Il fait nuit. Avachi au fond d'une cage mobile tirée par un gros ours boîteux, tu aperçois à travers les barreaux de petites créatures blanchâtres armées de lances. L'une d'elle se retourne vers toi et te voit bouger. Sans un mot, et l'air mauvaise, la créature t'assène un violent coup de manche sur la tête, te replongeant dans le cirage. » →



« Des chuchotements t'ont sorti de la torpeur dans laquelle tu te trouvais. De petites créatures primitives se parlent non loin de la cage dans laquelle tu te trouves. D'autres corps, sans doute des prisonniers assommés, t'écrasent. « La v'là la colonne ! Raz' et moi on va prév'nir le shaman, boulottez pas les gars d'la cage si vous v'lez qu'on y récupère not' chef, pigé ?! »

« Il fait nuit et deux créatures te traînent sur le sol. Alors que tu peines à ouvrir un œil, tu aperçois, se dressant vers le ciel nocturne au-dessus de toi, une gigantesque tour carrée et manifestement très ancienne. De l'eau ruisselle le long de la tour. Tu distingues des voix non-humaines à proximité : « Shaman, t'es sûr que ça va marcher avec ces gars-là ? »

« C'est magique ! La magie ça donne pis ça réclame, et au pir' ça cout' rien d'essayer ! »

« Tu te rappelles avoir été tiré par les pieds sur de la terre humide, de nuit. Poussé par plusieurs petites mains à l'intérieur d'une bâtisse de pierre, tu te remémores une brume étrange qui t'a enveloppé dans une curieuse sensation de bonheur et de bien-être. Tu as eu l'impression de mourir ou de sombrer dans le plus beau des rêves. Tu t'es enfin senti « transporté ». Et puis sont venus le mal de crâne et la sensation de la pierre dure sous ton corps... »

## Les escaliers en ruine (2)

Une fois dehors, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Vous voici sur un escalier vertigineux et délabré dont les marches sont encastrées dans le flanc même du bâtiment. Les plus sujets au vertige parmi vous n'ont pas manqué de remarquer qu'il n'y a pas de rambarde ni de sécurité ici et que la chute

se termine au sol une bonne soixantaine de mètres plus bas. Une chute d'eau tombe depuis le haut de la tour le long de la paroi. Avec le temps, l'eau a eu raison de quelques marches de l'escalier, laissant un vide d'environ 3 m de longueur. »

Nos aventuriers n'ont pas le choix. Ils doivent traverser et atteindre la porte suivante.

Pour triompher de cette petite épreuve, plusieurs solutions sont possible, mais laissez les PJ trouver leur propre voie.

Sous la porte se trouve une corniche sur laquelle un arbre a réussi à pousser. Utiliser ce dernier pour atteindre la corniche est possible mais dangereux. Un jet de DEX 12 est nécessaire pour réussir à s'accrocher à une branche. Et une escalade pour en descendre demandera de réussir un jet de DEX 10. Sinon, c'est la chute (voir plus bas)

La corniche de l'arbre fait un peu moins de 3 m de large, ce qui est suffisamment confortable pour se mouvoir. Une fois sur la corniche, il est facile, à l'autre bout, de se hisser sur les marches de l'escalier (FOR 6). Un échec à ce test signifie une chute.

Utiliser une corde permet d'atteindre sans encombre la corniche située à environs 12 m sous la marche la plus haute, 10 m sous la marche la plus basse avant le trou.

Sur la corniche gît le cadavre du dernier gobelin, celui-ci n'a pas réussi à sauter la faille et s'est écrasé ici tristement.

Sauter le précipice à travers la cascade nécessite de réussir un jet de DEX 15. Si le test est raté, c'est la chute. Les marches n'offrent une surface satisfaisante que pour une personne (avec beaucoup d'agilité, deux gnomes ou deux halfelins pourraient tenir de front) Un jet de SAG 6 permettra à n'importe quel aventu-

rier d'estimer la distance (et donc la difficulté) d'un tel saut.

Les marches sont glissantes, couvertes de mousse et d'éclaboussures. Toute action un peu brusque ou instable menace de faire glisser les joueurs. Demandez-leur un jet de DEX 8 pour éviter de tomber à chaque fois que l'un d'eux s'active, se retourne brusquement, tente de doubler un autre personnage, etc.

Au cours de cette épreuve, toute chute inflige 1d6 DM par tranche de 3 m. Un jet de DEX 10 permet d'amortir la chute en supprimant 1d6 DM.

Atteindre la porte du bas s'effectue sans encombre une fois l'obstacle franchi.

### La salle des histoires (3)

Lisez ou paraphrasez ceci quand les PJ entrent à l'intérieur de la tour.

« Vous découvrez une pièce vide sans fenêtre. Les murs sont couverts de bas-reliefs en piteux état. Les motifs très primitifs mais élégants représentent des humanoïdes construisant la tour. Plusieurs divinités de la nature se tiennent autour d'eux. Chacune d'elle est associée à un élément. »

Il est possible de déchiffrer une partie des glyphes et des images grâce à un jet d'INT. Voici ce que les PJ peuvent apprendre selon leur résultat. Pour chaque demi-heure passée dans la pièce à observer les glyphes et les images, un PJ peut tenter un nouveau jet :

**12**

- La tour est représentée par une sorte de colonne unique qui soutient le ciel. Des volutes brumeuses couronnent son sommet.
- L'édifice semble avoir eu une vocation religieuse et probablement funéraire, ce qui explique la présence des urnes à son sommet.

- Une brume magique est présente un peu partout dans le motif et semble faire le lien entre les différents lieux.

**14**

- La source de l'eau qui coule depuis le sommet de la tour est représentée dans son sous-sol. C'est au contact de la brume que l'eau se retrouve dans les parties supérieures du bâtiment.

**16**

- Toutes les silhouettes qui œuvrent dans la tour au contact de la brume ont le visage couvert de tissus. Ceux à l'extérieur de la tour se déplacent librement, le visage nu.

**18**

- Enfin il est possible de découvrir une prononciation approximative en langue commune du nom originel de la tour : An-Lumh, qui pourrait se traduire par « lieu-voyage »

Au centre de la pièce, un escalier massif en colimaçon permet d'atteindre les étages inférieurs.

*Alors qu'ils s'apprêtent à quitter les lieux, les joueurs doivent effectuer un jet d'INT 8. Donnez un nouveau souvenir à ceux qui réussissent.*

### La salle des éléments (4)

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Après la descente prudente de nombreuses marches dans l'obscurité, vous atteignez enfin une salle. »

Les aventuriers atteignent la salle des éléments. 4 pièces se succèdent autour de l'escalier cloisonné au centre. Ces salles rendent chacune hommage à l'un des éléments. La brume s'amoncelle sur le montant de chaque porte reliant les pièces →

entre elles. Il n'y a apparemment aucun moyen de descendre plus bas. Les murs extérieurs sont percés de hautes meurtrières très étroites laissant la lumière pénétrer suffisamment pour y voir clair sans torche. Un halfelin pourrait éventuellement se glisser dans une fente pour y passer la tête, mais ne ferait que constater à quel point il se trouve encore loin au-dessus du sol.

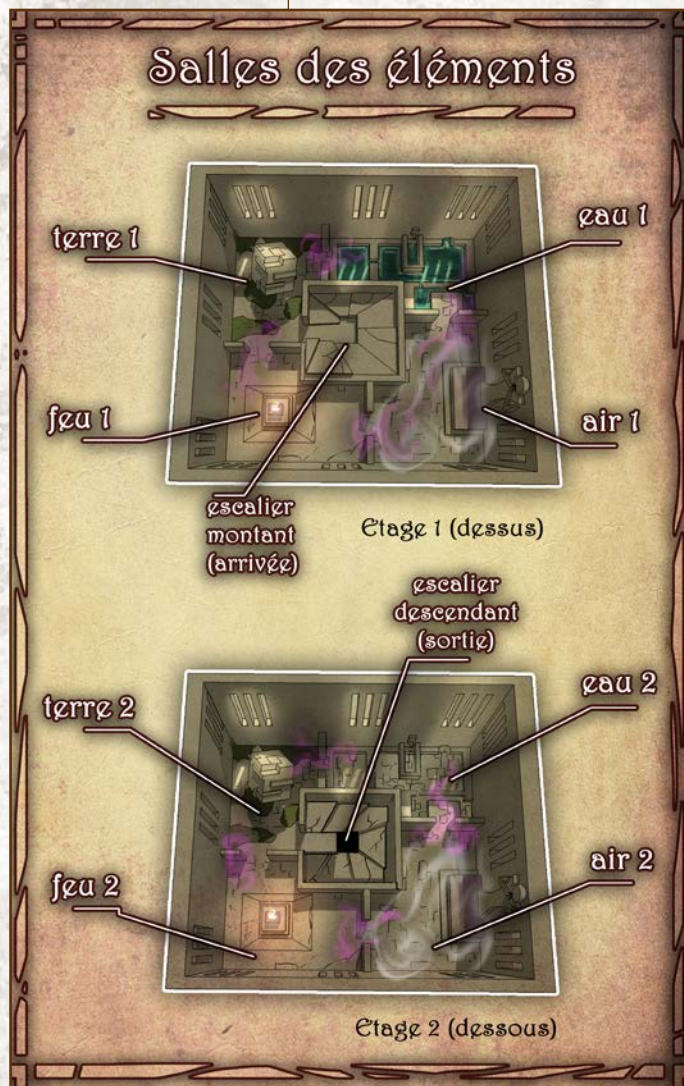
L'étage contient en réalité une curieuse énigme, assez simple, mais dont la mécanique n'est pas si évidente au premier abord. Il y a en réalité deux étages identiques (voir le schéma ci-contre), l'un au dessus de l'autre. Dans celui du dessus l'escalier permet de monter jusqu'au sommet de la tour, d'où viennent les joueurs. Le second dessert l'escalier qui conduit à la base de la tour, vers la sortie donc. Les deux étages communiquent par les portes brumeuses qui semblent relier les salles entres-elle. Les deux étages ont été réalisés à l'identique par les bâtisseurs de la tour, chaque élément fut fabriqué deux fois.

Si les joueurs inhalent la brume, celle-ci les téléportera dans la pièce suivante mais **de l'étage du dessous**. Attention, l'inverse est vrai : franchir une porte depuis l'étage inférieur transporte le voyageur vers la pièce suivante **du dessus**.

Ainsi, si les joueurs du **premier étage** désirent passer depuis la salle de la terre 1, vers la salle de l'eau 1 à visage découvert, ils se retrouveront en réalité dans la salle de l'eau 2 du **second étage**.

Tant que les joueurs respirent la brume, ils tourneront donc en rond ainsi : terre1 > eau2 > air1 > feu2 > terre1.

L'objectif est donc d'atteindre la salle terre 2 d'une façon ou d'une autre pour rejoindre les escaliers qui descendent. Il faut donc comprendre comment et pourquoi on passe d'une salle à l'autre selon que l'on respire ou non les brumes. Une fois ce mystère saisi, il est aisé de rejoindre la sortie. À travers la brume, les joueurs voient nettement la salle suivante de l'étage auquel ils se trouvent, mais passer la porte les amène à la pièce jumelle de l'autre étage. Nul doute que les joueurs vont tourner en rond



un moment avant de comprendre ce qu'il se passe.

Pour corser l'énigme, ou si vos joueurs trouvent la solution par hasard, vous pouvez décider que l'escalier inférieur (terre2) est protégé par une herse dont le mécanisme d'ouverture se situe dans la salle de l'air (air1) de l'étage supérieur. Ainsi, il est obligatoire de maîtriser la « mécanique » étrange des déplacements dans le bâtiment.

Les joueurs devront faire des petites expériences avant de comprendre le fonctionnement de la brume magique, et ils peuvent toujours remonter dans la salle des histoires si un détail leur a échappé. Les souvenirs des PJ contiennent également quelques indices. Faites faire un jet d'INT 8 aux joueurs qui sont sur la bonne voie. Donnez à ceux qui réussissent un nouveau souvenir.

Pour mettre la puce à l'oreille des joueurs, plusieurs détails peuvent les aider. Il est conseillé au MJ de dessiner un petit plan rapide des deux étages que lui seul pourra voir et d'y déplacer un petit jeton pour garder en mémoire la progression des joueurs.

Notez aussi les changements notables que les joueurs pourraient laisser dans une pièce. En effet, laissez une marque sur le mur d'une pièce pour se rendre compte qu'elle n'y est visible qu'un coup sur deux est le cœur de la résolution de l'énigme. Voici la description des pièces élémentaires de chaque étage, ainsi que les petites différences que les PJ pourront remarquer s'ils réussissent un test (SAG 10)

### **Pièces de la terre**

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Le sol de cette pièce est couvert de mousse, et un gros cube de pierre ouvragé flotte en son centre, tournoyant lente-

ment sur lui-même. De nombreuses petites particules de poussière et quelques insectes scintillent dans les rayons de soleil qui pénètrent dans la pièce. »

Le caractère aléatoire de la nature permet relativement facilement de se rendre compte des différences entre les pièces des deux étages. Les motifs de la mousse ne sont pas identiques d'un étage à l'autre. Les pierres apparentes ne sont pas similaires, et la végétation n'a pas jaunie aux mêmes endroits.

### **Pièces de l'eau**

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Cette salle humide est parcourue de bassins de tailles, de matières et de formes très différentes. »

La salle de l'étage supérieur, fonctionne à merveille et l'eau coule entre les bassins de façon très harmonieuse, projetant un bruit doux et apaisant ainsi que de magnifiques reflets de lumières sur les murs. Les bassins de la salle de l'étage inférieur sont asséchés.

### **Pièces de l'air**

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Un grand bas relief représentant une silhouette féminine en prière décore le mur Est de cette pièce. Du plafond pendent de nombreux carillons de bois qui chantent à chaque courant d'air. »

Les deux étages se ressemblent beaucoup. Seule une partie abîmée de l'épaule de la statue de l'étage supérieur permet de différencier les deux salles.

### **Pièces du feu**

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Au centre de la pièce, sur un autel, brûle une grande lampe à huile. » ➔



### Gobelin Face-blanche

NC 0, créature humanoïde, taille petite

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

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

**DEF 14 PV 3 Init 15**

**Javeline d'os +2 DM 1d6-1**

### Ours blessé

**FOR +3 DEX +2 CON +3**

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

**DEF 15 PV 15 Init 15**

**Morsure et griffes +4 DM**

1d6+3

Il n'est pas évident de déceler ici une différence entre les deux pièces. Mais lorsque l'on se trouve dans la salle du feu de l'étage supérieur, le sol est légèrement plus chaud, réchauffé par le feu de l'étage inférieur.

Une fois l'escalier inférieur atteint, volontairement ou pas, les joueurs sont libres de poursuivre vers la base de la tour.

*Avant de descendre, les joueurs doivent effectuer un ultime jet d'INT 8. Donnez à ceux qui réus-*

*sissent un nouveau souvenir. Essayez si possible de faire en sorte que tous les souvenirs aient été distribués avant qu'il ne sortent de la tour.*

### Le hall d'entrée (3)

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Suite à une interminable descente, vous apercevez enfin la lumière du jour par l'ouverture d'un grand hall vide. Le rez-de-chaussée de la tour est rempli de brume. »

Inhaler la brume renvoie évidemment au sommet de la tour et il n'existe pas d'autre chemin pour redescendre que celui déjà emprunté jusqu'ici.

Les aventuriers devraient avoir compris la « mécanique » de la brume. Si ce n'est pas le cas, faites leur faire un test d'INT 11 et rappelez-leur les bas reliefs de la salle aux histoires. Pour sortir de leur prison, ils n'auront plus qu'à se couvrir le visage (comme le montrent les bas-reliefs de la salle des histoires) et se ruer vers la sortie. Libres ?

Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

« Enfin dehors ! Vous respirez l'air libre à pleins poumons ! Le soleil réchauffe votre visage, vous avez envie de hurler votre joie... mais vous n'en faites rien. Un ours endormi près d'une cage ouverte vous rappelle de mauvais souvenirs. Que faites-vous ? »

Dehors, les gobelins ont établi un camp pour surveiller la tour, des fois que leur chef ressortirait. En pleine journée, ils ont creusé des terriers et ne laissent dehors qu'une sentinelle et leur ours blessé. Ces deux derniers, assommés par l'ennui, roupillent comme des loirs. Les joueurs ne tarderont pas à repé-



## Fouiller le bazac des Face-blanche :

À côté de la cage, proche de l'ours, se trouve un sac qui contient 3 fioles de potions fabriquée par le shaman. Ces décoctions à base de champignons ont des effets hasardeux. Un adepte de la magie peut réaliser un test d'INT 12 pour découvrir l'utilité d'un breuvage.

*Fiole en verre, liquide vert clair luminescent, odeur de viande pourrie*

**Utilité :** Potion de compréhension. Après ingestion, ce breuvage permet de comprendre n'importe quel langage entendu pendant 1D4 heures. Le consommateur doit réussir un jet de SAG 10 pour contrer l'effet secondaire.

**Effet secondaire :** L'utilisateur n'est plus capable de parler un langage compréhensible pendant toute la durée de l'effet.

*Bulle de terre, poudre jaune translucide, odeur suave et sucrée*

**Utilité :** Projectile qui éclate à l'impact, libérant un nuage de poudre de champignon agissant comme une phéromone qui attire de nombreux insectes. Le nuage englobe une zone de 1 m de diamètre et empêche toute cible d'agir pendant 1 D6 tours. Il est facile de contrer l'effet en prenant la fuite. Rester dans la zone touchée entraîne la perte d'1D4 PV due aux nombreuses piqûres d'insectes. Attention aux régions peuplées de créatures venimeuses !

*Bourse en cuir de rat, poudre mauve, forte odeur de renfermé*

**Utilité :** Stimulant fongique instable. Mélanger cette poudre à n'importe quel liquide permet d'obtenir une potion de soin efficace qui rend immédiatement 1DV+1 . Malheureusement, l'ingestion de cette poussière de champignons possède également quelques effets secondaires aléatoires incontournable.

**Effets secondaires :** La bourse contient 4 doses, chaque ingestion d'une dose impose au consommateur de jeter 1D4 et de consulter la table des effets secondaires suivante :

1- Laxatif. Le personnage ressent le besoin de se soulager très rapidement.

2- Yeux lumineux. Vos yeux éclairent comme une torche autour de vous pendant 1 h. Votre vision est entravée et tout test de tir ou de perception se fait avec un malus de 2

3- Invisibilité. Le personnage devient invisible pendant 1D10 minutes, mais pas son équipement. Le MJ effectue ce dernier jet secrètement.

4- Odeur de mort. Le personnage émet une odeur terrifiante qui fait fuir les animaux (même dressés) autour de vous et rends les gens méfiants et inquiets. Tout test de charisme subit un malus de 3.

rer leurs affaires laissées dans la cage ouverte, à côté de laquelle dort l'ours. Ils devront trouver le moyen de quitter les lieux discrètement avec ou sans leurs affaires. Repérer le goblin qui roupille derrière l'ours nécessite de réussir un test de SAG 15. Repérer le trou du terrier et comprendre qu'il a été creusé par les gobelins nécessite un test de SAG 18

Se déplacer sans réveiller les gobelins est un jet de DEX 12, récupérer le barda sans réveiller l'ours est une autre affaire. Il faudra réussir une ac-

tion discrète, un test de DEX 14 pour entrer dans la cage puis ressortir avec les affaires d'un seul personnage.

Si la sentinelle ou l'ours se réveillent, ils donneront l'alarme immédiatement par leurs cris de stupeur et le combat est inévitable. Comptez un goblin par joueur, plus l'ours blessé et le shaman.

Les gobelins ne bénéficient pas de leurs bonus d'attaque en meute car il fait jour et que ce sont des créatures nocturnes.

*Texte, illustration et plans Jerns*

## Japsah, Shaman gobelin

NC 1, créature humanoïde,

taille petite

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

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

**DEF** 12 **PV** 3 **Init** 15

**Rayon Noir** +2

*Attaque magique (L) :*

la créature possède un pouvoir magique qui inflige [1d6 x NC] **DM** sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique.

# ESPACE MORT



## EN QUELQUES MOTS...

Les PJ tombent sur une épave à la dérive datant des premiers temps de la colonisation. Malheureusement pour eux, le vaisseau-colonie n'est pas aussi désert qu'il y paraît.

## FICHE TECHNIQUE

**TYPE** • Horreur / Hack n'Slash

**PJ** • Tout niveau

**MJ** • Tout niveau

**Joueurs** • Tout niveau

**ACTION** ★★

**AMBIANCE** ★★☆☆

**INTERACTION** ☆☆☆

**INVESTIGATION** ★☆☆

*Pas eu le temps de préparer le scénario du soir ? Après les discussions, il ne reste plus assez de temps pour ce que vous aviez en tête pour la séance ? Envie d'action débridée pour combler un moment plus creux de votre campagne ? Si vous avez répondu « oui » à l'une de ces trois questions, cette mini-aventure au format 90 minutes est fait pour vous.*

Toute tentative de coloniser une étoile lointaine se heurte à l'un des paradoxes de la conquête spatiale : la vitesse du progrès humain peut rattraper, voire dépasser, la vitesse d'un vaisseau de colonisation. C'est ce qui est arrivé au *Genesis 6*, lancé depuis la Terre vers Vega, à 25 années-lumière de là. À son bord, quelques dizaines de membres d'équipage et des milliers de colons, en plus de vivres et de matériel. Tous étaient censés survivre au voyage grâce à une technique de cryogénie révolutionnaire pour son époque.

Malheureusement, un voyage prévu pour durer environ 250 ans avait peu de chance de se dérouler sans encombre. Après quelques pannes suite à l'exposition continue aux radiations, à cours d'énergie, l'ordinateur de bord dut dériver une partie de l'alimentation consacrée aux caissons cryogéniques vers d'autres fonctions. Provoquant la lente agonie de l'ensemble de ses passagers et leur transformation en créatures terrifiantes (cf. encart).

Que ce soit par hasard, grâce à une information glanée ici ou là, ou parce qu'ils sont mandatés par un organisme officiel, les PJ se trouvent les premiers en contact avec le vaisseau fantôme. Il leur faut pénétrer à bord afin d'enquêter sur son origine et son contenu, et vérifier si l'ordinateur est en mesure de pratiquer les manœuvres nécessaires

(un vaisseau de cette taille entrant en collision avec une base spatiale ou une planète provoquerait des dégâts considérables). Alors qu'ils procèdent aux analyses et à l'exploration du *Genesis 6*, le vaisseau parvient assez près de sa destination pour déclencher le réveil des passagers. Les PJ sont pris au piège.

## SCÈNE I : EXPLORATION

Le *Genesis 6*, même s'il apparaît archaïque, reste une prouesse technologique des temps anciens et un vaisseau aux dimensions titanesques. Lors de l'approche, l'ordinateur de bord répond de manière basique mais ne permet pas de prise de contrôle à distance. Il est donc nécessaire de pénétrer dans le vaisseau fantôme. Aucun sas temporaire ne peut être installé, les stations d'arrimage n'utilisent pas les mêmes normes que le vaisseau des PJ. Ces derniers doivent donc marcher dans l'espace jusqu'à atteindre un sas extérieur et l'ouvrir manuellement, puis se rendre jusqu'au poste de commandement.

## L'ambiance à bord

L'intérieur du *Genesis 6* est en bon état et a simplement l'air d'un vaisseau abandonné : coursives et salles vides, courant coupé dans de nombreuses sections, une fine pellicule de glace recouvre murs et équipements, quelques veilleuses clignotent encore ici et là. La



plupart des sas sont verrouillés et il est nécessaire de redémarrer chacun individuellement. Les inscriptions et indications sur les coursives sont écrites dans une ancienne langue terrienne oubliée. Déchiffrer ces inscriptions pour connaître la direction du poste de commandement nécessite un test d'INT (Langues) ND 20. Un personnage qui dispose de la *Voie du pilotage* ou de la *Voie de l'espace* et réussit un test de PER (Orientation) ND 15 détermine la direction la plus probable.

### Les salles de cryogénie

Lors du trajet vers le poste de commandement, arrangez-vous pour que les PJ traversent l'une des nombreuses salles de cryogénie, où reposent plusieurs centaines de passagers. S'ils inspectent les caissons, un test d'INT (Médecine ou Électronique) ND 15 permet de déterminer que ces caissons sont sous-alimentés et que leurs occu-

pants sont morts depuis longtemps, le fluide cryogénique n'ayant pu être maintenu à température constante. Pourtant, les corps sont extrêmement bien conservés, maintenus en état par le froid et le fluide.

### Le poste de commandement

Le trajet jusqu'au poste de commandement, s'il peut être angoissant, se déroule sans encombre notable. Une fois sur place, les PJ font plusieurs constatations :

- L'ordinateur de bord donne plus d'informations sur le vaisseau, son origine et sa destination. Un test d'INT (Électronique) ND 15 permet de retrouver les traces de plusieurs incidents qui ont mené l'ordinateur de bord à dériver peu à peu une partie de l'énergie. Depuis que le vaisseau s'approche de Vega, les →

### ATMOSPHÈRES

L'ambiance de ce scénario peut considérablement varier, depuis un huis clos angoissant façon *Dead Space* jusqu'à de l'action débridée façon *Aliens*. Dans le premier cas, il vous faudra jouer avec les ténèbres et les descriptions de coursives désertes où rôdent quelques ennemis redoutables. Dans le deuxième cas, multiplier les vagues d'ennemis et rendre la menace omniprésente. Dans le cadre d'une séance d'un soir, n'hésitez pas à prévoir quelques PJ « *de rechange* » et à provoquer quelques pertes. L'ambiance en sera encore renforcée, à condition bien entendu que votre table soit prête à accepter ce style de jeu.



## L'ADVERSITÉ

Ce scénario laisse volontairement dans le flou certaines informations dont peut dépendre sa difficulté : le nombre exact d'adversaires, la configuration et la taille de l'épave, etc. À vous de personnaliser ces aspects en fonction de vos préférences et du temps dont vous disposez.

## LES CRYOGÉNISÉS

NC 1

FOR +1 DEX -1 CON +1

INT -4 PER -1 CHA -4

DEF 10 PV 18 Init. 8 ;

Attaque +4 (DM 1d6+1 ou selon arme +1)

### Capacités

*Sans esprit* : Les fonctions cognitives des cryogénisés sont tout simplement absentes.

Ils sont immunisés à tous les pouvoirs qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

*Vitesse surnaturelle* : Lorsqu'ils détectent un être vivant « chaud », les cryogénisés savent utiliser les coursives à leur avantage pour se déplacer à une vitesse de 15 mètres par action de mouvement. Ils sont capables de se déplacer sur les murs ou même dans des conduites étroites. Le reste du temps, ils errent lentement dans le vaisseau.

*Immunité partielle aux armes à énergie* : Les cryogénisés sont totalement immunisés aux armes laser. Ces dernières provoquent des blessures apparentes mais aucune perte réelle de PV. Les DM des armes soniques sont comptabilisés, mais lorsqu'un cryogénisé tombe *Inconscient*, il se relève simplement 1d3 tours plus tard en ayant récupéré l'ensemble des DM temporaires subis.

*Vulnérabilité* : Les DM de feu et des armes à plasma sont doublés.

batteries solaires ont pu néanmoins être rechargées et, en théorie, il serait possible de restaurer le courant dans l'ensemble du *Genesis 6*. Cela nécessite un test de DEX (Réparation) ND 10.

- L'ordinateur de bord ne semble pas conscient du fait que l'ensemble des passagers sont morts. Un test d'INT (Médecine) ND 15 permet d'analyser certaines mesures périodiques qui semblent en effet confirmer la survie des cryogénisés, et remettre en question les éventuelles constatations visuelles précédentes.
- D'autre part, il semble que l'ordinateur a tenté de réveiller l'équipage 48 heures avant l'arrivée des PJ. Des logs d'erreur semblant indiquer que la procédure de réveil s'est déroulée de manière anormale.
- Il est possible de récupérer le manifeste du vaisseau, qui indique avec précision la liste des membres d'équipage, des passagers, du matériel embarqué ainsi que les éventuelles données génétiques (voir l'encart *Récompense*, plus loin).

Toutes ces recherches prennent plusieurs dizaines de minutes, voire plusieurs heures. Alors qu'elles touchent à leur fin, une alarme résonne soudain. L'ordinateur de bord est programmé pour réveiller le reste des passagers par vagues une fois à proximité de la destination. Là encore, les logs d'erreur se multiplient. C'est à cet instant que les PJ découvrent ce qu'il est advenu de l'équipage.

## SCÈNE II : CONTACT !

L'équipage a effectivement été « réveillé » 48 heures plus tôt. Par simple chance, les PJ ne sont tombés sur aucun des membres d'équipage cryogénisés. Ceux-ci errent par petits groupes en divers en-

droits du vaisseau. Et c'est justement un de ces petits groupes (nous vous conseillons 2 adversaires pour commencer, afin de laisser les PJ découvrir leur immunité aux armes laser, voir encadré) qui leur tombe dessus alors qu'ils consultent l'ordinateur de bord. À moins qu'ils n'aient spécifiquement placé quelqu'un pour surveiller l'entrée du poste de commandement, les PJ sont *Surpris*, ce qui permet à leurs assaillants de leur foncer dessus.

Pendant ou après le combat, les PJ s'aperçoivent de la nature de l'alarme : plusieurs centaines de passagers sont sur le point d'être réveillés dans la section qu'ils ont traversé à l'aller. Leur chemin de retraite est donc coupé, et il leur faut trouver une sortie au plus vite, car l'ordinateur semble programmé pour réveiller des colons supplémentaires toutes les heures.

## Trouver la sortie

Selon le temps prévu pour le scénario, la stratégie choisie par les PJ et les armes dont ils disposent, trouver et rallier la sortie peut être une scène d'action endiablée, un jeu du chat et de la souris dans les coursives du *Genesis 6*, ou même impliquer un plan plus complexe comme leurrer les cryogénisés dans certains endroits du vaisseau afin de les coincer et libérer le passage. N'hésitez pas à accroître la pression en ajoutant des obstacles (un sas en panne, un groupe de cryogénisés fraîchement réveillés, etc.) ou en faisant intervenir les adversaires et l'environnement (une course en apesanteur à cause d'un générateur de gravité défaillant, les alarmes périodiques, l'air qui commence à manquer dans les réserves, etc.).

## Coincés

À un moment donné lors de la recherche d'une sortie, les PJ sont

confrontés à un groupe de cryogénisés plus important que les autres. Il leur faut battre en retraite derrière un sas. Là, ils se retrouvent coincés dans une soute remplie de containers. Le matériel qui se trouve dans la soute peut les aider contre leurs adversaires. S'ils ont récupéré le manifeste dans le poste de commandement, les PJ peuvent sélectionner le matériel de leur choix dans la liste suivante. Sinon, faites faire un jet à chaque PJ afin de déterminer ce qu'il déniché (utiliser un PC permet de choisir son résultat).

#### d8 Matériel

- 1 Du matériel de cuisine, dont des couteaux (arme blanche infligeant 1d4 DM).
- 2 Du matériel de construction (pioches, haches, marteaux). Un PJ qui utilise ce matériel comme une arme subit un malus de -2 à l'attaque et inflige 1d8 DM.
- 3 Des planches, des scies et des clous. Un personnage qui dispose d'au moins un rang dans la *Voie de la réparation* ou la *Voie de la bordure* peut utiliser ce matériel pour fabriquer une protection équivalente à un petit bouclier (DEF +1).
- 4 Du matériel médical qui, à défaut d'être de première jeunesse, peut être utilisé par un personnage avec au moins un rang dans la *Voie de la médecine* pour restituer 1d4 PV à un patient. Cette trousse de premiers soins est inutile après 1d6 utilisations.
- 5 Des biens personnels sans importance et inutiles dans les circonstances.
- 6 Une tronçonneuse archaïque, qu'il est possible de remettre en marche avec un test d'INT (Réparation) ND 20. Elle inflige 2d6 DM (jet sans limite) et tombe en panne lorsque

le PJ obtient un 1 à son test d'attaque. Un PJ qui tombe par hasard sur ce résultat ou qui dispose du manifeste peut dépenser un PC pour obtenir deux batteries de recharge.

- 7 Des bouteilles d'alcool frelaté et des vêtements en tissu. Cela permet de fabriquer une douzaine de cocktails Molotov. Lancé sur une cible, et si le jet d'attaque est réussi, le cocktail se brise et enflamme la cible, infligeant 1d6 DM de feu par tour jusqu'à ce que le feu s'éteigne (si un 1 est obtenu sur les DM).
- 8 Des engrais et des composés chimiques permettant à quiconque dispose d'au moins un rang dans la *Voie de la bordure* ou la *Voie des armes lourdes* de préparer un explosif artisanal puissant. Celui-ci peut être utilisé pour couvrir une retraite ou saboter le vaisseau en le plaçant en un point névralgique. Il inflige 4d6 DM (jet sans limite) dans un rayon de 9 mètres.

### Que faire du Genesis 6 ?

En plus de trouver une sortie, les PJ doivent aussi se demander quoi faire du vaisseau. Au minimum, ils peuvent témoigner de son contenu et demander sa destruction avant de parvenir à Vega (pour autant que les autorités les croient sur parole). Il est aussi possible de reprogrammer le vaisseau pour foncer dans l'étoile (test d'INT (Navigation) ND 15 depuis le poste de commandement) ou le saboter (test de DEX (Explosifs) ND 15 depuis la salle des moteurs ou le poste de commandement).

Thomas Robert  
Photo NASA, libre de droit

## RÉCOMPENSE

A priori, le vaisseau et son contenu présentent peu d'intérêt. Après des siècles à la dérive, la quantité de matériel (dépassé) récupérable est négligeable. Le vaisseau appartient à une nation ou une communauté religieuse depuis longtemps disparue, et le flou légal qui l'entoure permet toutes les hypothèses. D'autant que les ordinateurs de bord et les laboratoires contiennent un trésor : tout d'abord, des informations de mesure de plusieurs siècles de voyage. Mais aussi une base de données embarquée sur les systèmes de bord du vaisseau. Cette base contient des données génétiques de la population de l'époque, ainsi que des échantillons de génome de plusieurs dizaines de milliers d'espèces animales et végétales, dont beaucoup ont disparu depuis.

UN VILLAGE LOW FANTASY ET SA RÉGION

## AUTOUR DE FADELOGE-LE-VIEIL

*Dans le med-fan, il n'y a pas que des hommes-dragons, des guerriers qui manient des épées de deux mètres cinquante de haut et des magiciennes capables de réduire des planètes en cendre. Il existe aussi des univers à la fantasy légère, subtile, douce, et des histoires où on a les pieds bien plantés au sol.*

*Dans la boue ? Assurément oui.*

### Mode d'emploi ?

Bienvenue à Fadeloge, petit village au fort potentiel de jeu. Dans CB#22, vous avez découvert la description du village de Fadeloge, ainsi qu'un scénario spécial pour des personnages-enfants niveau 0 pour *Héros & Dragons*. Dans ce numéro, vous avez entre les mains la suite et la fin de cette aide de jeu avec la description des environs du village et la suite des aventures du clan des éperviers. Que demande le peuple ?



### Les pâturages

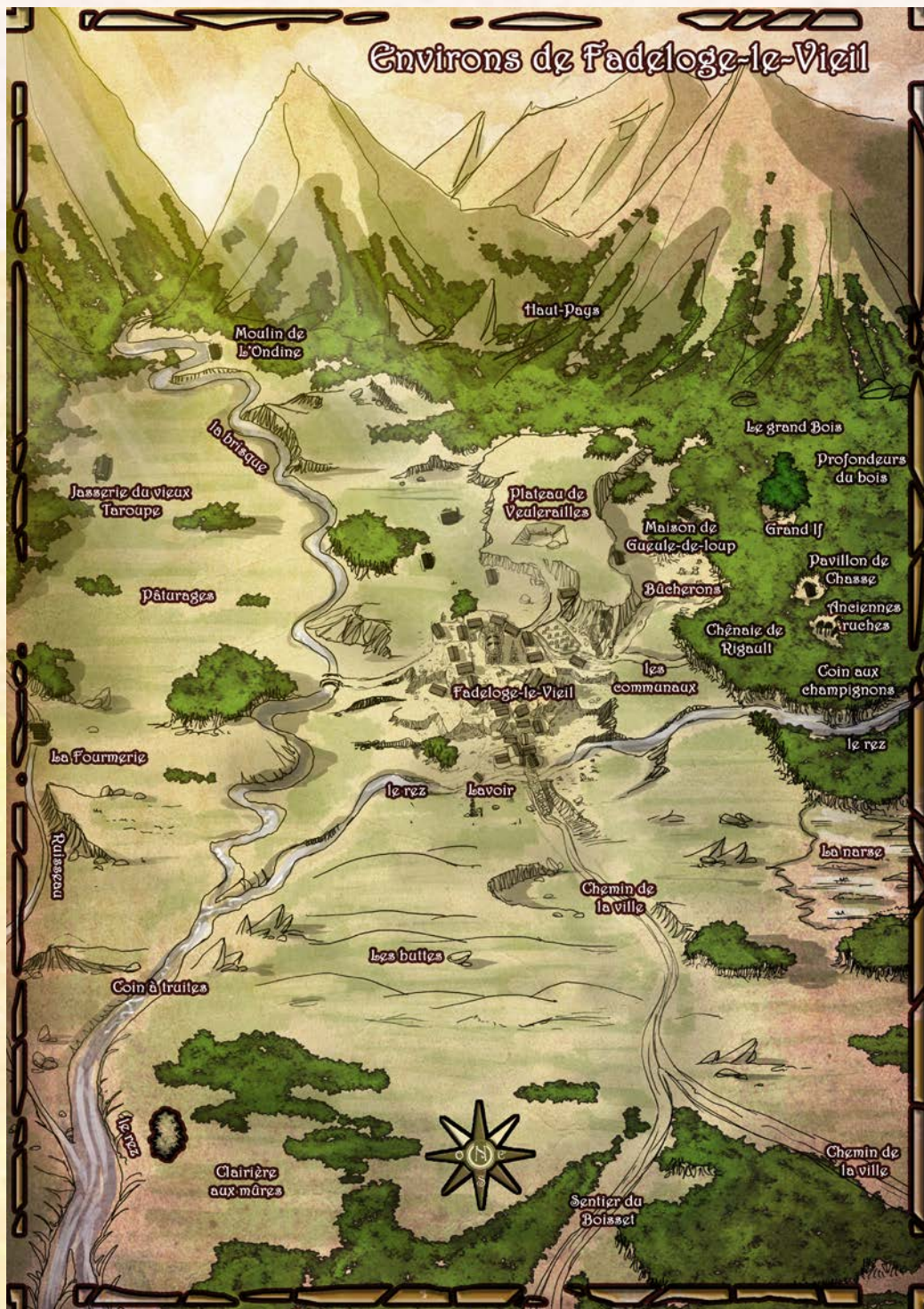
Quand on prend vers l'Ouest en quittant Fadeloge, on arrive sur l'un de ces plateaux de moyenne altitude où la terre n'est pas si mauvaise et où l'herbe pousse bien. À la belle saison, l'endroit est même couvert de fleurs. C'est là que les bergers ont leurs troupeaux. Ils ne sont pas nombreux – trois ou quatre familles au plus – et seuls deux ont des troupeaux qui dépassent la centaine de bêtes. Comme tous les bergers de la région, ils pratiquent la transhumance : ils font leur hivernage ici quand la mauvaise saison abat ses gelées et ses neiges sur le haut pays et, à chaque printemps, ils s'en retournent vers les hauteurs pour l'estive.

Ici comme là-haut, les bergers se sont bâti des maisons, pour eux et surtout pour les bêtes. Ils les appellent des **jasseries**. Elles sont situées à l'extrême Ouest du plateau, au pied de la pente de la montagne et, pour y aller, c'est long (nettement plus long que pour gagner Veule-railles ou le grand bois dans la direction inverse) : prévoyez une bonne heure de marche. Tu ne pourras pas les manquer en arrivant : ce sont de grandes bâtisses très longues et basses, à un étage, en grosses pierres solides, avec un toit de chaume. En

bas, c'est une grande étable qui peut accueillir un troupeau entier ; et quand on monte les échelles pour se trouver juste sous la charpente, c'est la fenièrre où l'on entrepose le foin pour tout l'hiver. Le reste dépend chez qui tu vas.

Au Nord-Ouest, c'est **la jasserie du vieux Taroupe**, la plus ancienne et la plus petite. Il garde là son troupeau de moutons avec l'aide de deux apprentis. Le vieux **Taroupe** est un bon gars presque complètement blanchi par les ans ; on dit qu'à chaque printemps, un peu du gel de l'hiver lui reste dans les cheveux. Un bonhomme débonnaire, gentil, qui n'a pas son pareil pour t'accueillir un jeune godelureau propre à rien et en faire un vrai berger en l'espace d'un an. Taroupe est aussi un puits de savoir sur les contes doublé d'un auditeur passionné : il peut accueillir n'importe qui pour le souper et la nuitée, si tu le payes en racontant une histoire de ton pays. Il n'y a que les magiciens que Taroupe refuse d'accueillir, rapport à des crasses qu'on a faites à son troupeau pendant les guerres magiques : ce n'est pas très clair, car il n'aime pas en parler, mais il en a sué. Taroupe n'est pas aussi vieux et savant que la vieille Griseaux, mais il connaît mieux les fades de la montagne. →

# Environs de Fadzlog-le-Vieil



On dit même que si la cause est bonne, il peut t'aider à entrer en relation avec les Velus ou les Matagots.

Au Sud-Ouest, c'est **la jasserie dite la Fourmerie**, plus récente et moderne. Deux fois plus grande, elle accueille le troupeau de vaches de **Gabin, dit « le Boutonneux »** en raison de son jeune âge (il a à peine dix-sept ans). Elle est aussi irriguée par un double canal alimenté par un ruisseau. En entrant dans la jasserie, le canal se divise en deux. Une branche au niveau du sol sert à abreuver les bêtes côté amont et à évacuer la bouse côté aval. L'autre branche passe par un conduit souterrain et coule le long de la vaste cave qui abrite la fourmerie, où l'on confectionne la fourme, un fromage local stocké à au frais sous forme d'énormes cylindres de plusieurs kilos. Gabin assure qu'il s'agit du meilleur fromage de tout le monde connu, une pâte molle délicatement persillée, à la fois douce et forte. C'est normal, c'est le sien, mais chaque gastronome qui a goûté à ce fromage méconnu a été forcé de constater qu'il s'agit bel et bien d'une merveille.

Gabin est le futur héritier de la Fourmerie. Son père, **Crahute**, est devenu grabataire et sénile et reste au village sous la garde de la sœur cadette de Gabin, **Pourette, dite « Berchue »** parce qu'il lui manque une dent de devant. Gabin est assisté par deux apprentis de son âge et par deux bergers plus âgés, des camarades d'affaires de son père : l'un des deux, **Ertigier**, aimerait bien que Gabin ait un accident pour hériter à sa place. Ou qu'une rumeur lui flanque la honte au point de le faire décamper du village. Tiens, c't'histoire qu'on l'aurait vu catonner un autre berger sous l'auvent...

## Le moulin de l'ondine

Oui, la farine du village vient du moulin de la Camille, à une demi-journée de marche au Nord-Ouest quand tu prends du côté des pâturages. C'est un moulin à eau bâti le long de **la Brisque**, une rivière torrentueuse qui coule en zigzaguant depuis le haut-pays et s'en va joindre le Rez en aval du village. C'est une bâtisse basse et austère, mais belle, ancienne et bien bâtie, en pierres bien ajustées. Et résistante, ça je peux te le dire ! Sans quoi le moulin serait parti en ruines depuis des lustres. Parce que tu me croiras ou non, là, mais ce moulin, il est inondé tous les ans, et souvent plutôt deux fois qu'une, à l'automne, à l'hiver, au printemps surtout... Les gens expliquent ça par une déclivité où il est construit, et puis la Brisque n'est pas une rivière facile, mais ça fait beaucoup quand même.

La vieille Griseaux sait un conte sur le moulin : elle dit qu'au temps de sa construction, un groupe d'ondines, des fadettes qui ne pouvaient plus revenir aux Baragnes, s'était établi dans la Brisque. Lorsque le moulin fut bâti, les ondines le prirent en détestation ainsi que son meunier, toutes, sauf une, qui s'était éprise de l'humain en secret. Or quelque temps après, le meunier fut réveillé vers la minuit par un cri déchirant : c'était l'ondine qui, en voulant le voir par la fenêtre, était tombée et passée sous la roue, qui l'avait broyée toute vive. Depuis ce jour, les ondines se seraient retirées vers les hauteurs de la Brisque, en jurant de ne pas laisser leur vengeance tant qu'il resterait une pierre sur l'autre au moulin. Et d'autres croient qu'elles s'entendent avec les esprits de neige des hauteurs ou avec les Matagots ou les Velus pour dépêcher crue sur crue le long de la rivière. On craint même qu'une fois rouverte la porte

menant aux Baragnes, les ondines n'aillent se plaindre à la reine des fades pour obtenir la destruction du moulin. Mais il faut prier pour que ce ne soient là que racontars, car, sans ce moulin, il faudrait acheter la farine de la ville, qui est trop chère pour nous, et ce serait la famine.

**La meunière, Camille.** Une femme toute petite qui a des nains dans sa famille par son père. Une taiseuse et une solitaire : elle s'en vient au village sur son ânon grison, livre sa farine et s'en va sans un mot. Elle a perdu son mari, noyé pendant une crue il y a cinq ans. Elle-même a failli y rester, acculée dans le grenier avec de l'eau jusqu'aux épaules. Veuve comme la Pyrite, oui ; elles se connaissent de vue, mais n'ont pas encore eu l'occasion de se parler. C'est le même genre en tout cas : tout pour mener son affaire, pour elle, mais aussi en mémoire de son homme. Crois-moi, tant qu'elle pourra remuer un muscle, le moulin marchera. Quant aux ondines... Il ne faut pas parler de la mort d'un fade, ça porte malheur, mais si Camille les tenait, je ne donnerais pas cher de ces femmes-truites !

## Le haut-pays

Pour un citadin, Fadeloge-le-Vieil, c'est déjà la montagne. Un géographe mandaté par le roi nous a dit un jour que l'altitude du village variait entre 600 et 800 mètres. Mais la vraie différence, c'est entre ici et le haut-pays, et elle saute aux yeux. Le haut-pays, ça veut dire des pentes raides, de la neige toute l'année et de l'air plus rare. Le principal chemin menant à la montagne depuis le village passe par les pâturages avant de gravir les hauteurs. De là, il s'étire sur des jours de marche et de grimpe.

Il paraît qu'à plusieurs semaines de route, au creux des cimes, se

trouvent les **cités des nains** vieilles comme le monde. Mais personne ne va là-bas, sauf à y avoir affaire ou bien de la famille. Pyrite a ses cousins là-bas. Gast, lui, rêve d'y aller pour voir les forges, mais ça m'étonnerait bien qu'ils les montrent aux humains sans une bonne raison.

De toute façon, ce n'est pas comme si le chemin était facile. Entre le froid, la neige, les rochers, les forêts de **sapins pâles** (ne dors jamais à leur pied, ils provoquent des cauchemars), les précipices et les **aigles géants** (hé ? Apprivoisables ? Qui t'a raconté ces fadaises ? Tu es bien de la ville, tiens !), il y a des semaines de route. Avec un chamois roux, c'est plus rapide, mais ça attire les aigles et les **grizzlis**.

Et puis, il y a les fades. Oh, ce ne sont que des légendes, je sais... mais les voyageurs disparaissent vraiment, et quand ce sont des montagnards experts, ça devient louche. On parle de deux peuples de fades dans

le haut-pays : les Velus et les Matagots. Les **Velus** sont des hommes sauvages poilus, muets, très grands, qui dévorent les montures toutes vives. Certains disent qu'ils sont plus fins qu'on ne croit, mais je suis certain que ce sont des brutes. Les **Matagots**, eux, sont des félins qui vont souvent sur deux pattes, en armes et armures, et...

Là, si l'idée de croiser un homme-chat te fait rire,

Un velu





c'est que tu ne sais pas ce que tu dis ! Ce n'est pas le chat de la meunière ! Plutôt le genre très grand chat noir hirsute aux longues vibrisses, à moitié pelé à cause du frottement de l'armure, parfois borgnes ou boiteux quand ils sont vieux. De vrais chevaliers d'un autre âge, sais-tu. Ils ont longtemps bataillé contre les nains, mais on dit qu'ils s'efforcent de faire la paix maintenant. Là, je ne t'en dirai rien de plus, tu m'agaces à ne pas me croire !

Des marchands et des voyageurs descendent du haut-pays peu souvent, mais régulièrement. La plupart ne s'attardent guère à Veulerailles : ils préfèrent aller vendre à la ville, tiens ! Mais nous avons quelques amis, des habitués qui viennent étaler leur marchandise sur le foirail :

outils et bijoux de métal travaillé, gemmes, peaux d'ours. Nos maigres écus ne peuvent vraiment nous offrir que du fromage de chèvre ou de chamois, ou des objets en bois ou en poil de chamois tressé, rustiques mais solides.

## Les communaux

Quand tu prends vers l'est en sortant du village par le chemin du cimetière, tu traverses les communaux. Ce que c'est ? V'là t'y pas un gavache qui n'sait point ce que sont des communaux ! Les communaux, c'est la chance du pauvre, mon bon seigneur. Ce sont des terres qui sont à tout le monde. C'est ce qui permet aux plus miséreux qui n'ont que peu de terres, voire pas de terres du tout, de cultiver quelques légumes ou d'élever quelques bêtes. C'est le genre de terrain que les accapareurs de la ville aimeraient bien s'approprier, parce que la notion de bien commun, ils ne l'apprécient pas trop. Mais c'est un principe trop ancré dans les mœurs des villages. Même les nobliaux et les souverains ne s'y risquent pas par crainte des révoltes. Alors si quelqu'un s'avisait de vouloir les enclorre, il se ferait caillasser sur les chemins, ou sa maison prendrait feu toute seule, là. Oh, bien sûr, la terre des communaux est loin d'être la plus enviable : elle est maigre, sèche, acide et caillouteuse, souvent pentue, et à la moindre averse, la pluie y trace des rigoles qui mettent à nu la rocaille. Il arrive qu'un gros orage rende des pans entiers de terrain incultivables pendant des années. Mais c'est mieux que rien.

Tiens, pendant que j'y suis : as-tu entendu parler de la **vaine pâture** ? Je m'en doutais. Eh bien, c'est le droit accordé à tout le monde de laisser paître les bêtes en route sur les chemins et dans les taillis,

Un Matagot



dans tous ces petits coins qui ne sont à personne et sont donc au village entier.

## Le grand bois

En continuant vers l'est le long des communaux, vous êtes au grand bois en un gros quart d'heure. Quand on n'est qu'un gavache, on marche dans le bois et on ne voit rien de spécial ; mais, pour les gens d'ici, il y a tout un tas de coins et d'endroits particuliers, sans même besoin de s'éloigner beaucoup du village. Et à ce qu'on dit, des gens s'y donnent des rendez-vous. Là, bien malin qui saurait percer tous les secrets qu'on cache là, et si les arbres pouvaient parler...

La partie la plus proche du chemin vers le Sud est **la chênaie de Ri-gault**. On peut s'y promener pour y aller aux champignons ou ramasser du bois mort en hiver, mais gare à qui abat un arbre ou braconne le gibier : le larron ne plaisante pas et a déjà traîné des villageois en procès. Tiens, **le Boiron**, qui n'était pas finaud mais pas un mauvais bougre, il s'est mangé une amende de je ne sais combien de carolus d'or pour une biche qu'il avait abattue, même qu'on dit que la biche était une fadette et qu'elle s'est vengée de cette façon.

**L'exploitation des bûcherons.** Depuis le village, vers le Nord-Est, un chemin tracé de sillons par le poids des troncs qu'on y tire mène aisément à cette partie du bois. Les arbres y sont plus espacés et plantés en bon ordre, et quelques troncs sont allongés dans un espace dégagé, parfois maintenus par des cales, afin d'être débités en planches. Une dizaine de bûcherons s'affairent là. Leur chef est appelé **Gueule-de-loup**, avec son visage allongé et sa tignasse grise. Il vit dans une cabane dans le bois lui-même et

ne vient au village que pour apporter de grandes pièces de bois ou se réapprovisionner. Un type honnête mais qui boit depuis que sa femme est morte d'une pneumonie l'hiver dernier et qui a l'ivresse mauvaise.

**Le coin aux champignons.** Le long du Rez, dans le bois, c'est un coin très populaire à l'automne, où beaucoup de villageois vont ensemble aux champignons : c'est presque une petite fête. Il faut →



Le grand if

juste prendre le coup d'œil pour ne pas cueillir des espèces vénéneuses. Rigault se verrait bien défendre l'accès à ce coin afin de vendre lui-même les champignons, ce qui priverait les pauvres et les guérisseurs qui en mettent dans leurs mixtures, à commencer par la Chevelle.

**Le grand if.** Foudroyé lors d'un orage, cet arbre mort lugubre se dresse dans une clairière étroite. Les villageois l'évitent, sauf ceux qui cherchent des endroits solitaires : les brigands s'en servent comme point de rassemblement et déposent parfois des messages ou une arme entre ses racines... et Chanterelle Griseaux y a déjà retrouvé une ou deux fois la Chevelle. Les deux amoureuses, toutes deux plus timides qu'elles ne le paraissent, ne font guère que parler. Une rencontre avec des PJ ou, pire, des brigands, pourrait leur attirer des ennuis.

**Le pavillon de chasse.** Un abri en pierre qui n'est en réalité que le dernier étage d'un bâtiment très ancien à demi écroulé, profondément enfoui dans la terre. C'est ici que Rigault se poste pour guetter le gibier. Il y a ajouté un auvent en planches et entreposé là un vieux coffre où restent en général quelques flèches, des biscuits et une ou deux bouteilles de vin piquant. Il y cache aussi, entre deux pierres, un coffret contenant les souvenirs de ses maîtresses (boucles de cheveux, portraits, lettres) potentiellement compromettants. Le bâtiment, lui, est une tour d'une ancienne demeure luxueuse profondément enfouie. Rigault n'y a jamais regardé, mais, en déblayant un peu, il y aurait moyen de descendre dans les salles souterraines.

**L'ancienne ruche des Chauche.** Il y a quelques années, trouvant trop cher le miel qu'ils achetaient, les Chauche se sont piqués d'api-

culture et ont obtenu de Rigault le droit d'exploiter une ruche dans un coin du bois. Sauf que leurs abeilles ont été supplantées par une espèce bizarre et agressive. Ils ont abandonné le tout sans chercher plus loin. Mais quand ils veulent jouer un mauvais tour à quelqu'un, ils l'incitent à aller voir leurs « *abeilles adorables, que même quand on en serre une dans la main elle ne pique pas* ». En réalité, ce sont les brigands qui ont installé là des abeilles non pas sauvages mais dressées à n'obéir qu'à leurs maîtres (magie ou savoir-faire, à vous de décider). Si cela se découvrait, les Chauche passeraient pour complices. La ruche consiste en un tronc évidé allongé à même le sol dans un petit espace dégagé ; rien ne la signale en dehors de la présence des abeilles.

**Les profondeurs du bois.** On ne s'aventure pas bien loin vers l'est à l'intérieur du bois : ça n'a pas d'intérêt puisque la route vers la ville passe par le Sud sans faire un bien gros détour, et puis il y a des bêtes, cerfs, loups, sangliers... et puis les fades et les fadettes : lutins farceurs, tomtes aussi forts que minuscules, dames grises mélancoliques qui ont la forme d'une biche le jour tandis que les trolls prennent celles de gros sangliers hirsutes... Les vieux parlent aussi de la Guivre, ce grand ver sans ailes qui, à ce qu'on dit, se nourrit de daims et au besoin de bonshommes trop goguelus pour se tenir à carreau.

## La narse

La narse est à la fois dans et hors du grand bois. Elle ressemble à une large clairière avec une jolie étendue d'herbe verte. Il faut y regarder à deux fois pour se rendre compte qu'il s'agit d'eau stagnante couverte d'une épaisse mousse et de plantes qui surnagent. Quant aux arbres,

ils sont morts ou à demi-noyés, ou alors ce sont des arbres différents des autres, plus nouveaux, à l'ombre glacée. Il n'y a pas d'oiseaux et presque pas de bêtes, seulement des insectes et quelques serpents aquatiques. Il y a surtout un grand silence dans lequel vos cris se perdent sans que personne ne soit là pour les écouter. On peut traverser la narse, mais il faut une solide prudence et des années d'expérience pour distinguer une motte de terre solide d'une autre qui s'enfoncera sous ton pied, et ça change chaque année. On dit que Gueule-de-loup, Fléchier et Peïre s'y connaissent pour ça.

Il ne se passe pas deux ans sans que quelqu'un se noie là, hélas. Souvent des gavaches, mais parfois des gens de chez nous. Pas grand-chose à faire, à part y aller avec de longues barques plates et de grandes perches pour sonder et retrouver les corps. Mais personne n'aime faire ça. On dit qu'au fond il y a des centaines de cadavres, et même des maisons englouties. Et puis les moustiques donnent la fièvre, et ensuite, c'est à Hyacinthe ou à Gast de guérir les malades, s'ils le peuvent.

## Les secrets des brigands

Cette partie dévoile la vérité sur les brigands de Fadeloge et sur le vol de la clef de nulle part à Veuleraïlles.

Le brigandage et les trafics en tout genre existent dans la région depuis toujours, et tous ne sont pas aux mains de la même bande. Cependant, ces dernières années, une bande plus importante s'est mise en place et tente de s'assurer le monopole.

Pour comprendre qui est à la tête de ces brigands, il faut s'intéresser à **la maison Berthier**. On appelle ainsi une famille riche, puissante et éminemment respectable qui

possède un hôtel particulier cosu dans la ville voisine ainsi que de nombreuses terres et plusieurs boutiques dans les domaines de l'artisanat d'art et du droit : une fabrique de parchemins, un atelier de copistes, une chapellerie, une bijouterie, un atelier de luthier, etc. Quoique nobles, les Berthier ne sont que des hobereaux de province : ils compensent cela par leur culture et leur raffinement, qui leur donne une image de gens de cour, et par leur forte implication dans l'économie locale. Aux yeux des seigneurs voisins et des échevins de la ville, ce sont des bienfaiteurs. En effet, les Berthier sont des gens honnêtes, droits et carrés et, de fait, ni leurs serviteurs ni la grande majorité de la famille n'ont rien à voir avec l'affaire. Un seul détail étrange à leur sujet : ils vont toujours gantés, même en intérieur. Une coquetterie de nobles, pense-t-on.

**Fayard Berthier** est âgé d'environ 35 ans. C'est un homme d'une carrure respectable, qui donne une impression de force bien maîtrisée. Sa beauté n'est pas exceptionnelle (cheveux bruns un peu filasses, traits réguliers un peu épais), mais il use de son argent pour se mettre en valeur à l'aide de costumes élégants d'un goût incontestable. Il porte le tricorne (c'est l'un de ses points communs apparents avec Gaspard Griseaux) et préfère les armes à lame fine, qu'il manie avec maestria. Il dégage une aura rassurante capable de mettre vite un inconnu en confiance, et son éducation et sa courtoisie l'y aident encore.

Enfant de la haute, Fayard Berthier a pourtant grandi à Fadeloge : il y a été placé en nourrice jusqu'à ses six ans auprès de... Grangette Griseaux, à l'époque où Madeline et lui avaient sensiblement le même âge. Les deux gamins s'aimaient si fort qu'on →



Fayard



aurait pu les croire mariés. Tous deux se passionnaient pour les histoires de fades de la Grangette et ils croyaient aux Baragnes. Mais Fayard est retourné à la ville pour se faire faire l'école par ses précepteurs.

Quand Fayard revint à Fadeloge, dix ans s'étaient écoulés. Son éducation lui avait appris à mépriser les villageoises et leurs contes ; il était devenu conscient de sa richesse et arrogant. Dans l'intervalle, Madeline avait noué une autre grande amitié avec Gaspard, un peu plus âgé qu'elle, et venait de l'épouser le jour même de ses seize ans. En début de soirée, elle avait reçu le début des Griseaux de la bouche de Grangette ainsi que la garde de la clef de nulle part. Fayard se présenta à elle en secret, à la nuit tombée, arguant qu'il tenait à la féliciter mais qu'un homme de son statut ne pouvait plus fréquenter ouvertement des paysans. Madeline fut si troublée de le revoir et si irritée à la fois que, lorsque Fayard ajouta qu'il ne croyait plus aux fades ni aux Baragnes, elle lui jeta son secret à la face et lui montra la clef. Fayard fit mine de rester incrédule, mais la rencontre le troubla lui aussi et raluma sa vieille curiosité. Quelques semaines après, il mit à profit l'absence des parents Griseaux pour dérober la clef. Mais la blessure que lui infligea Madeline alluma en lui une haine féroce contre les Griseaux. Dès lors, son but devint simple : discréditer et ruiner les Griseaux, s'emparer de Veulerailles et devenir le maître des Baragnes.

La clef de nulle part ne sert à rien séparée de la porte qu'elle permet d'ouvrir. Frustré, Fayard se contenta de garder la clef en lieu sûr et d'entreprendre d'accumuler le plus de connaissances possibles sur les fades et les Baragnes, tout en me-

nant à bien son plan pour causer la faillite de Veulerailles. Il y a quinze ans, il s'est marié à **Javotte du Bois de l'Onde**, accorte parvenue fille d'un marchand drapier de la ville. Peu après, à la naissance de ses filles, la pâle **Gentiane** et la rousse **Cunégonde** puis de son blondin de fils **Nafré**, il s'est aperçu avec horreur que tous avaient une horrible malformation au majeur et à l'annulaire de la main gauche, atrophiés en une imitation démentielle de sa propre blessure ! C'est pour cela que tous les Berthier doivent porter des prothèses de fer et des gants par-dessus pour dissimuler le disgracieux stigmate. Les doigts de fer de Fayard, eux, peuvent s'ouvrir pour révéler de petites lames capables de poinçonner une carotide.

En vingt ans, Fayard est devenu sournois, calculateur et manipulateur. Il s'est acoquiné directement ou indirectement avec la plupart des bandits et délinquants de la région, et il s'est changé en un véritable parrain de la pègre, tout en maintenant une façade impeccable. Il prend des précautions élémentaires : il utilise au maximum des intermédiaires qui ne se connaissent souvent pas entre eux, ne s'implique en personne que pour les missions les plus importantes, déguise son habit et sa voix, vérifie constamment qu'il n'est pas suivi ou épié... Son désir de vengeance s'est doublé d'une détestation plus générale des gens de Fadeloge : il leur fait payer le fait qu'il a été « *trempe dans leur fange* » dans son enfance. C'est un sport auquel il prend de plus en plus de plaisir.

La méthode de Fayard et de sa bande est simple : repérer des pauvres qui ont quelque chose à se reprocher, leur proposer de l'argent pour les impliquer dans un forfait servant ses projets, puis les tenir au chantage voire à la menace physique

afin de les pousser à des actes toujours plus compromettants, en les faisant culpabiliser au maximum et en les regraisant de temps en temps avec quelques écus. Quand un pauvre est trop irréprochable, Fayard et ses hommes recourent à la calomnie, à l'intimidation, voire aux coups.

Pour ces menaces variées, Fayard se fait relayer par plusieurs bandits dont voici les deux principaux :

- **Rogomme**, un gaillard pas grand mais aussi large que haut et tout en muscles, sans un poil sur le caillou, qui vient de Trogneval, plus bas que Fadeloge. Censé élever des bœufs et donner des coups de main sur les chantiers, il vit surtout de rapines. C'est lui qui relaie les ordres auprès de Gehan, Frondier et Tigelin et fait les coups avec eux en les tenant à l'œil.

- **Lespervier, dit « la Perche »**, un échalas de près de deux mètres avec des mains comme des battoirs. Chassé par le boulanger dont il était l'apprenti, justement. A été soldat pendant les guerres magiques et vivote depuis sur un lopin minuscule. Lui est en contact avec les Chauche et avec Sauteroche et fait plus dans la propagation de calomnies et le chantage.

Que font ces brigands ? Ils font régner la peur dans les bois et sur les chemins dès la nuit tombée, attaquent les marchands ambulants voire de simples voyageurs pris au hasard. Parfois, c'est un chargement ou une lettre qui disparaît, ou un incendie « *accidentel* » sur les possessions des Griseaux. Les meurtres restent rares, pour ne pas attirer l'attention, mais Fayard commence à envisager d'éliminer quelques-uns des meilleurs amis des Griseaux, pour les démoraliser tandis qu'il sape leurs richesses.

Quand ils le peuvent, les brigands déguisent leurs attaques pour les mettre sur le compte des fades, ce qui dégrade les relations de ces derniers avec les humains et contribue à marginaliser les Griseaux et leurs alliés qui ont toujours œuvré à de bonnes relations avec les fades.

Fayard use aussi de moyens légaux et publics pour arriver à ses fins. Il a vite mis Rigault Legrif dans sa poche en faisant mine de le trouver respectable (il le méprise) et en lui faisant miroiter un mariage avec l'une de ses filles (pipeau intégral), et tous deux s'entendent contre les Griseaux. Fayard a aussi employé son intendant **Ducador et son valet Crispin** pour faire des offres de rachats juteux aux villageois. Il a fait démarcher ainsi Gast pour sa forge et Camille pour son moulin, sans succès. Oh, il trouvera bien moyen de leur faire faire avoir des revers financiers pour les mettre au pied du mur. Ces temps-ci, il s'intéresse à la Fourmerie. Crahute avait toujours refusé ses propositions d'achat ou d'association jusqu'à présent, mais désormais il est grabataire et le Gabin et la Pourette ne sont pas encore bien experts en affaires. Et puis s'ils s'obstinent, cet Ertigier qui travaille avec eux semble un héritier plus convenable et mieux disposé à écouter...

Ces dernières années, enhardi par les connaissances accumulées sur les fades, Fayard s'est même enhardi à tenter de s'allier à certains fades en détresse aigris par leur exil forcé. Mais depuis qu'il a envoyé l'un de ses gars négocier avec les lavedières de la nuit et que le malheureux a été retrouvé en pulpe près du lavoir à l'aube, le Berthier se montre prudent et se charge de l'affaire lui-même. Il a réussi à amadouer les dames grises du grand bois en multipliant les serments et les →



**Rogomme**

petites offrandes, et il a déjà réussi à leur faire causer quelques frayeurs aux villageois alors qu'elles étaient entièrement pacifiques jusqu'à présent. Il aimerait bien trouver les fades effrayants qui rôdent dans les cauchemars enfantins de Fadeloge : le Croquemitaine, la Coqueluche, Babo-noiraud... Il pense qu'ils ont leur demeure dans les profondeurs du bois. Et grâce à ses nouvelles amies dames grises, il va pouvoir s'y enfoncer en sécurité pour négocier avec eux...

## Les Baragnes

Par chez nous, on dit les Baragnes, et ses habitants sont les fades ; plus loin au Nord, ils disent la Faërie et les fées, mais à mon avis ça revient au même. Tout le monde en a entendu parler, et je peux vous dire que tout le monde y croit un peu. Le fier-à-bras qui prétend le contraire à midi au foirail, prends-le avec toi à minuit dans la chênaie, ou vers l'ancien lavoir par les fougères, et il parlera autrement. Même la prêtresse de Pomone, elle y croit.

À quoi ressemble le pays des fades ? Eh bien, chacun a l'impression de le savoir sans besoin de l'apprendre, et ça n'est pas étonnant, car les vieilles en parlent souvent dans leurs contes et on attrape des rêvasseries sur les Baragnes encore au berceau, comme on attrape les cauchemars sur la Coqueluche et le Croquemitaine. À ce qu'on dit, les Baragnes sont comme un frère jumeau de notre monde, avec les mêmes terres, les mêmes routes, les mêmes bois aux mêmes endroits, sauf que les gens qu'on y croise ne seront pas les mêmes, ce seront des fades aux apparences bariolées.

On dit même que quelqu'un pourrait passer une porte et s'imaginer être toujours dans le même monde, et s'apercevoir des différences des

heures après à cause de petits détails. Au retour, surtout, on se rend compte qu'on est resté absent toute la journée alors qu'on a marché même pas une heure. C'est que le temps aux Baragnes s'écoule plus lentement que chez nous, et il y a des contes par dizaines au sujet des aventuriers imprudents qui ont bouleversé leur vie de cette façon.

Il paraît qu'il y a des détails qui ne trompent pas pour savoir si on est aux Baragnes. Si vous versez de l'eau dans un creux, l'eau tourne dans l'autre sens. Les ombres gigotent sur le sol, parce qu'elles tiennent moins bien attachées aux corps. Parfois elles s'enfuient, et qui n'arrive pas à rattraper la sienne ne reviendra plus jamais chez soi, car son ombre aura pris sa place sans que les gens du commun s'en aperçoivent. Les nuages ont des formes anormales, ou avancent et s'arrêtent tout d'un coup comme des montures.

Mais à mon avis, tu perds ton temps : déjà que neuf fades sur dix ne sont sûrement que des racontars de bonnes femmes, alors, prétendre savoir à quoi ressemblent les Baragnes alors que les fades d'ici eux-mêmes ne savent plus y retourner, c'est de l'arnaque pour les gavaches naïfs !

## Amorces d'aventure

**Les moutons de Taroupe.** Le vieux Taroupe cache un secret... Dans sa jeunesse, il avait des affinités pour la magie qu'il n'a révélées à personne. Quand les guerres magiques ont éclaté, il s'est engagé dans les corps d'apprentis sorciers et les années l'ont changé en guerrier-mage. Mais les exactions commises par les mages pendant la guerre l'ont rempli d'horreur envers ses confrères. Alors il a créé un puissant enchantement capable de changer un humain en mouton,

corps et esprit. Peu avant la fin de la guerre, alors que Taroupe rentrait à Fadeloge, il tomba sur un régiment de soudards ennemis dirigé par trois guerriers-mages. L'ennemi ne revit jamais ce régiment. Taroupe, lui, rentra à Fadeloge à la tête d'un grand troupeau de moutons. Eh oui. S'il n'accueille pas les mages, c'est par crainte qu'on ne détecte l'enchantement de transformation sur ses moutons. Taroupe s'est juré de ne plus toucher à la magie, sauf pour protéger directement son village ou ses proches. Il pense achever sa vie en paix. Mais il suffirait d'un mage trop curieux et assez puissant pour annuler l'enchantement (un PJ ?) pour que le troupeau redevenue une troupe d'une centaine de soldats qui réapparaîtraient avec armes et bagages et s'éveilleraient comme d'un long coma, persuadés que les guerres magiques font toujours rage et prêts à aller attaquer Fadeloge...

**Le matagot Greffier.** Durant un séjour au village, les PJ entendent des rumeurs au sujet d'une créature nocturne semblable à un gros chat sauvage maléfique. Une enquête leur apprend la légende des matagots, mais le lieu ne cadre pas : les feulements et les apparitions viendraient du grand bois. Rigault, comme par hasard, a suspendu ses parties de chasse au pavillon. En réalité, il y a bien un matagot dans le grand bois : Greffier, envoyé par son peuple du haut-pays vers Veulerailles avec un message pour les Griseaux. La nuit de son arrivée, il y a six jours, Greffier a longé le Rez mais a eu le malheur de croiser « *la galipote* », qui n'est qu'une invention des brigands pour tenir la population chez elle la nuit : cette fois, c'étaient Rogomme et Gehan déguisés. Les deux lascars ont vaincu et capturé le matagot épuisé et

l'ont traîné jusqu'au bois. Depuis, il est tenu prisonnier au pavillon de chasse sur ordre de Fayard Berthier, qui se doute que c'est un émissaire porteur d'informations utiles. Un ou deux hommes se relaient pour surveiller le matagot le jour et l'interroger la nuit. Greffier ne parle pas et les interrogatoires deviennent de la torture, d'où ses cris la nuit. Il a déjà fait deux tentatives d'évasion. Si les PJ s'aventurent dans le bois de nuit, ils le croisent en pleine poursuite, non loin de l'ancienne ruche des Chauche vers laquelle l'odeur du miel l'a attiré... Hirsute, boîteux, parlant maladroitement leur langue entrecoupée de feulements et de grognements de douleur, Greffier supplie les PJ de l'aider à parvenir jusqu'à Veulerailles la nuit même, tandis que les brigands appellent des renforts. Comment réagiront les PJ ?

L'aventure peut déboucher sur une intrigue plus large. La nouvelle qu'apporte Greffier est d'importance : le roi et la reine des fades ont pu ouvrir une autre porte des Baragnes dans le haut-pays, sur un territoire contesté entre les matagots et les nains. Ils veulent qu'un envoyé des Griseaux vienne aviser avec eux sur « leur accord ancestral ». Gaspard Griseaux veut envoyer sa fille Lisette auprès de Greffier et demande aux PJ d'escorter l'expédition (sans les mettre au courant de tout le détail), ainsi peut-être qu'un ou eux villageois de confiance (Plampognis ? La Chevelle ?). Naturellement, Berthier est vite au courant : déguisé, il prend lui-même la tête d'une autre expédition pour prendre la place de la première et amadouer le roi et la reine des fades.

Pierre « Tybalt » Cuvelier

**Plan :** Jems

**Illustrations :** Laurent Miny



### En quelques mots...

Quand la recherche d'une clef qui détient le pouvoir d'ouvrir le passage entre ce monde et celui des fées percuté une basse histoire d'argent et d'expropriation... Il faudra bien tout le courage et l'intelligence du clan des éperviers pour démêler les fils de cette sombre histoire.

### Fiche technique

**TYPE** • Action/Mystère  
**PJ** • Niveau 0  
**MJ** • Expérimenté  
**Joueurs** • Tout niveau

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

FADELOGE

## LE CLAN DES ÉPERVIERS

### Partie 2 : La clef de vermeil

*Vos aventuriers n'ont pas toujours été les guerriers musculeux, les mages redoutés ou les roublards malins qu'ils sont aujourd'hui. Il y a bien des années, ils ont été enfants et adolescents, et ont vécu leur première aventure... C'est ce que nous vous proposons de faire vivre aujourd'hui à vos joueurs. Ce scénario, pour MJ expérimenté, convient à de jeunes joueurs mais également aux autres. Il permet également de mettre en scène le village de Fadeloge décrit dans les pages précédentes.*

### Résumé de l'épisode précédent

Gauvine, Marlot, Mynyr et Vaison forment le clan des éperviers : un groupe d'amis soudés qui vit dans le village de Fadeloge. Entre deux bagarres contre la bande à Kobol, leur ennemi, la vie est plutôt calme, jusqu'au jour où ils découvrent un parchemin écrit par un savant venu du monde des Fées, et sauvent un curieux animal, le Goupiloup Phane. L'appel de l'Aventure va les lancer sur les traces du savant, jusqu'à une cachette mystérieuse recelant un coffre rempli de poudre dorée, en plein milieu des marais. En quittant la cachette, ils ont la surprise de se trouver entourés d'êtres mystérieux, au milieu d'un paysage à la fois familier et inconnu. Ils viennent sans le savoir de pénétrer dans le monde des fées...

### L'histoire pour le MJ

Toute l'intrigue de ce deuxième scénario repose sur le plan du vilain Fayard Berthier, dont la petite

entreprise est décrite dans l'aide de jeu. Voici ce qu'il s'est passé.

Berthier convoite depuis très longtemps « le château aux sept portes »... d'autant qu'il possède la clef de la porte des Baragnes. Constatant le peu d'effets de la tactique consistant à tenter de s'emparer des possessions des villageois, il décide de s'attaquer directement à Griseaux. Une série de malversations lui permet de mettre Gaspard en grande difficulté financière, obligeant ce dernier à hypothéquer son bien le plus précieux. Il s'arrange ensuite pour racheter en sous-main l'hypothèque : le voilà presque maître du château ! Ses espions lui ayant appris que Griseaux avait obtenu un prêt auprès d'un cousin revenu d'aventures, il décide d'intercepter le messager porteur de l'argent. Il s'enrichit ainsi encore plus, tout en ruinant le Gaspard. Joli coup double !

Pisté depuis la ville, le pauvre messager est un homme mort lorsqu'il pénètre dans le bois. Deux flèches dans le dos ont raison de lui mais l'arrivée de bûcherons empêche

Rogomme de donner le coup de grâce. Les bandits se dispersent. Frondrier, s'emparant de l'argent, se rend au lieu de rendez-vous fixé par Berthier. Rogomme, Tigelin et Gehan retournent au village avec l'idée d'en finir avec le messager qui pourrait tout de même parler. Rogomme participe à l'assemblée et rejoint ensuite Frondrier afin de l'informer de l'accueil plutôt favorable réservé par les villageois à la missive de Berthier.

Dans la clairière, Frondrier et Rogomme sont rejoints par Lespervier. Il leur reste à attendre Berthier, qui arrive le lendemain avec une petite escorte. Le seigneur apprend par Rogomme les réactions des villageois à sa lettre et il sait qu'il n'a rien à redouter d'eux. Mégalomane, il a pour objectif de se rendre à Fadeloge, de brandir son titre d'hypothèque devant l'ensemble des villageois et de monter vers Veuleraille afin d'en chasser Griseaux. C'est à ce moment, alors que tout semble lui réussir, que surgissent les démons des épines venus du monde des fées pour trouver la clef, après une longue traque. L'endroit est propice pour une attaque et ils fondent par surprise sur le groupe. Les bandits surpris encaissent de lourdes pertes lors de l'attaque initiale et, lorsqu'ils parviennent à reformer les rangs, il est trop tard. Ils sont tous massacrés, non sans tuer deux démons. Les autres réussissent à blesser Berthier et à s'emparer de lui. Pour ces affreuses créatures, il est amusant de s'amuser un peu avec leur dernier adversaire avant de récupérer la clef...

Les PJ vont courir après cette histoire avant de rejoindre tout ce beau monde pour le grand final.

## Introduction des PJ : repreons le fil

Nous avons laissé lors du dernier numéro les éperviers en fâcheuse posture. Face à la haie de lances pointées vers eux, les aventuriers n'ont d'autre conduite à tenir qu'une prudente retenue. Les cavaliers ressemblent à des humains aux traits d'une remarquable finesse et aux grands yeux sombres. Leurs armures scintillantes aux formes baroques, dont le métal est veiné de striures chatoyantes semblent dignes des plus grands rois.

La troupe est commandée par un splendide guerrier au long visage pâle dont l'expression est peu amène. Monté sur un Goupiloup noir aux yeux d'or, il tient dans son poing ganté la hampe d'une oriflamme rouge et or qui claque au vent. À côté de lui, juché sur un émeu casqué, se tient un être-fée vêtu d'une robe à capuchon d'un bleu moiré sur laquelle crépitent en permanence de petits éclairs argentés. Une tarente lovée au creux de son cou, il observe avec attention les aventuriers, manifestement très intrigué.

Encadrés par les cavaliers vigilants, les aventuriers sont poussés sur le chemin qui quitte le marais. La brume qui se lève dévoile un paysage que les enfants connaissent bien : celui de Fadeloge et de ses environs. La forêt est aisément reconnaissable, au Nord-Est ainsi que le plateau de Veulerailles. Mais la ressemblance avec le monde des Lourds s'arrête là. Tout est étrange et imprévisible. Par instants, l'atmosphère semble scintiller de mille paillettes alors que tintent faiblement d'invisibles clochettes. Le moment d'après, tout redevient normal, mais pas pour longtemps : →

### Des PJ niveau 0 ?

Dans ce scénario, les PJ sont de jeunes adolescents. Vous trouverez dans la première partie de ce scénario, dans CB#22, les profils techniques, ainsi que les règles pour créer des personnages de niveau 0, jeunes ou simplement en formation avant de devenir des héros, pour le jeu Héros & Dragons. Une règle optionnelle qui cadre parfaitement avec un univers de « *low fantasy* ».

► ici c'est un buisson qui se déplace inexplicablement, ou l'air qui devient si dense que les aventuriers ont l'impression d'avancer à contre-courant. Puis tout à coup la marche redevient aisée, très aisée même : le paysage défile vite et chaque pas avale les distances comme un cheval au trot !

Insistez sur ce dépaysement, en jouant sur le décalage entre un relief connu et un environnement très étrange. Le ciel peut être vert pâle et parcouru de nuages grimaçants, les racines des jeunes arbres tentent

d'attraper les chevilles des enfants, les montées sont aussi aisées que des descentes, alors qu'une pente favorable entraîne efforts prolongés et essoufflements.

Les êtres fées ne semblent rien remarquer et maintiennent une bonne allure. Ils sont peu bavards, vigilants et hostiles. Leur capitaine, Garmell, cherche à en savoir davantage en engageant parfois la conversation. Mais ce n'est pas un grand causeur. Celui qui ressemble à un mage, Calfariel, est plus curieux et d'un abord moins hostile. C'est lui qui répondra aux questions des aventuriers, s'il y en a.

Le groupe arrive à Fadeloge-le-Viel alors que tombe la nuit. L'obscurité dissimule en partie le village, qui paraît néanmoins plus étendu que celui des humains. Si la disposition des maisons rappelle celle que connaissent les aventuriers, les habitations sont très différentes. Très colorées, aux formes biscornues, certaines sont aussi petites que des niches de chiens, alors que d'autres sont imposantes. Peu d'habitants sont visibles au départ, mais il est possible de distinguer ici et là, dans la pénombre, une créature ailée, un groupe de gnomes en pleine discussion, ou un gros chat coiffé d'un extravagant haut-de-forme.

La forge est éclairée de l'intérieur et il semblerait qu'un géant y soit à l'œuvre, maniant un marteau de la taille de Phane. Tiens, d'ailleurs, où est-il passé celui-là ? Leur attention accaparée par le village, les aventuriers ne se sont pas rendus compte de la disparition du Goupiloup...



**Calfariel**

Laissant de côté une grande bâtisse sombre et silencieuse qui ressemble au temple de Pomone, les aventuriers gravissent le plateau de Veulerailles. Alors qu'ils quittent le village, une petite foule leur emprunte le pas. Elle reste dissimulée dans l'obscurité mais sa présence est perceptible au travers de bruits furtifs, de grommellements et de silhouettes étranges courant, marchant ou rampant à leur suite. Les gardes deviennent nerveux et pressent l'allure tandis qu'une sourde impression d'hostilité poisse l'air ambiant, rendant la progression difficile et la respiration pénible.

Un fantastique palais digne d'un conte de fées se dresse au sommet du plateau. Une belle route pavée bordée de statues y mène tout droit. Elle longe un moment un large cromlech au centre duquel se dresse une haute arche de pierre noire. L'arche est en mauvais état, rongée par la mousse et les intempéries. Tout autour du monument visiblement abandonné sont disposées des statuettes représentant des êtres-fées, des portraits de personnes réalisés sur de grandes toiles, des bouquets de fleurs ou de petites offrandes.

En interrogeant les gardes, les aventuriers apprendront qu'il s'agit de la Porte qui menait « au monde des Lourds », fermée depuis très longtemps. La mémoire de ceux qui l'ont passée et ne peuvent revenir est toujours honorée par des cérémonies ou des offrandes votives déposées à proximité.

Une fois dépassée la Porte, les gardes accélèrent encore l'allure. La foule des suivants grossit et des mottes de terre, des pierres coupantes et de petits objets contondants commencent à pleuvoir sur les aventuriers, tandis que reten-

tissent des cris de haine et des appels à la lapidation. La foule dissimulée dans l'obscurité se rapproche dangereusement mais le palais est tout proche à présent. Une fois passé un pont-levis en ivoire somptueusement décoré, les aventuriers sont regroupés dans une grande cour carrée où les attend un personnage important, probablement un noble.

« *Prosternez-vous devant le Connétable Archon* », ordonne le capitaine des gardes en bousculant les enfants.

Le Connétable observe les éperviers avec un mélange de curiosité et de dégoût, tandis que le capitaine explique les circonstances de leur capture. Puis il leur demande d'expliquer la raison de leur présence en Féerie, et surtout le moyen employé pour y arriver.

Quelle que soit la réponse des aventuriers, le Connétable considère qu'il s'agit d'un mensonge.

« *Me prenez-vous pour un enfant-let ? Ce conte n'est que fallaces et menteries. Mais le bourreau saura bien vous délier la langue et vous faire cracher vos secrets de sorciers, misérables espions. Capitaine, doublez les patrouilles aux frontières. Gardes, emmenez les condamnés chez Mouleparole, ils seront bientôt intarissables. Ah ! Ah !* »

Le mage intervient à ce moment et d'une voix douce et persuasive explique qu'il est prématuré de maltraiter les prisonniers alors que le Roi, de retour avec l'ost, est attendu au palais d'un jour à l'autre. N'est-il pas préférable de les enfermer sous bonne garde en attendant Son avis ?

Le Connétable, faute d'argument, acquiesce de mauvaise grâce.

« *D'accord, mais alors enfermez-les dans le Cachot Inviolable !* » →



**Mylnyr**

## Acte 1, Évasion & Mission

### La grande évasion

Les épériers sont menés sous bonne escorte dans les entrailles du palais, s'enfonçant sous terre en empruntant un dédale d'escaliers tortueux et de couloirs lugubres. Ils finissent par arriver devant une

porte en chêne imposante, bardée de plaques de fer mais curieusement dépourvue de serrure. Un judas grillagé et une belle poignée en cuivre doré sont les seuls ornements visibles.

Le mage insiste pour fouiller une dernière fois les aventuriers (« *vérifions qu'ils n'ont pas de lames secrètes dissimulées sur eux !* ») et Mlynry sent que quelque chose est glissé dans l'une de ses poches.

Ensuite, un garde pousse les aventuriers à l'intérieur du cachot, et leur laisse une lanterne à l'intérieur de laquelle brille un petit lutin à l'air maussade. Sur une dernière recommandation ponctuée d'un rire gras « *ah, au fait, si vous voyez le vieil Anton, passez-lui le bonjour de notre part !* » la porte se referme sur un claquement sec. Pas de verrou ni de tour de clef, cependant.

Le cachot n'est pas très grand : cinq mètres de côté. Les murs sont faits de gros moellons moussus et humides, à l'exception d'un côté où une ouverture de la taille d'une porte semble avoir été murée.

La porte massive n'a ni loquet, ni verrou, ni poignée de ce côté. Elle s'adapte simplement dans son encadrement. Les charnières de métal sont joliment décorées en forme de pieds. La porte refuse de bouger si une pression y est exercée, mais réagira dès qu'on la traitera mal, ce qui ne saurait tarder ! Le judas se tordra alors



en forme de bouche et la porte exprimerait toute son indignation d'être maltraitée.

« Ah mais qu'est cela ? qui ose me maltraiter ainsi ? ».

La porte enchantée n'a pas besoin de serrure ou de verrou... C'est elle qui laisse entrer ou sortir ceux qui sont enfermés, et elle est incorruptible. Jouez la comme un PNJ bavard, borné, prétentieux et sermonneur « *fallait pas vous lancer dans une telle aventure, vous n'avez que ce que vous méritez !* »

Cela dit, il y a un moyen de vaincre ce gardien... Et il est dans la poche de Mylnyr. L'objet que Calfariel lui a glissé est une pierre polie sur laquelle brille une petite inscription : « *le rire sauve* ». L'inscription s'efface à la première lecture.

Laissez vos aventuriers cogiter au milieu du babillage de la Porte et des bruits de plus en plus prononcés de grattements derrière la paroi murée. De l'autre côté, le cadavre du vieil Anton, jadis emmuré par des gardes que ces pleurnichements excédaient, est en train de s'animer et veut se joindre à la conversation. « *Je me souviens bien du vieil Anton, un type à l'haleine fétide. Ses ongles avaient fini par devenir aussi longs que des lames. Il y a encore des traces sur ce mur là...* » jacasse la Porte.

Entre l'énigme et les pierres qui commencent à se desceller, laissez monter la pression. Bien entendu, il faut faire rire la porte pour qu'elle s'ouvre, ce qui ne viendrait à l'idée d'aucun prisonnier... Si vos aventuriers sont en verve, prenez le rôle de la Porte et laissez les tenter de vous faire rire par des plaisanteries de leur cru... Vous pouvez les déconcentrer en décrivant des pierres qui tombent et les bras décharnés du vieil Anton qui sortent des ténèbres.

### Anton le cadavéreux

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 8

**Points de vie** 14 (2d8+4)

**Vitesse** 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	14 (+2)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**Jets de sauvegarde** Sag +0

**Immunité contre les dégâts** de poison

**Immunité contre l'état spécial** empoisonné

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

**Langues** commun

**Dangerosité** 1/4 (50 PX)

**Capacités**

**Robustesse de la non-vie.** Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie d'Anton, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis (sauf dégâts radiants ou coup critique). En cas de réussite, Anton tombe à 1 point de vie.

**Fétide.** Toute créature située à moins de 1,50 m d'Anton doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou bien être considérée comme *empoisonnée* pendant 1 minute à cause de violentes nausées.

**Actions**

**Griffes.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+1) dégâts tranchants.

La situation peut devenir critique si le lutin décide de perdre son éclat (secouer la lanterne lui fait vite rendre raison).

À défaut d'être drôles, vos aventuriers peuvent être observateurs. En agitant délicatement leurs petits doigts sous les charnières en forme de pieds ils vont déclencher un fourrire qui ouvrira la porte en grand... Et ils vont se retrouver face au fidèle Phan.

Utilisez le vieil Anton pour faire monter la pression, et organisez un petit combat si vous sentez votre groupe prêt à un affrontement. Ils peuvent se battre avec des pierres et, surtout, Vaison peut utiliser sa compétence d'apprenti clerc pour repousser le mort vivant quelques minutes. Bien sûr Mylnyr chantera sa comptine inachevée... Et si les aventuriers n'ont pensé ni à chatouiller les charnières, ni →



à vous abreuver de plaisanteries, celle-ci provoquera enfin l'hilarité de la Porte (« *quel fabliau ridicule !* »).

Si la Porte s'ouvre en plein combat, Phan viendra aider les aventuriers et leur permettra de fuir.

Une fois les aventuriers hors du cachot, Phan leur fera comprendre qu'ils doivent le suivre. Après un long cheminement dans des couloirs déserts et très anciens, il les mènera jusqu'à une salle qui ressemble à un repaire d'alchimiste. Calfariel, souriant, les y attend.

Le laboratoire ressemble à une grande cave voûtée dépourvue de porte, dont les murs seraient couverts de rayonnages pliant sous le poids de rouleaux de parchemins, d'ouvrages poussiéreux, de cornues, de fioles et d'objets mystérieux. L'un des grands côtés de la cave ressemble à un quai au pied duquel clapote une eau sombre. Là coule une rivière vive large de quelques pas seulement, qui sort d'une arche artistement maçonnée, longe le petit quai et disparaît sous une nouvelle arche, à l'extrémité de la pièce. Une barque, accrochée à un anneau, cogne doucement contre l'appontement, tirée par le courant.

Calfariel accueille les épériers avec soulagement. « *Je suis heureux de voir que vous avez passé la Porte. Lorsque j'ai vu que Phan vous était très attaché, j'ai vite compris que vous n'étiez ni des espions, ni les responsables de la mort de Maître Arne. Je suis son disciple, vous l'avez peut-être deviné.* »

## Une nouvelle mission

Le mage invite les aventuriers à prendre place autour d'une grande table en bois. Lui-même reste debout, adossé au chambranle de la porte et poursuit ses explications.

Tout d'abord, il révèle l'existence de la clef détenue jadis par Eglantine (« *un bel objet en vermeil, évoquant la silhouette d'un dragon* »), le lien entre les deux mondes, et sa rupture. Il passe sous silence, cependant, la finalité de l'usage de la clef, à savoir l'exil de Scarbo.

*« Les fées sont de plus en plus nombreux à penser que la clef a été détruite par vous autres, les Lourds, afin de persécuter et d'asservir ceux qui étaient restés dans votre monde. Cette idée stupide, au début partagée seulement par les plus sombres d'entre nous, a gagné bien des esprits avec le temps. Le roi Faramèll, bien mal conseillé par le sinistre Archon, est persuadé de la réalité de cette théorie et a décidé de rassembler une immense armée afin de pénétrer dans votre monde et d'y répandre le sang et la désolation. Mais pour cela, il lui faut retrouver la clef qui contrôle le portail. Depuis la disparition d'Arne Sneffels, le roi m'a chargé, avec l'aide d'autres savants, d'ouvrir un nouveau passage. Ces recherches n'ont que partiellement abouti, malheureusement. Nous avons appris à créer un Portail magique, mais, cruelle ironie du sort, aucun habitant de Faërie ne peut l'emprunter sans être rejeté ! J'y vois la perversité naturelle du Sandestin que nous avons asservi pour nous aider à accomplir cette tâche.*

*Archon a alors eu l'idée d'invoquer une petite troupe de démons d'un autre plan, les a liés à lui et les a expédiés dans votre monde avec mission de lui ramener la clef. N'étant pas originaires de Faërie, ces démons ont passé le Portail et sont maintenant à l'œuvre chez les Lourds. Ce sont des limiers implacables, et ils la trouveront sans doute très rapidement.*

Or, voyez-vous, Maître Arne était persuadé que les Lourds n'étaient pour rien dans la fermeture de la Porte. D'après lui, pour une raison mystérieuse, la clef avait été volée à son gardien. Mais le voleur n'était pas en mesure d'utiliser le fruit de son larcin car l'accès à la Porte situé dans votre monde lui était interdit.

C'est ce mystère qu'il a tenté de résoudre en se rendant dans chez les Lourds, maniant une magie que lui seul maîtrisait, hélas. Mais s'il a trouvé la réponse, nul ne le sait. Vous paraissez vaillants, déterminés et dignes de confiance. C'est pourquoi je vous demande de m'aider à retrouver la clef avant qu'elle ne tombe entre les mains d'Archon. Car alors, une ère de violences et de destruction s'abattra sur votre monde, et probablement aussi sur le mien.

Comme je vous l'ai expliqué, en raison de la perversité du Sandestin, je n'ai pas la possibilité de partir à la recherche de la clef. Votre monde m'est fermé. Mais je peux vous permettre d'y retourner : vous n'êtes pas des êtres-fées et la restriction ne vous concerne donc pas. Et pour retourner d'où vous venez, voici votre carrosse ! »

D'un geste ample du bras, Cafarel désigne la barque qui tire sur ses amarres. « Montez à bord et laissez-vous porter par le courant. Une fois passée l'arche de pierre, la rivière vous mènera chez vous. En attendant, prenez cet étui, là, sur la table. »

L'étui en question est un bel objet en cuir rigide, cylindrique, de la taille d'une main. Le cylindre est recouvert d'une résille de feuilles d'argent qui en fait un objet de grande valeur. Un bouchon de cire permet de le sceller. Un objet simi-

laire, recouvert de fils d'or, est visible juste à côté.

« L'étui est particulier. Il est à la fois de votre monde et du mien. Vous voyez tous ces fils d'argent ? Ils recèlent une puissante magie. Placez un objet (la clef, par exemple) à l'intérieur et obtenez avec le bouchon. Cet objet sera alors à la fois dans les deux étuis (celui d'or et celui d'argent) jusqu'à ce qu'il en soit extrait. L'étui brille dès lors qu'un objet y est introduit. Lorsque le mien scintillera, je saurai que la clef s'y trouve à présent. Je pourrai la récupérer et la dissimuler le temps que les miens reviennent à de meilleurs sentiments. Prenez garde à préserver l'intégralité de la résille magique : elle assure le lien entre nos deux étuis ! Sachez, chers enfants, que tous mes vœux vous accompagnent dans cette quête. Soyez prudents et que les Grandes Fées veillent sur vous ! »

## Fuite sur l'eau !

À ce moment, Phane qui furetait dans le laboratoire, relève la tête et se met à grogner, tandis que Calfariel pousse un cri étranglé : des doigts osseux viennent de se refermer sur sa gorge tandis que la face de l'horrible Vieil Anton apparaît derrière le magicien.

La scène qui suit doit être particulièrement rythmée : Le Viel Anton et Calfariel forment une même masse gesticulante qui détruit tout sur son passage dans le laboratoire. Phane glapit autour, cherchant à aider le magicien, mais ses bonds désordonnés ont surtout pour effet de briser les lampes et de plonger l'endroit dans une quasi obscurité. Calfariel tente d'user de magie pour se libérer et enchaîne des éclairs d'énergie qui saturent l'atmosphère d'éclats lumineux aveuglants. Il semble pourtant réussir à se débarrasser de son →



assaillant, le temps de lancer aux épériers une dernière injonction : « *Fuyez, pauvres fous !* »

Assurez-vous qu'ils ont la présence d'esprit de s'emparer de l'étui d'argent avant d'embarquer. Dénouer les amarres ne doit pas être une chose simple dans le feu de l'action, d'autant que le Vieil Anton semble ne pas être loin ! Maintenez la pression en multipliant les jets de dextérité. Le moment doit être propice à des dialogues animés « *Laisse-moi faire ! mais non, tu vois bien que tu n'y arrives pas !* ».

Une fois libérée de ses amarres, la barque file sous l'arche de pierre et s'enfonce dans un tunnel sombre. Elle prend toujours plus de vitesse à mesure qu'un grondement incessant se fait de plus en plus fort. Sans possibilité de diriger la petite embarcation, les épériers deviennent avec horreur qu'ils approchent d'une impressionnante chute d'eau. La barque y disparaît dans une gerbe d'écume tandis que les enfants, ballottés dans tous les sens, engloutis sous des trombes d'eau et heurtés par le bois dur du bordage, finissent par perdre connaissance !

Vous pouvez pimenter un peu la balade en barque en faisant surgir sur l'eau des obstacles improvisés (après tout, on est un dans un passage qui relie plusieurs mondes, et un tas de choses peuvent s'y égarer... y compris certaines qui peuvent être utiles à la suite de l'aventure.). Vous pouvez aussi faire surgir de l'eau, cheveux ruisselants, mains osseuses agrippées au plat-bord, l'inévitable Vieil Anton tombé à l'eau lors de sa lutte contre le mage. Il devrait être repoussé à l'eau à coup de rames sans trop de difficultés, sauf s'il faut en même temps diriger la barque et éviter des obstacles...



Marlot



Hyacinthe

## Acte 2, retour à Fadeloge

### La vraie vie

Les épériers reprennent connaissance sur les berges du Rez. C'est la fin de l'après-midi. À côté d'eux, des débris de bois : voilà tout ce qu'il reste de leur embarcation. Contusionnés, encore étourdis, ils voient arriver vers eux des silhouettes familières : Rigault Legrif, Sauteroche ainsi que le père de Mylnyr, l'air résolu et armés de bâtons.

Ne laissez à vos joueurs qu'une petite minute pour se mettre d'accord sur une version et décider quoi faire de l'étui d'argent : le dissimuler sur place ou le conserver avec eux ?

Les aventuriers sont recueillis avec un mélange de joie (« *Pomone soit louée, ils sont vivants !* ») et de colère (« *Mais où étiez-vous passés ces deux jours, nous sommes morts d'inquiétude !* »).

Les épériers sont ramenés au village par les trois adultes. Surprenant des échanges entre eux, ils se rendent rapidement compte que quelque chose de grave s'est passé à Fadeloge, mais ils ne peuvent en apprendre davantage pour le moment, leurs questions restant sans réponse (« *Taisez-vous, vous avez fait assez de bêtises comme ça !* »).

Une drôle d'atmosphère règne au village. Plampognis et Narguetout, armés de houes, sont postés à l'entrée. Les enfants sont amenés devant le temple de Pomone et confiés à leurs parents et tuteurs respectifs qui arrivent au fil des minutes. Ne vous privez pas de mettre en scène la colère des adultes, quelques taloches et tiraillements d'oreilles, le tout sous le regard moqueur des autres enfants du village accourus

sur place, dont le misérable Kobol, hilare.

Les éperviers sont ensuite séparés, chacun regagnant sa demeure avec interdiction de se revoir jusqu'à nouvel ordre ! Voilà qui ne va pas arranger leurs affaires...

Quelle que soit la version des événements présentée par les aventuriers, les parents resteront persuadés qu'ils ont fait une fugue collective afin de jouer dans la forêt et construire un radeau en bois pour s'amuser sur le Rez, expérience qui a tourné court avec un naufrage, des plaies et des bosses.

Ce qui est certain, c'est que le temps n'avance pas de la même manière dans le monde des Fades, car s'ils ont été absents de Fadeloge durant deux jours, ils ont l'impression que seules quelques heures se sont écoulées.

La sévérité des parents ou des tuteurs varie selon les enfants. Mylnyr, Gauvaine et Vaison auront droit à des remontrances sévères, et probablement des punitions sous forme de corvées. Ce sera plus simple pour Marlot : Ephanor est plutôt permissif et tolérant (« *Sûr qu'avec un nœud d'furet, vot' radeau il aurait t'nu l'choc !* »). Il a surtout hâte qu'elle reprenne son petit braconnage pour améliorer l'ordinaire de la maison.

Quant aux éperviers cloîtrés chez eux, laissez-les un peu mijoter, quitte à séparer les joueurs physiquement. Les adultes ignorent leurs questions et discutent beaucoup entre eux d'une réunion importante qui doit se tenir dans le temple de Pomone le soir même.

Si la séparation vous paraît trop lourde à gérer, ou pas adaptée à votre groupe de joueurs, réduisez-la à une soirée au pain noir et à l'eau. Vous pouvez aussi utiliser plus rapi-

dement Laresne, dont le rôle est développé un peu plus loin.

## Réunion villageoise

Le soir venu, les villageois se rendent tous au Temple qui se remplit rapidement. Ils sont accueillis par Hyacinthe qui se fait accompagner par Vaison. Mylnyr et Gauvaine sont bouclés dans leurs chambres (ou obligés d'accompagner les adultes, selon ce qui vous paraît le plus jouable). Marlot est libre de ses mouvements.

Après la prière à Pomone, Rigault ouvre les débats et une vive discussion s'engage entre les villageois. Durant l'absence des éperviers, un voyageur a été grièvement blessé aux abords du village, événement rarissime dans les annales de Fadeloge. Retrouvé avec deux flèches dans le dos, il a été transporté dans la troisième chambre du temple où Hyacinthe lui a prodigué les premiers soins. Néanmoins, il a besoin d'un médecin plus expérimenté, et Jusant est parti pour la grande ville. Il a pour mission de revenir avec un officier de justice, afin de constater l'agression et peut être faire parler la victime, si elle reprend connaissance.

Un autre sujet agite l'assistance : la réception par Rigault Legrif (le seul véritable lettré du village, avec Hyacinthe), d'une longue missive émanant de Fayard Berthier. Le personnage est connu à Fadeloge puisqu'il y a passé une partie de son enfance. On sait de lui qu'il est très riche à présent et porte le tricorne comme un noble, qu'il est peut-être d'ailleurs maintenant.

Dans sa lettre, Berthier s'adresse à l'ensemble de la population de Fadeloge. Il déclare posséder à présent des droits incontestés sur la ferme de Veulerailles, droits qu'il fera →



Fayard



Gast



Vaison

valoir dans les jours à venir, puisqu'il annonce sa venue imminente. Cette annonce plonge la population dans la stupéfaction. Chacun y va de son commentaire, mais l'annonce est accueillie avec davantage de surprise que d'hostilité : Gaspard Griseaux n'a guère d'amis au village. L'espion de Berthier présent dans l'assemblée pourra rapidement rassurer son maître : rien ne s'oppose à sa venue !

Hyacinthe met fin à la réunion, qui tourne à la cacophonie. Elle annonce que Rigault, Gast et elle-même iront dans la soirée rendre visite à Gaspard afin de lui faire part du message et essayer d'en savoir un peu plus sur les « *droits contestés* » dont il est question.

L'assemblée dispersée, Hyacinthe se prépare à se rendre à Veulerailles et confie le blessé à Vaison. « *Rends-toi utile et veille sur le blessé ! Fais en sorte qu'il n'aille pas plus mal à mon retour !* »

### Un appel dans la nuit

Après le départ de Hyacinthe, le calme revient à Fadeloge. Comme toujours, le temple de Pomone reste ouvert (y compris les chambres) mais il n'y a plus aucun fidèle présent et Vaison se trouve seul avec le blessé. Il s'agit d'un homme encore jeune au teint cireux, très affaibli par ses blessures. Outre deux blessures dans l'os, deux de ses doigts ont été tranchés. Le torse entouré de bandages rougis, il est fiévreux et respire difficilement. Vaison va devoir s'occuper de lui (passer un linge humide sur le visage, nettoyer autour des plaies...) ce qui lui permettra de remarquer un magnifique tatouage : un serpent rouge et vert qui s'enroule autour du biceps de l'homme inconscient.

Concentré sur sa tâche, c'est à peine si l'épervier entend un appel venant du dehors. Quelqu'un le hèle discrètement depuis une ruelle proche, plongée dans les ténèbres. « *Pssst... Vaison ! Viens vite, c'est important !* ». Il s'agit d'un traquenard tendu par Gehan et Tigelin. Les deux hommes, qui ont participé à l'agression du messager, n'ont qu'une crainte : c'est que celui-ci guérisse et puisse témoigner contre eux. Ils ont donc décidé de l'éliminer mais, pour cela, il faut attirer Vaison dehors, afin que Gehan puisse pénétrer dans le temple et étouffer discrètement le malheureux messager.

Si Vaison tombe dans le panneau et se rend dans la ruelle, il sera prestement assommé par Tigelin dissimulé dans l'ombre. Gehan se fauilera dans le temple et tuera le messager. Dans le cas contraire, le messager survivra probablement, épargnant à Vaison les amères reproches de Hyacinthe, et peut être la culpabilité d'avoir, par sa crédulité, entraîné la mort d'un homme. Un poids qu'il pourrait porter tout le reste de son existence.

Si cette première tentative échoue, ou si Vaison n'est pas seul dans le temple (il peut être accompagné de Marlot, ou de l'ensemble du groupe si vous ne souhaitez pas séparer les joueurs), les truands tenteront une deuxième approche.

Gehan et Tigelin entreront dans le temple et diront aux aventuriers que Hyacinthe les attend tous devant la ferme de Veulerailles. Si les aventuriers tombent dans le panneau, c'en sera fini du messager ! Par contre, si Vaison est seul lorsque les deux truands pénètrent dans le temple, ceux-ci se feront de plus en plus insistants et menaçants. L'épervier sera sauvé d'une possible agression par le retour de Hyacinthe, de

Gast et de Rigault (laissez monter la pression avant leur intervention...). Vous pouvez également considérer que Gehan attire l'attention des aventuriers, tandis que Tigelin tente d'accéder à la chambre en forçant le volet extérieur. Mais cette opération a peu de chances d'échapper à l'ouïe fine de Marlot, par exemple.

Dans tous les cas, Hyacinthe, Gast et Rigault, de retour du « *château* », tiendront conseil dans la chambre de Pomone, révélant à une oreille attentive plusieurs informations. Le père Griseaux, très inquiet à la lecture de la missive, a reconnu avoir d'importants problèmes financiers qui l'ont amené à emprunter plusieurs fois de fortes sommes d'argent. Il a appris que ces dettes, liées à une hypothèque de la ferme et des terres alentours, ont toutes été rachetées par un personnage puissant du nom de Berthier. Si ce nom ne dit rien aux aventuriers, il est connu des trois adultes. C'est un seigneur puissant, qui cherche depuis longtemps à mettre la main sur le domaine. Son nom est lié à des légendes concernant les fades et à une porte mystérieuse.

La perspective de l'arrivée d'un tel personnage inquiète les adultes, y compris (même s'il le reconnaît avec réticence) Rigault, pourtant en froid avec les Griseaux.

Afin d'éviter d'être chassé de son domaine, Rigault a obtenu l'aide d'un cousin, un peu mercenaire, revenu depuis peu dans la grande ville. Mais le messenger de ce cousin, attaqué un peu avant d'arriver à Fadeloge, gît à présent dans la chambre voisine, entre la vie et la mort, et l'or qu'il transportait a disparu...

Avec de telles informations, les éperviers ont maintenant quelques certitudes : il existe à Veulerailles un portail donnant vers le monde

des Fades, probablement celui qui existait à l'époque d'Eglantine. Par ailleurs, l'obstination de Berthier à mettre la main sur la propriété et sa connaissance des Fades indiquent qu'il est peut-être le possesseur de la clef...

## Les révélations de Laresne

La fillette, reconnaissante de l'aide apportée par la petite bande il y a quelques jours, n'a désormais plus qu'une idée en tête : devenir un épervier elle-même ! Elle est naturellement plutôt attirée par Mylnyr et par Gauvine, et va prioritairement entrer en contact avec l'un(e) des deux. Laresne est un PNJ précieux car elle a des informations à faire passer, surtout à propos de Kobol, sa bête noire. Vous pouvez faire intervenir Laresne auprès de Gauvine et Mylnyr, tandis que Vaison se débrouille avec le blessé, ou attendre que le groupe soit réuni pour la faire apparaître.

Laresne déteste Kobol, bien sûr, et elle passe beaucoup de temps à ruminer sa vengeance depuis l'affaire du collier. Elle a découvert fortuitement la faiblesse de Kobol : ce dernier a une peur panique des scolopendres et elle a depuis entrepris d'en faire un élevage clandestin. Elle élève dans une petite cage en bois tressé, qu'elle porte dissimulée sous sa tunique, trois magnifiques spécimens qu'elle réserve à son ennemi.

« *Un jour je lâcherai mes bêtes dans ses braies et elles lui grignoteront les roustignons.* »

Emballée par ses plans de vengeance, Laresne a besoin d'aide et les aventuriers lui paraissent tout désignés pour cela. Bien évidemment, cette expédition punitive n'est pas leur priorité, et, en →



Gauvaine

s'en rendant compte, la jeune fille lâche une dernière révélation.

*« Le Kobol est différent depuis l'attaque de cet homme, dans les bois. Je l'ai vue en cachette avec Grifaq et Tartol. Il se pavane en secret avec un bracelet magnifique et deux bagues en argent brillant. »*

Si les aventuriers ne font pas le lien entre les deux bagues et les deux doigts manquants du messager, Laresne leur décrira le motif du bracelet, qui correspond au tatouage du malheureux messager. Le lien fait, une évidence s'impose : Kobol sait des choses et il faut le faire parler !

## Kobol devient intarissable

Les aventuriers connaissent l'emplacement de la cachette de Kobol et ils devront se montrer prudents en approchant. Tartol est en train de pêcher dans le Rez, à proximité du trou de troll qui sert de cachette à son mentor. Il est possible de l'attirer, car il est aussi stupide que crédule. Pour gérer le combat, utilisez le même système que dans le scénario précédent, page 188 de *CB#22*. Tartol est costaud mais lent, et il devrait être possible de le surprendre. Il porte à présent un poignard et il faudra le neutraliser avant qu'il puisse l'utiliser sous peine de recevoir des dégâts plus difficiles à soigner que des contusions et des bosses !

Une fois Tartol neutralisé, bâillonné et ligoté dans un coin, il reste à s'occuper du plus gros morceau. Kobol est dans son antre, en train de martyriser un oiseau dont les piailllements stridents devraient couvrir l'approche des aventuriers. Même surpris, le gaillard ne se laissera pas facilement faire. Il possède une petite épée à présent, posée non loin de lui. Si les aventuriers ne réus-

sissent pas une approche furtive, il pourrait s'en emparer. En jouant de leur nombre, ils devraient néanmoins réussir à l'emporter et à neutraliser le fils de Frondrier. Interrogé, celui-ci refusera bien entendu de parler, se contentant de crachats et de menaces. Par contre, le vue des scolopendres et des menaces explicites le rendront plus coopératif.

Soignez cette scène de l'interrogatoire qui devrait donner lieu à un débat entre les épériers. Face à sa phobie, Kobol devient un simple adolescent paniqué, en proie à une véritable crise d'hystérie (ses liens sont ils assez serrés ? le gaillard est costaud !).

Pour Laresne, qui se délecte du spectacle, et Mlynry et Marlot qui en voient probablement le côté pratique, l'interrogatoire est justifié par la nécessité de l'enquête. Pour Gauvaine et Vaison, par contre, le procédé peut entrer en contradiction avec leurs convictions et se révéler finalement inacceptable. Laissez vos joueurs débattre de la situation. Kobol tentera bien sûr de profiter de la situation, et si les choses se sont passées un peu trop simplement jusque-là, Grifaq peut surgir au secours de son chef de bande...

Il faut espérer que malgré tout, les épériers sauront s'entendre, car Kobol a beaucoup à raconter. Il a participé à l'attaque contre le messager, menée par son père, Gehan, Tigelin et Rogomme. Avec deux flèches dans le dos, le pauvre homme n'avait aucune chance d'en réchapper. Frondrier lui a dérobé une bourse copieusement garnie et est reparti dans les bois où l'attend un mystérieux rendez-vous. Kobol s'est ensuite occupé du messager, lui tranchant deux doigts afin de récupérer les bagues « *trop dures à retirer* » et mettant la main sur un beau bracelet. Il a également



Rogomme

récupéré une épée courte et une dague donnée à Tartol. Kobol, brisé à la seule vue des scolopendres, indiquera le lieu du rendez-vous évoqué par son père lors de discussions avec Rogomme : une petite trouée dans la forêt, pas très loin de la cabane des éperviers.

Si vos aventuriers tergiversent, faites leur comprendre que le temps joue contre eux. S'ils veulent absolument l'aide des adultes, Laresne proposera de se rendre au village et de les prévenir. En attendant, ils doivent foncer vers le lieu de rendez-vous dans les bois, en s'étant munis du poignard et de l'épée courte !

Que faire de Kobol ? le plus simple est de le laisser en compagnie de Tartol ligotés dans l'ancre des trolls, quitte à les récupérer un peu plus tard. Mais une fois en chemin vers le bois, les éperviers entendront derrière eux, faiblement, un hurlement continu de pure terreur. Manifestement, Laresne a fait demi-tour et mis à exécution sa menace concernant « *les braies et les roustignons* » de Kobol...

### Acte 3, la clef de l'affaire

Les éperviers connaissent bien l'endroit indiqué par Kobol. C'est une toute petite clairière dans endroit retiré de la forêt, probablement un site de coupes abandonné depuis longtemps. Les vestiges d'un ancien sentier, par endroits dissimulé par la végétation, y mène en contournant un ruisseau et une petite colline. Marlot remarque immédiatement que le sentier a été emprunté depuis peu. Des branches folles ont été cassées ou repoussées sur le côté, et il y a au sol des traces de piétinements. Puis Marlot, toujours elle, entend des cris étranges et des hurlements, pas très loin devant, suivis d'un grondement

#### Démon des épines

Plante de taille P, Non Alignée

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 7 (3d6-3)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

**Vulnérabilité aux dégâts de feu**

**Résistance aux dégâts perforants**

**Immunité contre l'état spécial** *entravé*

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

**Langues** sylvestre

**Dangerosité** 1/8 (25 PX)

**Actions**

**Lance barbelée.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d6-2) dégâts perforants.

**Griffes d'épines.** *Attaque d'arme de corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (2d4-2) dégâts tranchants.

**Nuée d'épines (recharge 6).** *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 10/20 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6) dégâts perforants. De plus, une cible touchée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 8 ou être considérée entravée pendant 1 minute.

qui va croissant. Très vite, un cheval au galop surgit à l'avant du sentier, l'écume à la bouche et fonce droit sur les aventuriers. Ceux-ci ont juste le temps de se jeter de côté (jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, 1 points dégât en cas d'échec) pour éviter la masse lancée au galop. Avec un hennissement de terreur, la monture poursuit sa course folle le long du sentier.

En s'approchant de la clairière, les éperviers découvrent un spectacle épouvantable. Une demi-douzaine de corps jonche le sol, tandis qu'un homme torse nu est attaché, écartelé entre deux arbres. Face à lui, trois créatures de petite taille, dont le corps semble composé d'un complexe entrelacs de brindilles épineuses. Leurs faces recouvertes de lichen, au centre desquelles brillent des yeux d'un rouge étincelants, sont surmontées d'une double rangée de cornes. Les deux créa- ➔

tures tiennent dans leurs mains en forme de serres d'oiseau de longues lances aux terminaisons barbelées, dont elles s'amuse à larder le torse de l'homme qui hurle de douleur à chaque contact. Le plus perspicace des éperviers remarquera que l'homme porte une chaînette autour du cou et que la clef décrite par Cal-fariel y est accrochée.

Gauvaine et Vaison devraient entraîner le groupe dans une lutte à mort contre les créatures. Les éperviers ont sur eux les armes prises à Kobol, mais il y en a à profusion à côté des cadavres.

Les démons délaisseront rapidement leurs lances pour se battre avec leurs redoutables griffes. Le combat risque de tourner en la défaveur des éperviers. Pas de panique, c'est prévu ! Si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à vous « *arranger* » avec les jets de dés, car la scène à suivre devrait être belle à jouer. Au moment le plus dramatique, indiquez au joueur incarnant Mylnyr qu'il ressent le besoin impérieux de crier sa comptine... Dont il se rappelle à présent la fin !

Démon des épines



« Chanteflamme la mèche danse sur les doigts

*Un, trois, chauffe trop*

*Quatre, six, brille comme soleil*

*Sept, neuf, brûle comme feudragon*

*Dix, que mille soleils soient mes mains ! »*

Ce disant, Mylnyr pousse un grand cri tandis que des flèches de feu jaillissent de ses doigts, Le jeune magicien vient de lancer *mains brûlantes* et, épuisé par l'effort, il restera prostré de longues minutes. Mais tout de même ! Il vient de lancer son premier sortilège et il y a fort à parier que les démons sont vaincus. Si certaines créatures ont survécu, « *arrangez-vous* » avec les dés pour que les PJ l'emportent.

Les démons vaincus, les éperviers découvriront toute l'horreur de la scène. Au sol gisent les corps de Frondrier, Rogomme, Lespervier et deux inconnus. Près de Frondrier se trouve une sacoche de voyage contenant plusieurs bourses bien garnies de pièces d'argent : une belle somme ! Probablement celle du messenger, destinée à Gaspard Griseaux.

Quatre autres démons gisent également à terre. Le combat a dû être rude et les bandits ont certainement défendu chèrement leur vie.

L'homme accroché aux arbres est Berthier. Le torse entaillé en de multiples endroits, il a perdu beaucoup de sang. Il peut être conscient ou non mais, dans la seconde hypothèse il sentira les aventuriers lui retirer la clef, et cette action risque d'être lourde de conséquences car, tôt ou tard, il tentera de la récupérer par tous les moyens.

## Conclusion

Une fois la clef récupérée, les éperviers seront libres d'en disposer. Ils peuvent la détruire (la forge de Gast est parfaite pour cela) ou répondre à la demande de Calfariel et la renvoyer chez les Fades (mais pour quel usage, et avec quelle menace potentielle pour Fadeloge si le roi Faramëll poursuit son idée d'invasion) ? Ils peuvent aussi la dissimuler quelque part en attendant, mais cela risque d'attirer vers eux de nouvelles créatures recherchant l'objet, voire des fades malfaisants déjà présents comme le sinistre Scarbo. Vous l'aurez deviné, il n'y a pas de solution idéale, chacune entraînant son lot de conséquences imprévisibles. Néanmoins, si les aventuriers optent pour l'envoi au pays des Fades via l'étui, ils recevront une belle récompense en retour : quatre broches de grande valeur représentant des éperviers.

Une fois décidés (ou pas, si vous voulez accélérer le débat), la forêt retentit soudain de nombreuses clameurs : ce sont les parents et la plupart des hommes du village, rameutés par Laresne, qui viennent au secours des éperviers. Cette fois, au vu du spectacle, point de punitions ni de gronderies. Les éperviers sont fêtés en héros : ils ont retrouvé l'or et Berthier vivant, et le titre d'hypothèque a été découvert dans les fontes du cheval de ce dernier. Ils sont prestement emmenés au temple de Pomone car ils ont certainement besoin de soins. Berthier les y rejoint un peu plus tard, et est soigné à côté du messenger.

Denis Beck

**Assistance technique** Thomas Robert

**Illustrations** Laurent Miny

# BÂTISSSES & ARTIFICES

## Bâtisses & Artifices n°19

# LE PITON DES VAUTOURS, CAMP D'ESCLAVES

*Loin au nord, aux portes des terres glacées, se dresse le Doigt du Dieu-Vautour, un piton rocheux désolé où un clan d'esclavagistes impitoyables entretient un commerce de la chair florissant. Mais cette communauté cache d'autres secrets...*

**A**h ! Nous y voilà ! Le carrefour du nord et le seul point à peu près civilisé des terres septentrionales. Quoi que cela puisse signifier pour un tel trou perdu.

Markus, le marchand d'esclaves, se frottait les mains autant pour les réchauffer qu'en prévision des bonnes affaires qu'il allait réaliser cette semaine. Le Piton des Vautours se découpait dans la brume matinale, dominant la crique de la rudesse de sa roche nue. Les toits herbeux des maisons basses dessinaient des formes sombres à son pied.

— Parfait, dès que nous aurons accosté, j'irai me jeter un godet de cette bière tiède qu'ils servent ici. Toi, amarre le bateau et réveille les mercenaires ! Je ne veux pas de mauvaise surprise, cette fois.

Kilk secoua ses chaînes comme pour acquiescer et lorgna vers le village. Il était né dans ces enclos aux abords de la forêt. Peut-être que cette fois, il réussirait à contacter un passeur et à s'extraire de ce tombeau verdâtre pour enfin gagner sa liberté.

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Situé sur une presqu'île déchirant une mer souvent déchaînée, le Piton des Vautours est devenu

un point de rencontre entre les royaumes du sud et les clans de barbares du nord. Le lieu, froid, isolé et hostile, frappe les esprits et marque les chairs, et même dans les mornes terres du nord, peu d'endroits paraissent au premier abord aussi déprimants que le Piton des Vautours. Noyé de brumes perpétuelles, ce haut rocher solitaire semble surgir des eaux glacées comme un poing dressé vers le ciel gris. Cerné des deux côtés par la mer, l'isthme qui le relie au continent n'est qu'une vaste forêt au sol marécageux n'ayant jamais été véritablement explorée. Cette barrière naturelle, selon la rumeur bien entretenue par les esclavagistes, happe et broie les esclaves tentant de s'échapper.

Bien qu'à l'écart des autres routes terrestres et maritimes, sa situation au croisement de deux cultures l'a propulsé comme la plaque tournante du trafic d'esclaves dans cette région du monde. Cependant, même si le négoce des esclaves est le principal pôle d'activité du Piton, le lieu se prête aussi à des échanges commerciaux et culturels de toutes sortes. Si vous avez de la chance, vous viendrez ici pour faire du négoce et certainement enrichir votre bourse comme votre vision du monde. Dans le cas contraire,

c'est vous qui deviendrez un objet d'échange quand votre univers se réduira aux grilles des fosses souterraines, sans autre espoir que la servitude, la mort ou... l'illumination.

La communauté vivant sur place a développé une culture propre, hybride, entre décadence et sauvagerie. Malgré son isolement géographique, la communauté du Vautour, qui vit en ce lieu, a su tirer avantage de son environnement et attirer les marchands de chair. Pourtant, coincé entre une mer mal connue et des terres hostiles et balayées de vents glacés, le Piton des Vautours aurait dû n'être qu'une terre d'exil pour un clan déchu.

## LE CONTE DE LA LONGUE MARCHÉ

Le clan de l'Œil jaune n'était qu'une tribu parmi d'autres, sillonnant la grande toundra septentrionale. Comme ses voisins, il vivait au rythme des saisons, entre chasse, élevage, raids et troc. L'arrivée sur ses terrains de chasse de guerriers géants venus des régions de glaces éternelles déclencha une série de conflits que les tribus ne pouvaient gagner. Le clan de l'Œil jaune fut presque anéanti et repoussé de loin en loin jusqu'à la mer. La centaine de survivants s'embarqua sur quelques bateaux volés et se lança sur la Mer Grise sans vraiment d'espoir. Le courant, les vents ou le caprice des divinités les poussèrent, presque morts de faim et de soif, sur une petite péninsule, seule zone côtière vivable sur des kilomètres à la ronde. Là, ils allaient établir leur nouveau foyer. Ce qui semblait un exil vers leur perte se révéla, finalement, une bénédiction. Car, en plus d'un refuge qui leur offrait une sécurité maximale, une mer poissonneuse et des terres giboyeuses,

le réseau de grottes naturelles creusé sous le piton leur réservait une surprise.

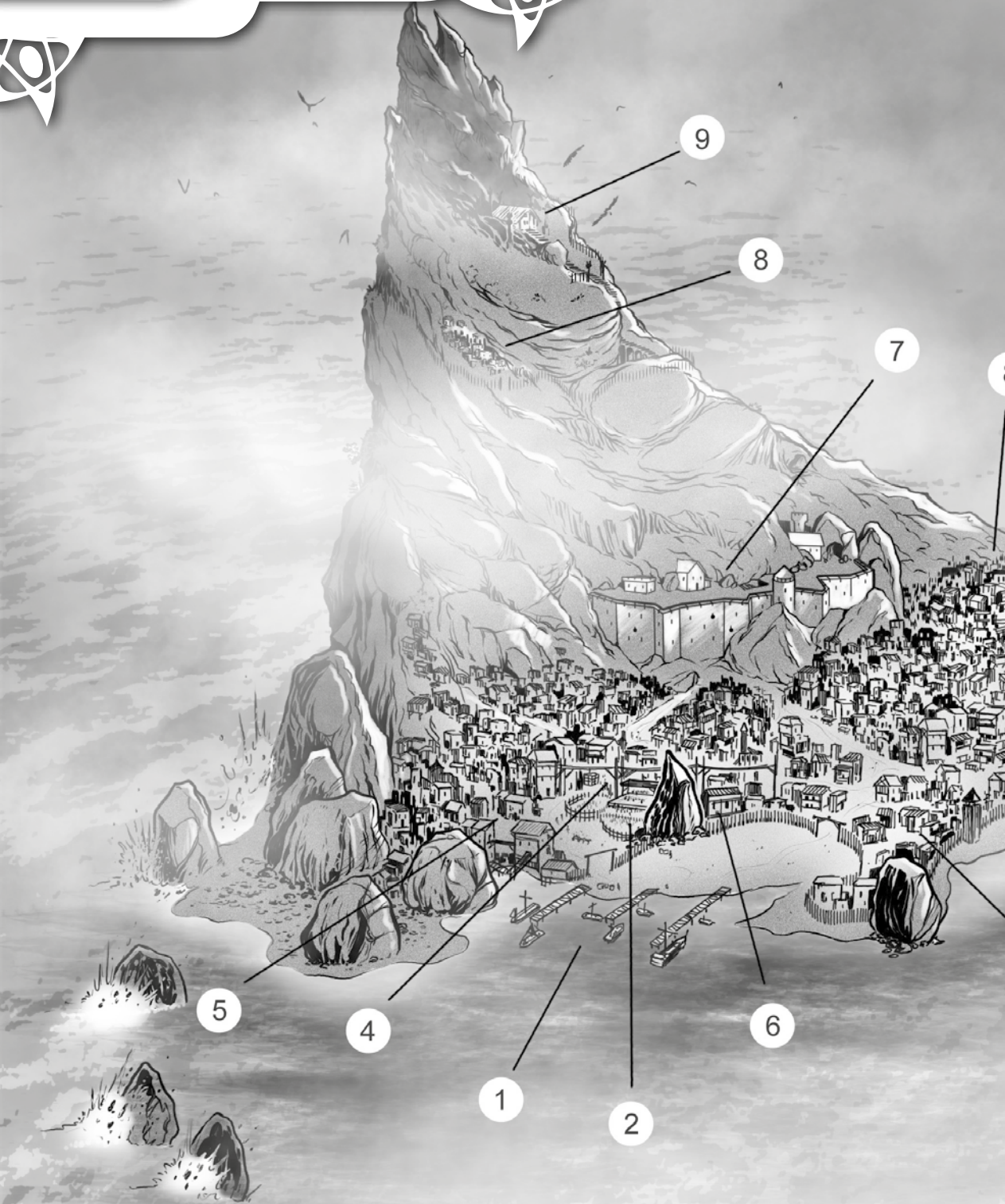
Là, ils découvrirent les traces d'une civilisation ancienne et quelques ruines sinistres. Quand une jeune fille du clan, Hella, pénétra dans ce qui semblait être une salle de culte ornée de gravures de femmes-oiseaux inquiétantes, elle tomba en transe et reçut des visions mystiques. Par sa voix, le Dieu-Vautour parla, et le clan de l'Œil jaune adopta l'endroit et s'y sédentarisa.

Dans les années qui suivirent, la tribu s'adapta à son nouvel environnement. Les hommes devinrent marins en plus d'être guerriers. La mer et la forêt fournissaient l'essentiel des ressources nécessaires (bois, nourriture...). Ce qui leur manquait, les nouveaux venus le pillèrent dans les communautés côtières alentours : métal, produits manufacturés et... esclaves. Un village fut bâti sur le flanc le moins escarpé du piton, alors que les vestiges d'un temple étaient mis à jour et le bâtiment reconstruit à son sommet.

Protégés par leur isolement, le clan se développa ainsi pendant une dizaine d'années avant de renouer des contacts plus solides avec l'extérieur. Les autres tribus du nord avaient également souffert des déprédations des géants avant que ceux-ci ne cessent leurs conquêtes et ne s'installent durablement. Le commerce d'une main d'œuvre servile, nécessaire à la reconstruction et au renforcement des peuplades décimées, devint la principale activité de l'Œil jaune. Maîtres de la navigation sur la Mer Grise, ils pillaient les terres du Sud comme celles du Nord, négociant leur marchandise vivante de chaque côté de la mer. Rapidement, le piton devint un carrefour d'échanges entre les peuples, centré sur ce commerce, une zone de profit mais aussi de →

## OÙ PLACER LE PITON ?

Le Piton des Vautours est conçu dans un esprit « *sword & sorcery* » et tous les PNJ sont des humains. Il est aisé d'adapter ce décor à un cadre plus « *high fantasy* » en rendant la magie plus présente (objets ou jeteurs de sorts) et en plaçant des PNJ de diverses espèces. Si l'esclavage est illégal, ce genre d'activités sera encore plus lucratif et intéressera nombre de marchands. Le Piton sera, alors, encore plus malfamé et redouté, et s'y rendre peut être un véritable périple. Dans *Barbarians of Lemuria*, le Piton peut se placer non loin de la côte, à l'est des Monts Axos, dans l'Océan oriental. Dans *Beasts & Barbarians*, il se placerait au nord des Montagnes des Affranchis, à la limite des terres Caled (les Affranchis étant d'anciens esclaves ayant fui Tricarnia), ou au nord de la Mer du roi noyé, entre les Terres des cairns et Valkheim, ou enfin, au nord-est de la Mer Brune, au pied des contreforts des Monts Lobhan. Dans *Alarian*, le monde de *Héros & Dragons*, vous pouvez le placer au bout des marais s'étalant au nord de Tzagid, à l'entrée du Norwen.



9

8

7

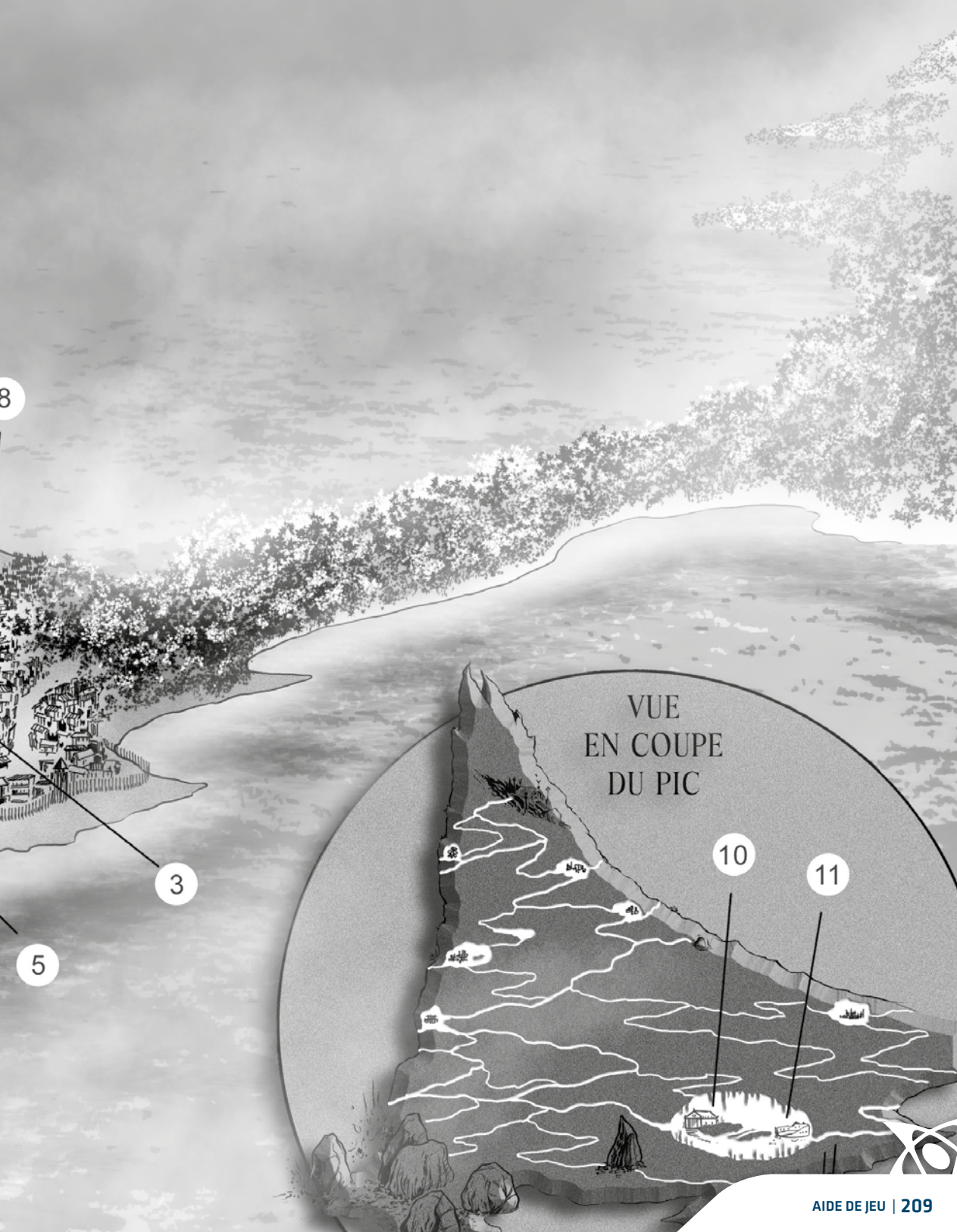
5

4

6

1

2



8

3

5

VUE  
EN COUPE  
DU PIC

10

11

## LES HABITANTS DE LA FORÊT

La forêt et ses marécages sont des lieux primitifs, farouches, terribles pour quiconque n'en est pas issu. Le clan de l'Œil jaune ne s'y enfonce jamais trop loin et n'exploite que les abords, les groupes d'explorateurs envoyés plus loin n'étant jamais revenus. Qui peuple vraiment ces terres ? Les plus anciens de la communauté prétendent que les gardiens en sont les Sentinelles noires, une tribu primitive qui était là avant l'arrivée du clan. Hormis une vague description physique, recueillie du coin de l'œil, on ne sait rien sur elles et leurs desseins. Des offrandes leur sont parfois faites. Certains disent qu'ils seraient les descendants du peuple ayant creusé les souterrains du pic, d'autres qu'il s'agirait de l'âme des évadés défunts, de groupes d'esclaves redevenus sauvages, ou encore d'orques déguisés qui se serviraient des peurs locales pour dérober tranquillement les présents.

## GÉOGRAPHIE DES LIEUX

L'extrémité habitable de la péninsule en elle-même ne couvre qu'une mince langue de terre s'enfonçant dans les flots blanchâtres. Longue d'environ un kilomètre pour moins de la moitié de large, elle constitue la seule zone de terrain vraiment solide à des lieues à la ronde. Le piton s'élève en pente raide puis abrupte depuis la forêt recouvrant les terres à l'est, dominant la mer de plus de deux cents pas à son sommet. Le lieu ressemble à un bloc de rochers noirs et nus, tacheté de traces bleuâtres des mousses qui parviennent à pousser dans les creux striant ses flancs, et coiffé d'une mince couche de terre et d'herbe d'un vert émeraude. Des falaises tombent à pic au nord et à l'ouest, et s'étagent vers le sud où le village a été bâti, accroché sur les plate-formes naturelles, jusqu'à une grève de gros galets sombres s'étendant à sa base. Aucun arbre ne pousse sur le piton, mais un unique et haut bloc de granit déchiqueté se dresse près du sommet. Large de trente pas, haut de vingt, il abrite les nids des oiseaux ayant donné leur nom au lieu et devenus sacrés pour ses habitants. Un environnement étrange pour des charognards, mais qui savent faire un festin des cadavres de cétacés géants s'échouant régulièrement sur les côtes des alentours, comme parvenus au bout de leur ultime voyage.

Les routes commerciales traditionnelles contournent l'endroit par voie terrestre à l'est (d'une centaine de lieues en faisant le tour de la forêt nommée à l'occident « *le bois des Sentinelles* ») et par voie maritime

à l'ouest (en plusieurs escales sur les îles occidentales à travers la mer Grise). Si le trajet par le Piton des Vautours semble plus direct, les périls marins dissuadent bien des voyageurs : pirates humanoïdes, serpents de mer, hauts-fonds et blocs de glace à la dérive hantent ces eaux et rendent la navigation pour le moins délicate. De plus, la rencontre de courants méridionaux plus chauds et des vents glaciaux du nord provoque un phénomène de brumes quasi perpétuelles autour de la péninsule. Nombre de ceux qui commercent ici se font guider par un marin issu de la communauté du Piton, afin de réduire ces risques.

Côté continent, cela ne s'avère en aucun cas plus simple. Les marais glacés et la forêt dense qui barrent l'isthme empêchent autant une approche d'ennemis par voie de terre qu'elle dissuade les esclaves de fuir : nombre de légendes font état de fuyards retrouvés gelés ou déchiquetés, et pas forcément par des bêtes sauvages. Au crépuscule, on aperçoit parfois les « *sentinelles noires* », des silhouettes humanoïdes sombres et furtives que l'on rend responsables de certaines de ces morts. Personne n'a pu pour le moment percer leur mystère. Il y a aussi les feux-follets, phénomènes naturels ou surnaturels, qui tendent à attirer les égarés vers les pièges du marais (sables mouvants, croûtes de glace cédant sous les pas pour plonger le malheureux dans une eau glacée, prédateurs féroces, plantes vénéneuses...). Il est notoire que nul ne s'échappe sans aide du terrible Piton.

## LA COMMUNAUTÉ DES VAUTOURS

Le clan de l'Œil jaune comprend actuellement plus de trois cents

membres de tout sexe et âge. Chacun occupe une place très codifiée au sein de la communauté, et celui qui veut en changer doit le faire par la force ou avoir de sérieux alliés parmi les personnalités locales. L'âge n'a pas de réelle importance dans cet environnement hostile, et certaines personnes d'influence sont encore des enfants qui ont su creuser leur trou par leur intelligence ou leur force. Toutefois, les femmes imposent souvent leur autorité dans la plupart des décisions politiques, tandis que les hommes dominent dans celles militaires.

Au fil des années et des besoins, la hiérarchie du clan a évolué, partageant le pouvoir entre un frère et une sœur. Hella est devenue la grande prêtresse du Dieu-Vautour et protège, dit-on, les âmes des défunts. Elle est entourée par une cohorte de femmes à qui elle transmettrait les pouvoirs hypnotiques et maléfiques octroyés par son dieu. Elle dirige également les maîtres des esclaves propres à la communauté et la cité souterraine. Son frère Karl est le chef de guerre du clan. Il mène les hommes-libres au combat et commande la cité extérieure. Il est aussi en charge des esclaves destinés au commerce. Bien que féroce guerrier, dans la réalité, Karl ne prend aucune décision d'importance sans l'avis de sa sœur. Leurs titres officiels sont Roi-Guerrier et Sorcière-Vautour.

Le reste de la communauté s'organise comme toute ville isolée, avec ses gardes, ses pêcheurs/chasseurs, des artisans, des commerçants, et autres pourvoyeurs de matières premières. La dureté des rapports internes transpire dans les relations avec les marchands extérieurs et les étrangers de passage, et il est préférable de faire profil bas lorsque l'on vient marchander parmi les Vau-

tours. Ceux-ci réalisent néanmoins que le commerce est le moteur de leur survie et ils savent se contrôler la plupart du temps, même s'il n'est pas rare qu'un marchand vienne enrichir les rangs d'esclaves après un geste ou une parole de trop.

## LES LIEUX

Le Piton des Vautours se divise en deux grandes parties. Au sud, au pied du piton lui-même, la ville basse longe la grève. C'est la seule partie autorisée aux étrangers et c'est là où se tiennent les marchés de la chair et les autres transactions commerciales. Au dessus, le piton accueille sur ses flancs la ville du clan, ainsi qu'un temple à son sommet et, en son cœur, la ville souterraine où sont gardés les secrets de la communauté. Sur les faces nord et est, la falaise abrupte abrite des milliers d'oiseaux de mer. Les enfants pêchent coquillages et petits poissons entre les rochers découpés qui encerclent le piton. Ils prennent bien soin d'éviter les grottes marines par peur des murènes blanches qui s'y cachent tout comme du tabou établi par les prêtresses, seules à y conduire des cérémonies orgiaques lors des nuits de pleine lune.

**PNJ. Flom, esclave errant.** Ce vieillard fatigué, vêtu d'habits de fortune, n'a connu que les chaînes depuis sa plus petite enfance. Capturé par des pirates et revendu ici, sa formation de lettré lui a permis d'être recruté par les contremaîtres pour tenir les comptes du commerce d'esclave. Malgré un physique banal, Flom bénéficie d'un charisme certain et sa position lui permet de circuler à sa guise dans tout le Piton, hormis dans le Temple. En sourdine, il transmet aux autres esclaves des idées de rébellion et de liberté, et commence à prendre contact avec des marchands étrangers pour →

## LES MEMBRES DU CLAN

Les Vautours, hommes comme femmes, sont grands, musculeux, vigoureux et de nature colérique et excessive. En bon nordiques, ils arborent une peau très pâle, mais tannée par les vents glaciaux. Leur principal signe distinctif est l'œil peint (dès leur enfance) puis tatoué (au passage à l'âge adulte) sur la paume de leur main par la Sorcière-Vautour. Les marchands prêtent des propriétés surnaturelles à ce tatouage. Les membres n'ont pas de code vestimentaire propre à leur communauté et chacun est libre de se vêtir comme bon lui semble. Ils ont néanmoins une préférence pour les vêtements en peau ou en fourrure, et ont le crâne souvent couvert d'un bonnet de fourrure. Les guerriers esclavagistes portent un jeu d'osselets dont la forme permet de savoir combien il a fourni d'esclaves au clan (ce nombre importe pour son rang social).

## L'EXPLOITATION DES ALENTOURS

Malgré ses dangers, la forêt offre d'incroyables opportunités. Sa flore et sa faune très variées (insectes et reptiles étrangement adaptés au froid) présentent pour la plupart des vertus chimiques uniques. Les rôdeurs, une faction spécialisée de guerriers du clan, surveillent des esclaves qui extraient à grand risque des plantes rares et de petits animaux, souvent venimeux, enfouis dans les bourbiers, tout comme de gros cristaux d'un ambre presque jaune, cachés dans les racines d'arbres morts. Les artisans en font de magnifiques bijoux. Les femmes du temple transforment le reste de leurs récoltes en poisons et poudres aux pouvoirs mystérieux. Cette spécialité, forgée au fil des années, concurrence aujourd'hui le trafic d'esclaves en termes de profit. Les esclaves formés à cette récolte sont un peu mieux traités que les autres, avec une espérance de vie toutefois assez courte.

évaluer ses chances. Il sait pouvoir manipuler les stupides guerriers qui gardent l'endroit, mais il craint plus les prêtresses-sorcières, des femelles maléfiques qui dans son pays d'origine auraient été associées au diable.

## LA VILLE BASSE

Cette partie ouverte aux extérieurs est un village classique d'une centaine de bâtiments. Il s'agit essentiellement de locaux commerciaux. Une barricade de pieux épais sépare cette ville basse du reste de la cité réservée aux Vautours. Des tourelles ponctuent de loin en loin cette barrière. L'ensemble est contrôlé par un fortin. Libre à vous d'imaginer ce village comme vous le désirez et d'y placer les bâtiments qui vous intéressent dans le cadre de votre campagne. Ici, nous ne détaillerons que les bâtiments les plus notables.

**PNJ Intrigant étranger. Javar, humain, trentenaire.** Bel homme élégant, teint sombre et yeux bleus, voix lente et vocable soigné. Noble du sud, émissaire de son roi, il est officiellement venu racheter la liberté d'esclaves de sa région et en acquérir d'autres, ceux du nord étant réputés dans son pays pour leur robustesse et leur beauté exotique. Javar est également un disciple du Dieu-Python. Rusé, il a su éviter de croiser les prêtresses et se créer une couverture si solide, qu'il possède aujourd'hui l'écoute de Karl, pour lequel il a négocié plusieurs fois des affaires. Les étrangers recherchent tous ses conseils et son entremise. Pour le moment, Javar attend et renforce son réseau, mais bientôt son dieu lui demandera des actes. D'abord, saper les relations internes de la communauté, lancer les mercenaires qu'il recrute discrètement dans les régions avoisinantes ensuite. Et surtout, pénétrer au cœur

des souterrains, là où semble se trouver quelque chose qui effraie le Dieu-Python lui-même.

**PNJ Barbare. Voltor, semi-humain, quadragénaire.** Blonde, athlétique, une lourde hache qu'elle porte comme un simple bâton, elle est plus impressionnante que n'importe quel guerrier du clan de l'Œil Jaune (hormis Karl). Elle ne quitte jamais sa fourrure de loup blanc brodée de perles et fils d'argent. Ambitieux chef du clan du Loup lunaire, elle cherche une alliance contre ses ennemis, les géants du froid. Elle rêve de reconquérir les terres septentrionales et d'unifier les tribus du nord sous sa coupe. Arrivée depuis peu, elle s'intéresse également aux combattants de l'arène et se montre surprise de voir les plus prometteurs disparaître. Elle a rencontré deux fois Karl, qui ne paraît pas intéressé par ses propositions, mais un marchand roublard, Javar, lui a promis son aide dans leur négociation.

**1. Le « port ».** Au sud, tout en bas, la grève de galets est aménagée de courts pontons de bois, adaptés à la douzaine de langskips du clan et aux bateaux de faible tonnage. Les navires plus gros mouillent à distance entre les récifs.

**PNJ. Garlofvson, chef des pontons, jeune loup.** Mince, nonchalant, un visage en ampoule et une bouche en V. Richeement habillé, à la mode du sud, il est en charge de l'accueil des marchands et d'organiser le débarquement des ressources commerciales. De sa fonction, il tire une grande fierté qui renforce son ego déjà trop développé. Il est particulièrement condescendant avec les marchands les moins aisés ou les guerriers étrangers. Mais quelques pots de vin ou faveurs (même charnelles) permettent de l'amadouer

et d'avoir une bonne place pour ses esclaves dans les enclos ou pour ses marchandises dans un entrepôt mieux surveillé. Il prélève un pourcentage pour le compte des Vautours sur toutes les entrées, et en prend toujours un peu plus pour lui.

**2. Les enclos.** Entre les tavernes des visiteurs se trouvent quatre enclos entourés de palissades de rondins de bois. Ils peuvent enfermer jusqu'à deux cents esclaves. Des passerelles les enjambent et relient les chemins de ronde. Les esclaves les plus récalcitrants sont jetés dans des cages de fer surveillées nuit et jour. Certaines sont pendues à plusieurs mètres de hauteur en bordure de ces enclos, au-dessus de fosses égayées de pieux acérés. La bise glaciale quasi permanente vaut tous les coups de fouet. D'autres cages sont enterrées et abritent les plus violents, qui sont mis « *au trou* ». Ces cages enfermées sont parfois recouvertes de planches pour plonger les esclaves dans le noir pendant des jours, afin de briser leur volonté.

**PNJ. Urel le sévère, chef des contremaîtres, 60 ans.** Grand gaillard musclé, mais marqué par les ans. Son surnom vient de son regard noir, ses sourcils broussailleux et son absence complète de sourire. Il forme et mène les esclaves dans les marais. C'est un vétéran du clan qui a connu le long périple jusqu'au Piton des Vautours. Fidèle à Karl, il se méfie toutefois de Hella et de ses sorcières. Pourtant, il a vu bien des choses étranges au cœur des bois glacés, et pourrait commenter bien des légendes courant à leur sujet. Mais Urel est du genre silencieux, concentrant son énergie à sa tâche et à la survie des esclaves au cœur des marécages, ce qui lui donne

auprès d'eux la réputation d'un homme dur, mais honnête.

Il y a deux mois, le clan de l'Ours de pierre a accosté pour commercer. Il y avait parmi eux un guerrier à la barbe grise, chauve et borgne : Trusk, celui-là même qui, lors d'un raid, a autrefois tué la femme et les enfants d'Urel dans leur ferme isolée quand Urel vivait encore au nord. Il paraît que ce Trusk est maintenant chef de son clan et négocie avec Karl un traité avantageux pour les deux communautés. Pour une fois, Urel se demande si sa loyauté envers son chef sera suffisante contre sa soif de vengeance.

**PNJ. Eskubia, esclave forte-tête, la vingtaine.** Cheveux courts, nez cassé, mâchoire carrée. Mercenaire, cette femme très masculine avait pour habitude de se grimer en homme pour être prise au sérieux. C'était le cas quand elle a été capturée et elle a donc échoué dans les enclos avec les hommes. Rebelle et violente, elle ne tardera pas à finir dans une fosse enterrée si elle ne s'échappe pas. Elle essaie de trouver des esclaves casse-cou prêts à se rebeller. Elle est prête à mourir pour sa liberté, quitte à impliquer la vie d'autres personnes pour sauver la sienne.

**3. La Maison fermée.** Un peu mieux abritée, à l'opposé des quais, une maisonnée basse et humide accueille les femmes et les enfants qui servent également d'otages pour s'assurer de la docilité des hommes. Une quarantaine de femmes et quelques enfants s'entassent dans ce véritable taudis. Les conditions d'hygiène y sont déplorables. En l'absence de latrines, une chambre à l'odeur nauséabonde a été attribuée à cette fonction. Il faut avoir le cœur bien accroché pour y entrer. Bien que la maison soit très bien →

gardée, les femmes ou les enfants les plus intéressants financièrement ou intellectuellement sont amenés dans la ville souterraine.

**PNJ. Fatou, intrigante trahie.**

Belle et voluptueuse femme à la peau chocolat, crâne rasé, couverte d'habits déchirés autrefois de belle facture. Fatou est issue de la petite noblesse d'un royaume très au sud. Courtisane adulée, elle a suscité nombre de jalousies, dont celle d'une comtesse influente qui a organisé son enlèvement et sa vente. Après quelques semaines de calvaire aux mains de mercenaires, de pirates, puis de marchands de chair, elle a fini ici. Brisée en surface, elle a encore la volonté farouche de rentrer chez elle et de se venger. Pourquoi pas en se faisant des alliés parmi les Vautours ou les PJ. Elle flirte notamment avec les gardes de la Maison fermée.

**PNJ. Titi, garçon effrayé.** Petit, frêle voire malingre, blessé à la jambe et au bras, transi de froid et certainement malade. Titi était mousse sur un navire marchand attaqué il y a quelques jours, alors qu'il se rendait au Piton. L'équipage a été tué ou vendu, et Titi s'est retrouvé ici. Blessé lors de l'attaque, il est terrorisé et se tapit dans un coin d'une chambre. Pourtant, celui qui arrivera à avoir sa confiance trouvera un allié d'une débrouillardise inégalable.

**4. La place du Marché.** Entre les enclos, une grande estrade de pierre marque la place où se négocie la plus grande partie des marchandises. De petites cabanes d'échange, des échoppes, des ateliers d'artisans entourent ou partent de cette place et délivrent le reste des activités de la ville basse. Tous les jours, à des horaires suivant un calendrier propre à la communauté

et qu'aucun marchand n'arrive à comprendre, la vente des esclaves à lieu sur l'estrade. Les acheteurs ne s'éloignent donc jamais trop de l'esplanade et, lorsqu'une vente est annoncée, c'est une cohue sans nom pour pouvoir rejoindre l'estrade et être aux meilleures places. La vente se fait à la criée et il faut être réactif et payer à l'instant. Il est aisé d'imaginer le destin d'un enchérisseur insolvable.

**PNJ. Otto, crieur d'enchères, homme grisonnant.**

Tempes grises, front dégarni, des pattes d'oie marquées au coin des yeux. Long manteau en fourrure sombre, tâchée de sang. Otto est en charge des ventes d'esclaves et parfois d'autres denrées associées (qui sont aussi vendues en lot avec). Le crieur a une voix puissante, qu'il utilise pour hurler les enchères et les ordres à ses sbires. Son débit de parole est ahurissant. Otto est né il n'y a que 20 ans, mais une maladie étrange, contractée dans les marais, le fait vieillir à vue d'œil, mais développe son esprit tout aussi vite. Ainsi, après une décennie de la maladie, il a acquis la maturité, l'intelligence et l'aplomb d'un demi-siècle d'expérience.

**PNJ. Ba'h Loltei, père prêt à tout, la soixantaine.**

Brun, yeux enfoncés dans des cernes tombantes au milieu des joues, physique et tenue passe-partout. Arrivé avec le dernier bateau de négociants. Il se présente comme un vendeur d'huile venu troquer sa cargaison contre des esclaves. En réalité, Ba'h est le père d'un adolescent captif dans la ville souterraine. Il est là pour le racheter sans éveiller les soupçons, mais ne sait pas qu'il ne sera pas mis en vente. De plus, sa cargaison est de l'huile coupée de très mauvaise qualité qu'il a récupérée à bon

prix, n'ayant pas de moyens financiers conséquents. Cela risque de déplaire aux locaux.

**5. Les entrepôts.** Les autres marchandises débarquées sont stockées dans une série d'entrepôts branlants. Dans cette zone, tout est étroit et sinueux pour épouser le pied de la falaise. Des milices locales et des milices des extérieurs patrouillent entre ces bâtiments de fortune, chacune surveillant ses propres biens. Il n'est pas improbable de voir deux groupes cherchant à s'impressionner l'une et l'autre, et d'avoir quelques esclaves de plus le lendemain au fond des cages. Si les PJ arrivent ici en escorte, mieux vaut pour eux qu'ils gardent la tête baissée.

**PNJ. Quenxoalt, mercenaire tirailé, dans la force de l'âge.** Cheveux longs, tresses colorées, peau tannée et dorée, des dents abîmées et un œil mi-clos. Il a débarqué ici quelques mois plus tôt, attiré par l'idée de bonnes soldes, d'après les rumeurs. Il se pensait un dur à cuire, mais les conditions de détention des esclaves l'ont fondamentalement changé, surtout les enfants. Il aime l'argent plus que de raison et n'est pas encore prêt à faire quelque chose contre ses employeurs. Pourtant, il suffirait de pas grand-chose pour qu'il soit prêt à risquer sa peau pour sauver quelques vies brisées.

**6. La maison du Tordu.** Petite bi-coque collée à la place du marché, la maison abrite un Vautour atypique. Elle est décorée chichement et d'une saleté effrayante. La porte est sommairement piégée, un pot contenant des araignées vénéneuses est placé en équilibre pour tomber sur des importuns entrant par effraction.

**PNJ. Le Tordu, vendeur ambulant, décrépité.** Seul autochtone vivant hors de la ville des Vautours,

## PNJ CHEF DE CLAN. KARL, HUMAIN, PETIT FRÈRE DE HELLA.

Redoutable guerrier, invaincu dans l'Arène (voir plus loin), Karl dirige d'une main de fer le clan de l'Œil jaune. Sous son règne, la communauté a prospéré et les réfugiés du départ sont devenus une force incontournable des terres du nord. Grand et musclé, le corps couturé de cicatrices, la barbe courte et le regard bleu comme du cristal, il allie un charisme certain à son physique avantageux, ce qui lui vaut de nombreuses conquêtes, même si aucune femme ne reste longtemps à ses côtés. Il a quelques bâtards au sein de la cité, et de nombreuses propositions d'alliance par mariage de chefs de clans, mais Karl reste, à quarante ans, un célibataire endurci, uni à son clan. Ses hommes, aussi loyaux envers lui que les prêtresses le sont envers Hella, s'inquiètent pourtant qu'en l'absence d'un héritier légitime, l'avenir du clan ne soit mis en danger.

**Secret.** Karl aime profondément sa sœur et il la protègea lorsque, assaillie de visions dans la caverne du Dieu-Vautour, les autres voulaient la brûler par peur. S'il ne comprend pas vraiment sa démarche mystique, ni ce qu'il se passe dans le temple au sommet du piton, il respecte ses conseils sages et avisés. Il a juré de protéger son aînée et ne trahira jamais un serment. Pourtant, depuis quelques mois, il doute. D'abord, il y a ces rumeurs colportées par des marchands d'esclaves : des gens se renseigneraient sur le Piton des Vautours, sur Hella... On parle d'un culte maléfique commandant à des démons. Il y a aussi des rapports alarmants concernant les tribus primitives de la forêt qui s'assembleraient autour d'un chef unique et la jalousie qu'inspire la réussite du clan aux autres seigneurs du nord. Et puis, il y a ces crises, courtes et soudaines, qui paralysent son bras, brouillent sa vue. De ça non plus, il n'a parlé à personne (pourrait-il avoir été empoisonné par une prêtresse ? Sur ordre de sa sœur ?).

**Iso, prince incognito.** Depuis quelques temps, Karl passe chaque jour quelques instants à observer un esclave arrivé depuis peu. On raconte que ce jeune homme des terres du sud, nommé **Istro**, à la peau brune et au regard clair, était un prince dans son pays. Ce qui est sûr, c'est qu'il allie présence et érudition à un corps de combattant endurci par les techniques martiales de son pays exotique. Karl songe à le tester dans l'arène bientôt.

c'est un vieil homme bossu avec une scoliose qui devrait lui interdire de pouvoir se tenir debout, son épaule droite étant à la moitié de la hauteur de son tronc. Il bafouille plus qu'il ne parle et son haleine, tout →

## LES RESSOURCES DE LA VILLE

La totalité des activités commerciales se déroule dans la ville, mais ses habitants dépendent aussi de leur environnement pour leurs ressources. La pêche nourrit en partie la population, qui pratique aussi un peu d'élevage (moutons et chèvres) aux abords de la forêt. Pour le reste, en particulier le grain et le vin, la communauté est dépendante des approvisionnements extérieurs. Certains bateaux viennent ainsi troquer des denrées alimentaires ou des matières premières contre de la main d'œuvre bon marché. L'or n'est pas la monnaie première au Piton des Vautours, le troc est bien plus présent.

comme son odeur corporelle, est un calvaire. C'est lui qui récupère, on ne sait trop comment, une partie des possessions des marchands étrangers qui ont malencontreusement fini esclaves ici. Il déambule dans les rues, vendant à la sauvette les objets de valeur, souvent à très bon prix.

**7. Le fortin.** Seul bâtiment de pierre, il se colle au flanc du Piton comme une verrue sur la paroi, surveillant la mer et la ville dans son ombre méfiante. C'est là que vivent le Roi-Vautour et sa garde personnelle. Rustique et austère, le fortin cache toutefois un réseau indépendant de cavernes luxueusement aménagées pour le seigneur de guerre. Le reste de la garnison loge dans les bâtisses des gardes proches de la palissade, reliées par le chemin de ronde. Des passerelles en partent et enjambent les enclos.

## LA CITÉ DES VAUTOURS

Cette zone est interdite aux étrangers et l'accès se fait par quatre portes percées dans la palissade, surveillées nuit et jour par des Vautours particulièrement agressifs.

**8. Les habitations.** Cette partie de la ville ne comprend que des lieux d'habitation qui accueillent presque la totalité des membres du clan, le reste vivant dans les souterrains du piton. Basses, le toit couvert d'herbe, les maisons se composent en général de deux pièces partagées par la famille, mais chacune dispose d'un petit creux dans la falaise où sont entreposés bois et réserves de nourriture. Les édifices s'accrochent à la paroi, reliés par des échelles de bois ou de corde, des passerelles mouvantes et des marches étroites taillées dans la roche. Presque toute la hauteur de la falaise est ainsi couverte de bâtisses plus ou moins

grandes selon l'importance ou la fortune de ses habitants. S'y déplacer est pire que dans un labyrinthe.

**PNJ. Trovale, Vautour suspicieuse, expérimentée.** Matriarche familiale, Trovale est une femme robuste qui élève ses quatre enfants dans la pure tradition du clan. Elle prend à cœur de leur transmettre les coutumes et de surveiller que ses voisins s'appliquent aussi à faire de même. Elle a ainsi pris sous sa coupe les enfants du quartier et le quartier dans son ensemble. Gare aux étrangers qui s'égarent ici, elle manie autant la louche que le couteau de boucher.

**9. Le temple.** Posé au sommet du piton, le temple domine toute la zone. Bâtiment bas et lugubre, aux façades gravées d'oiseaux noirs, il est cerné d'une palissade entourant un vaste enclos. Les ombres des vautours volant en cercle se découpent dans la brume grise. Quand le brouillard se lève, on aperçoit de loin les reflets du soleil sur son toit recouvert de feuilles d'or, fruit de pillages lointains, sorte de phare bien connu des marins.

Aucun homme ne peut y accéder, ils doivent assister à l'office depuis l'espace dégagé de l'enclos intérieur. La plus grande partie du temple se situe en réalité sous terre, à laquelle on accède par un escalier en spirale creusé dans la roche bien avant l'arrivée du clan et qui s'enfonce en son centre.

**a. Vestibule.** Accès par une porte basse depuis l'enclos extérieur. Il faut se courber pour y pénétrer. Salle longue, plafond en ogive, des squelettes de vautour font office de haie de statues.

**b. Salle des offrandes.** Quelques gouttes de sang doivent être versées au sol et, pour certaines occasions, des morceaux de chair sont dépo-

## **PNJ GRANDE PRÊTESSE. HELLA, HUMAIN, D'ASPECT TRÈS ÂGÉ.**

Celle qui reçut la voix et les pouvoirs du Dieu-Vautour est aujourd'hui la prêtresse dans ce pouvoir bicéphale. On la dit aussi belle que cruelle, mais en fin de compte, elle reste une silhouette lointaine au sommet du piton, parfois aperçue dans son alcôve privée et sombre au-dessus des arènes quand un combattant prometteur s'y produit. On raconte plus de choses à son sujet que l'on en sait vraiment tant elle reste en arrière-plan. Il est plus courant de rencontrer ses disciples, des jeunes femmes à la beauté vénéneuse, adeptes des potions et poisons en tout genre. Parmi celles-ci se trouvent souvent d'anciennes esclaves venues des quatre coins du monde et, pour une raison ou une autre, d'une loyauté sans faille envers leur maîtresse.

**Le Dieu-Vautour.** Contrairement à l'image que tous ont de lui, le Dieu-Vautour ne serait pas une divinité mauvaise, s'il en est une, même si son culte est lié à la mort, à l'esclavage et aux rites funéraires et sacrificiels. Venue d'un autre monde, cette entité extraterrestre serait arrivée ici en poursuivant son demi-frère, une créature vénérée dans d'autres recoins du monde sous le nom de Dieu-Python. Leur lutte millénaire a repris avec l'arrivée du clan de l'Œil jaune. Dans ses visions, la prêtresse a vu des hordes d'ennemis fondre sur ce monde pour le ravager. Du moins, c'est ce dont elle est convaincue, car elle est la seule à avoir entendu ce Dieu-Vautour et à en connaître l'histoire. Est-ce une réalité ou des hallucinations provoquées par une cause inconnue ? À vous de faire de Hella une illuminée délirante ou une réelle prêtresse. En tout cas, la Harpie est bien réelle !

**L'armée de Hella.** Hella continue de recevoir la parole de son dieu au travers de rêves dérangeants. Elle a aussi entendu ses paroles de mise en garde : « *Ton frère te trahira.* » Mais la majorité du temps, le Dieu-Vautour se tait. Hella sait qu'elle ne peut faire confiance à Karl, mais elle a besoin de la communauté pour rassembler son armée : une armée d'amazones et de guerriers recrutés dans les arènes, d'esclaves-espions envoyés à travers le monde pour rechercher la trace du Dieu-Python, de prêtresses formées aux arts de la magie noire et aux secrets des potions pour soutenir sa lutte et, si la révélation de ses visions et les rituels d'initiation ne suffisent pas à s'assurer la loyauté de ses soldats, contrôler l'esprit de ceux qui combattent le Dieu-Python. Certains de ses guerriers profitent d'un bateau pour rejoindre les villes et mener à bien les missions qu'on leur assigne quand un espion relate avoir repéré quelque part un adepte du Dieu-Python. Dans le va-et-vient constant qui agite le port, il est facile de passer inaperçu, tant que l'on évite de croiser un autre esclave ou habitant par trop physionomiste. Hella parvient encore à garder le secret autour de ses objectifs réels, mais pour combien de temps ? Elle craint aussi que les adeptes du Dieu-Python aient pris de l'avance sur elle dans leurs préparatifs et elle doit, chaque jour, jouer la comédie face à son frère qu'elle aime et respecte pourtant, guettant le moindre signe de sa trahison à venir.

sés dans un réceptacle, puis offerts aux oiseaux de proie. Initialement, les prêtresses offraient leur propre corps, mais ce sont les vieillards esclaves qui sont aujourd'hui mutilés.

**c. Salle des cérémonies.** Grande salle qui occupe presque entièrement le **Temple**. Plongée dans une pénombre permanente par l'absence de fenêtre. L'obscurité est renforcée par les fumées odorantes des braseros qui brûlent en continu et le plafond bas. Un autel, des cages, des bas-reliefs montrant des oiseaux de proie complètent la

salle. Celle-ci sert lors des rares cérémonies accueillant l'ensemble des femmes du village, et au cours desquelles la vie d'esclaves se termine dans un bain de sang.

**d. Salle des visions.** Des bancs en bois et liane, tissés, disposés en cercle. Les prêtresses reçoivent les savoirs de Hella au travers d'enseignements et de visions qu'elles dispensent ici au cours de trances sauvages.

**e. Appartements d'Hella.** Sommiers, un lit, une commode et un coffre. Une alcôve où elle se →



## PNJ TYPES DU PÏTON - BEASTS & BARBARIANS

### Esclave

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d4	d6	d6	d6

#### Compétences :

Combat d4, Connaissance (un métier) d6, Perception d4

PAR	RES
4	5

#### Actions

Mains nue : Combat d4, d6

Arme improvisée (petite) : Combat d4-1, Parade -1, d6+d4.

Arme improvisée (moyenne) : Combat d4-1, Parade -1, 2d6.

### Vautour - Citoyen

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d6	d8

**Compétences :** Combat d6, Connaissance (un métier) d6, Perception d6

PAR	RES
5	6

#### Actions

Dague : Combat d6, d8+d4

Épée courte : Combat d6, 2d6.

**Équipement :** Couteau ou épée courte en bronze

### Vautour - Gardien (coriace) / Esclavagiste

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d8	d6	d8

**Compétences :** Combat d8, Intimidation d6, Perception d6, Tir d6, Lancer d6

**Atouts :** Combatif.

PAR	RES
7	7 (1)

#### Capacités spéciales

Combatif : +2 aux jets d'Âme pour se remettre de l'état Secoué.

#### Actions

Épée longue : Combat d8, 2d8. — Lance : Combat d8, Parade +1, Allonge 1, deux mains, d8+d6.

Arc : Tir d6, 12/24/48, 2d6.

**Équipement :** Épée longue en bronze, lance, arc, fourrures épaisses (+1), jeu d'osselets.

### Combattant de l'arène

Voir profil du Gladiateur de base et du Gladiateur vétéran (p 189 et 190 du livre de base).

### Prêtresse du Dieu-Vautour

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d8	d6

**Compétences :** Combat d6, Connaissance (Arcanes) d8, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Sorcellerie d8, Discrétion d4, Réseaux d4, Sarcasme d4,

**Handicaps :** Arrogant, Cupide.

**Atouts :** Arcanes (Sorcellerie).

PAR	RES
5	5

#### Capacités spéciales

Arcanes (Sorcellerie) : Sorcellerie d8, PP10.

Aura Impressionnante : Peut utiliser sa compétence Sorcellerie au lieu d'Intimidation

#### Actions

Dague : Combat d6, d6+d4.

Augmentation/diminution de Trait : (Bénédictio/n/Malédiction du Dieu-Vautour) Sorcellerie d8, PP2, Portée 8, 3 (1 / rd).

Déflexion : (vents tourbillonnants) Sorcellerie d8, PP2, Portée 0, 3 (1/rd)

Éclair : (projection des griffes du vautour)

Sorcellerie d8, PP1-3, Portée 12/24/48, 2d6 ou 3d6 de dégâts, Inst.

**Équipement :** dague, robes.

### Hella, Grande Prêtresse du Dieu-Vautour

Allure : 6 Charisme : -2

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d4	d10	d6

**Compétences :** Combat d6, Connaissance (Arcanes) d10, Intimidation d8, Perception d8, Persuasion d8, Sorcellerie d12, Discrétion d8, Réseaux d8, Sarcasme d6

**Handicaps :** Prudent, Cupide.

**Atouts :** Arcanes (Sorcellerie), Aura Terrifiante, Nouveau Pouvoir, Points de pouvoir, Source de Pouvoir, Drain de l'Âme, Marqué par le Dieu-Vautour.

PAR	RES
6	7 (1)

#### Capacités spéciales

Arcanes (Sorcellerie) : Sorcellerie d12, PP30.

Aura Impressionnante : peut utiliser sa compétence Sorcellerie au lieu d'Intimidation Corrompu par la Magie : Le corps et l'âme de la grande prêtresse ont été souillés par son utilisation prolongée de la magie maléfique. Il a maintenant

de longues griffes sombres (+1 dégâts sans arme) et son corps sent la décomposition. Elle souffre de -2 en Charisme.

Drain de l'âme : peut faire un jet d'Âme à -X pour gagner XPP utilisables immédiatement. En cas d'échec, elle subit une Blessure. Si le résultat est de 1 ou moins, il tombe inconscient pour 1d6 heures.

Marquée par le Dieu-Vautour : Hella dispose d'un Jeton supplémentaire par session de jeu.

#### Actions

Dague : Combat d6+1, d6+d4.

Armure : (Plumes du Dieu-Vautour) Sorcellerie d12, PP2, Portée T, 3 (1 / rd).

Augmentation/diminution de Trait : (Bénédiction/ Malédiction du Dieu-Vautour) Sorcellerie d12, PP2, Portée 10, 3 (1 / rd).

Déflexion : (vents tourbillonnants) Sorcellerie d12, PP2, Portée 0, 3 (1/rd)

Éclair : (projection des griffes du vautour) Sorcellerie d12, PP1-3, Portée 12/24/48, 2d6 ou 3d6 de dégâts, Inst.

Ravage : Magie d10, PP2-4, 16, Inst, Gabarit Moyen (2) ou Grand Gabarit (4).

**Équipement** : dague rituelle en os (Combat+1), robes ensorcelées (Armure +1), deux préparations de Lotus (Obscurcissement, Confusion).

recueille devant une idole qu'elle seule a vu et qu'elle garde toujours couverte.

**f. Antichambre du Temple Miroir.** Fermée par une lourde porte de bois noir, couverte de sang et de griffures. Petite pièce qui donne sur un escalier en spirale. Une ambiance étouffante s'en dégage.

**PNJ. Yadrilth, prêtresse vautour, quadragénaire.** Ronde, mais puissante, une voix qui ne s'accorde pas au physique, le visage lacéré par les griffes d'un vautour trop vorace lors d'une offrande. La démarche lente, le ton posé. Yadrilth est en charge des offrandes et du recrutement des futures prêtresses. Elle est mariée à un garde de la Maison fermée, Murlt, qui l'aide à déceler des esclaves prometteuses. Mais elle exècre son mari pour son manque d'autorité et d'ambition.

#### LA VILLE SOUTERRAINE.

Une seconde partie de la cité des Vautours se cache sous terre. Un vaste réseau de tunnels et de cavernes, pas toutes naturelles, sillonne le cœur de la péninsule. Certaines grottes restent sèches, bien qu'elles descendent sous le niveau de la mer, d'autres sont inondées

au rythme des marées. Les plus proches de la surface servent d'entrepôts, d'enclos pour les esclaves du clan (environ trois cents), de champignonnières, d'ateliers... Mais surtout, au plus profond des cavernes, se dresse le **Temple-miroir** et les **Arènes**.

**10. Le temple-miroir.** Il s'agit d'un reflet déformé, agrandi, du temple dressé au sommet. On y retrouve les mêmes pièces, la même décoration, les mêmes bas-reliefs. Mais tout est plus sinistre, pesant. Même les prêtresses voient leur corps étrangement altéré, leurs visages s'enlaidir, leurs traits se déformer, leurs robes s'user. C'est là que Hella reçut ses visions et le baiser de la Harpie, l'émissaire du Dieu-Vautour. Cette créature deux fois plus grande qu'un humain, aux serres menaçantes, garde farouchement les lieux. C'est par son intermédiaire que Hella recevrait la parole de son dieu.

**11. L'arène.** Il s'agit d'une grande caverne naturelle où sont aménagés des gradins dans les parois et pouvant accueillir environ deux cents personnes. Les combats se déroulent dans un vaste cercle creusé dans le sol et aux murs →



## PNJ TYPES DU PÏTON - BARBARIANS OF LEMURIA

### Esclave (piétaille)

Carrière : *Esclave 1*

Vitalité : 2

Armes : mains nues 1 ou arme improvisée d3

Règle de Horde (livre de base; p.132)

### Vautour - Habitant (piétaille)

Carrière : *Marin 1*

Vitalité : 3

Armes : mains nues 1 ou arme d3

Règle de Horde (livre de base; p.132)

### Vautour - Gardien (coriace) / Esclavagiste (coriace)

Attributs	Aptitudes de combat	
-----------	---------------------	--

Vigreur	1	Initiative	0
---------	---	------------	---

Agilité	1	Mêlée	1
---------	---	-------	---

Esprit	0	Tir	1
--------	---	-----	---

Aura	0	Défense	0
------	---	---------	---

Carrières : *Marin 1 Soldat 1*

Protection : fourrures épaisses d6-3 (1)

Armes : épée d6, lance d6 ou arc d6 ou fouet d6

Équipement : jeu d'osselets

Vitalité : 7

### Combattant de l'arène (coriace)

Attributs	Aptitudes de combat	
-----------	---------------------	--

Vigreur	1	Initiative	0
---------	---	------------	---

Agilité	1	Mêlée	1
---------	---	-------	---

Esprit	0	Tir	0
--------	---	-----	---

Aura	0	Défense	1
------	---	---------	---

Carrières : *Gladiateur 2*

Protection : armure légère d6-3 (1) ou sans armure.

Bouclier et casque au choix.

Armes : à une main d6 ou à deux mains d6B.

Vitalité : 8

### Prêtresse du Dieu-Vautour (coriace)

Attributs	Aptitudes de combat	
-----------	---------------------	--

Vigreur	0	Initiative	0
---------	---	------------	---

Agilité	0	Mêlée	1
---------	---	-------	---

Esprit	1	Tir	0
--------	---	-----	---

Aura	1	Défense	1
------	---	---------	---

Carrières : *Prêtresse 2*

Protection : aucune.

Armes : à une main d6.

Points de foi : 2

Vitalité : 6

### Hella, Grande Prêtresse du Dieu-Vautour (rivale)

Attributs	Aptitudes de combat	
-----------	---------------------	--

Vigreur	0	Initiative	1
---------	---	------------	---

Agilité	0	Mêlée	1
---------	---	-------	---

Esprit	2	Tir	0
--------	---	-----	---

Aura	2	Défense	1
------	---	---------	---

Carrières : *Bourreau 0 Alchimiste 0 Prêtresse 3*

*Sorcière 1*

Protection : aucune.

Armes : dague d6M.

Points de foi : 3

Points de Vilenie : 6

Vitalité : 10

Avantages : *Inspiratrice (p.41), intimidante (p.41),*

*Marquée par le dieu-Vautour (p.42).*

Désavantages : *Arrogante (p.44), Malédiction du Dieu-Vautour (forme de démençe; p.45), Obsession pour mener sa guerre (p.45).*

agrémentés çà et là de pointes. Tout autour, des salles attenantes servent de lieux de débauches et de plaisirs plus variés, ouverts aux visiteurs étrangers les plus riches. Là, l'alcool et la luxure coulent autant que le sang sur le sable de l'arène. Son entrée publique se situe sous la falaise, mais un tunnel secret mène directement jusqu'aux bases du Temple. Par le réseau de grottes, les arènes communiquent avec le fortin et les enclos souterrains des esclaves.

Ce sont les gardes de Karl qui surveillent l'endroit.

Les combats opposent des esclaves entre eux, à des guerriers du clan ou d'autres venus de loin pour mesurer leur force et connaître le goût du sang, à des animaux sauvages ou à des monstres. Les Vautours sont toujours à la recherche de combattants hors normes, humanoïdes ou monstrueux. Ces bêtes redoutables sont enfermées dans une caverne annexe et le clan des Vautours paie

## PNJ TYPES DU PITON - HÉROS & DRAGONS

### Esclave (piétaille)

Voir profil du Roturier (p. 338 de *Créatures & Oppositions*)

### Vautour - Habitant (piétaille)

Voir profil du Guerrier tribal (p. 335 de *Créatures & Oppositions*)

### Vautour - Gardien (coriace) / Esclavagiste (coriace)

Voir profil du Garde (p. 335 de *Créatures & Oppositions*) et Bandit (p. 330 de *Créatures & Oppositions*)

### Combattant de l'arène (coriace)

Voir profil du Gladiateur (p. 335 de *Créatures & Oppositions*)

### Prêtresse du Dieu-Vautour (coriace)

Voir profil du Fanatique de Secte (p. 334 de *Créatures & Oppositions*)

### Hella, Grande Prêtresse du Dieu-Vautour (rivale)

Voir profil du Druide (p. 332 de *Créatures & Oppositions*) ou Ecclésiastique (p. 333 de *Créatures & Oppositions*) selon l'orientation que vous lui donnez.

bien pour obtenir les créatures les plus exotiques et dangereuses qui soient.

Un combat se déroule une ou deux fois par semaine. Tous les mois, à la lune noire, une soirée orgiaque a lieu : des dizaines de guerriers sont impliqués dans des duels, des affrontements en groupe ou contre des monstres. Personne ne gagne ici sa liberté, juste un renom qui fera monter le prix de l'esclave et, pour certains, le droit de passer une nuit avec l'une des adeptes du Temple. Parfois, on ne revoit plus jamais les heureux élus, et les rumeurs vont bon train sur leur destinée (sacrifice, rite cannibale et même la liberté pour ceux qui ont su plaire à Hella).

**PNJ Maître de l'arène. Beral,** humain, la cinquantaine. Balafré des pieds à la tête, un pas lourd comme ses bras et le marteau qu'il aime porter sur son épaule. Sa voix forte ressemble à un rugissement. Il règne sur les souterrains et n'a pas vu la lumière du jour depuis des années. Impitoyable, lui-même ancien esclave, c'est un tueur né et la première recrue de Hella. Il sélectionne et entraîne les esclaves destinés au combat, soustrayant les plus prometteurs d'entre eux pour qu'ils rejoignent l'armée secrète de la grande prêtresse. Personne, hormis les disciples du temple, ne connaît mieux que lui le réseau de galeries sous le piton. C'est là, dans des grottes secrètes, que se rassemblent les guerriers de Hella.

*Kristoff Valla et Géraud « myvyrrian » G.*

*Illustration Chris Hénin*

**Caractéristiques BoL** Vincent Basset

**Caractéristiques Savage Worlds (Bo-B)**

Torgan



**MJ ONLY**

# LA CRÉATION DE PERSONNAGES, CETTE INFAMIE

*C'est la rentrée et son lot de belles promesses. L'occasion parfaite de lancer une campagne. Vous avez hâte de partir à l'aventure à vitesse grand V ? Hélas, la première séance démarre mollement, la faute à cette étape préalable incontournable, la création de personnages. Et si vous la dynamitez ?*

## ▶ Créer tout en jouant (ou l'inverse)

Nous vous proposons ici de généraliser au groupe la formidable idée de Vampire consistant à faire jouer la transformation des PJ en guise de première aventure.

Cette méthode est particulièrement adaptée pour les jeux où les PJ ne constituent pas les fondations de la campagne (comme le Trône de Fer, où il est complexe de démarrer sans connaître un minimum les PJ et leur maison noble). Elle sied par exemple très bien aux jeux « à missions », comme l'Appel de Cthulhu.

Voici quelques étapes, exemples à l'appui, pour dérouler cette idée. À noter que les étapes peuvent très bien changer d'ordre, selon les besoins de votre scénario d'introduction et les contraintes techniques du jeu.

Nous utiliserons l'Appel de Cthulhu, et en particulier la campagne Par-delà les Montagnes Hallucinées, pour vous proposer une petite procédure qui vous aidera à lier agréablement le background et la partie technique de vos PJ. Précisons pour ceux qui ne connaissent pas ce monument qu'il suit l'expédi-

tion scientifique Starkweather-Moore jusqu'en Antarctique. Le premier chapitre couvre les préparatifs à New-York et débute alors que les PJ doivent passer un entretien pour se faire recruter.

## Étape 1 : Le concept

Vous voyez ce lieu commun où les PJ *doivent* se croiser à l'auberge pour former le groupe ? Ici, on inverse la donne. Comme la création de personnage n'est pas encore faite, l'auberge n'est plus un passage imposé - y compris lorsqu'elle se fait à l'encontre même des concepts des personnages -, mais un point de départ à la définition de ceux-ci.

Il s'agit donc d'exposer simplement la situation d'ouverture autour de laquelle les joueurs brodent ensuite leur personnage.

Vous pouvez bien entendu remplacer l'auberge par tout autre lieu adapté à votre univers et votre campagne - la scène d'ouverture propose peut-être déjà un lieu adapté, mais voici quelques exemples si ce n'est pas le cas :

**Super-héros** : Une banque en cours de cambriolage par des vilains, le QG d'une super-équipe qui vient ou va recruter les PJ.

**Med-Fan "low fantasy" :** L'anti-chambre d'un noble de haut niveau qui a convoqué les PJ, le tournoi organisé par un seigneur local, le champ d'une bataille dont les PJ sont les seuls survivants.

**Med-Fan "high fantasy" :** La prison où se trouve l'homme que les PJ sont venus délivrer (à moins que tous ne soient pas là avec le même objectif, ou que certains PJ fassent partie des prisonniers), le repère de brigands qui terrorisent la région, la citadelle où se trouve un objet convoité par les PJ.

**Contemporain :** La fratrie ou sororité d'un campus étudiant américain, le wagon d'un train en panne où les PJ n'ont guère d'autres choses à faire que faire connaissance, un parc vide à cette période glaciale de l'année où les PJ se sont tous sentis mystérieusement attirés.

**Science-Fiction :** Un astéroïde d'où a été émis un signal de détresse auquel les PJ ont répondu, un spatioport où les PJ se retrouvent pris dans les tirs croisés des forces de l'ordre et des rebelles (à moins que certains ne fassent partie de l'un des deux camps !).

*Exemple : La campagne des Montagnes Hallucinées suppose que chaque PJ a une bonne raison de vouloir se faire engager dans l'expédition Starkweather-Moore. Faites démarrer les PJ alors qu'ils sautent de leur lit le matin de leur entretien d'embauche.*

Faites-les décrire le lit et la pièce en question : sont-ils chez eux à NY ? Sont-ils dans un hôtel et dans ce cas, quel type d'hôtel : classieux ou boui-boui ? Et dans quelles conditions se réveillent-ils : frais et dispo, bien à l'heure ? La tête en vrac, déjà en retard ?

Puis rappelez-leur l'objectif de la journée et demandez-leur de préciser pourquoi ils souhaitent rejoindre l'expédition – le chapitre introductif de la campagne ne manque pas d'idées à ce sujet.

## Étape 2 : Les caractéristiques

Le lieu et le temps de l'action est posé et les joueurs commencent à cerner les contours de leur personnage. Il est temps pour les PJ de lever les yeux vers les autres. Que cela se passe au même endroit que l'étape 1 ou dans sa continuité directe, c'est le moment des premiers échanges de regards et de paroles, et l'occasion pour chacun de décrire son personnage physiquement – pas seulement son apparence, mais aussi sa manière de se comporter :

**Apparence :** À quoi ressemble le PJ ? Est-il grand, bien bâti ou au contraire frêle ? Comment est-il habillé ? De manière riche ou pauvre ? Soignée ou négligée ?

**Posture :** Le PJ est-il debout, respirant la forme, ou assis, l'air déjà fatigué ? A-t-il les bras croisés hauts sur la poitrine, bravache, ou les mains dans les poches, désinvolte ?

**Attitude :** Est-ce qu'il ignore les autres ? Les toise-t-il de manière hautaine ou autoritaire ? Est-il effacé ou au contraire affable ? Parle-t-il surtout de lui ou s'intéresse-t-il aussi aux autres ?

Afin de ne pas casser le rythme avec des descriptions interminables et concentrer les joueurs sur les traits saillants de leur PJ, vous pouvez les limiter à deux éléments descriptifs.

Il est aussi intéressant d'adapter les questions au contexte du jeu : l'attention ne se porte pas sur les mêmes éléments entre un univers de super-héros et un fantastique contemporain. Vous aurez d'ailleurs tout intérêt à préparer à l'avance quelques questions, en fonction de qui est important pour vous :

**Super-héros :** Quelle est la posture de votre personnage ? Vous pouvez préparer un petit catalogue d'illustrations de comics comme source d'inspiration : Superman attend en vol station-

## L'œuf et la poule

La question de qui, de la campagne ou des personnages, doit précéder l'autre est un dilemme d'autant plus difficile à résoudre que la campagne n'ayant justement pas démarrée, le MJ ne connaît pas forcément les attentes des joueurs sur le sujet, et les joueurs pas toujours l'univers ni ce qu'ils peuvent y incarner. En imbriquant la création de personnages et la première aventure, cette méthode simplifie le problème. Vous vous éviterez notamment une phase d'explication du contexte de jeu au profit d'une découverte *in media res*, bien plus dynamique.



naire, Batman dans un coin sombre, discret, Spider-man au plafond...

**Med-Fan "low fantasy"** : Présentez-vous vos hommages à votre hôte de manière appuyée, sans trop en faire ou encore de manière lapidaire ? Dans le premier cas, est-ce par respect ou hypocrisie ? Et dans le second, par dédain de l'étiquette, par mépris de votre interlocuteur ou par simple pragmatisme vous poussant à aller à l'essentiel ?

**Med-Fan "high fantasy"** : Quelle arme et équipement avez-vous à votre côté ? Un guerrier reposant sur sa force aura une épée à deux mains, tandis qu'un autre plus porté sur l'agilité aura une épée à une main et un bouclier. Un magicien aura un bâton, un voleur une dague, mais peut-être pas à la ceinture s'il est plutôt du genre à se faire discret. Un personnage respectueux de l'étiquette aura son arme dans un fourreau ouvragé, un autre plus sauvage n'aura peut-être même pas de fourreau du tout.

**Contemporain** : Comment sont vos cheveux ? Une coupe martiale très courte trahissant votre passé militaire, une teinte flashy marquant votre esprit rebelle ?

**Science-Fiction** : Avez-vous des habits de qualité ou de première nécessité ? Est-ce qu'il s'agit de la tenue pragmatique d'un navigant ou des atours exubérants d'un diplomate ? Est-ce qu'ils proviennent de votre monde d'origine ou avez-vous adopté une autre mode vestimentaire ?

À noter que pour faciliter une compréhension commune de l'univers, le jeu de rôle repose beaucoup sur des archétypes. Mais rien ne vous empêche, au contraire, de les contredire autant que vous voulez. Ce solide gaillard conserve peut-être ses *dreadlocks* en souvenir de sa mère qui passait des heures à lui tresser, mais n'en est pas moins un trader talentueux de Wall Street.

Ces grands traits brossés, vous pouvez vous occuper des caractéristiques (ou de leur équivalent). À noter que dans certains jeux, le tirage est aléatoire. Ce n'est pas gênant et peut au contraire être l'occasion de mettre en scène un jeu d'apparence/réalité : untel qui semblait costaud se révèle chétif lorsqu'il enlève son manteau, une tentative de faire la conversation finit prématurément, la timidité du personnage reprenant le dessus, etc.

*Exemple : Dans les Montagnes Hallucinées, cette phase arrive lorsque les PJ se retrouvent à attendre ensemble leur entretien. C'est le moment où ils peuvent se décrire aux autres et commencer à interagir entre eux. Limitez-les à deux traits saillants de leur apparence : ont-ils l'air sûr d'eux ou inquiets ? Sont-ils exubérants ou renfermés ? Restent-ils debout, tous muscles dehors, ou sont-ils déjà assis le souffle court ?*

## Étape 3 : Les savoirs et savoir-faire

À ce stade, les joueurs ont probablement déjà une idée des principales capacités de leur personnage. Il n'est cependant pas utile de déterminer l'intégralité des compétences et avantages/désavantages immédiatement. Cette phase, souvent la plus longue, peut se faire progressivement, au fur et à mesure où ces acquis sont convoqués par les premières scènes de l'aventure.

Commencez tout simplement le scénario. Lorsqu'un challenge se présente – et plus généralement lorsque la question des compétences et capacités des PJ se pose – constitue le moment idéal pour que les joueurs précisent ce que leur PJ sait faire, qu'il s'agisse de compétences ou d'avantages ou pouvoirs particuliers :

**Super-héros** : L'un des vilains prend la fuite par les toits, comment les héros qui se lancent à sa poursuite essayent-ils de le rattraper ? La réponse permet-

tra d'identifier les volants ou encore les super-rapides, et plus généralement les super-pouvoirs de chacun.

**Med-Fan "low fantasy"** : Avant ou après avoir exposé les raisons de leur convocation, le noble toise les PJ et se demande à voix haute en quoi diable ils seraient à même de l'aider. À eux d'expliquer ou de démontrer leurs compétences quelle que soit leurs natures (martiale, intellectuelle, magique...).

**Med-Fan "high fantasy"** : Comment chacun essaye de participer à la libération (ou à tout autre objectif) du prisonnier ? Qui tente d'amadouer les gardes, qui fait le guet, qui crochète la serrure ou défonce la porte ?

**Contemporain** : L'heure des premiers cours universitaires, où chacun doit choisir ses matières et son club sportif, les premiers entraînements des forces spéciales où sont évaluées les nouvelles recrues en vue de leur affecter une spécialité.

**Science-Fiction** : Le trajet vers le système Sol, où les membres d'équipage se répartissent les différents postes, le contrôle de routine d'un vaisseau-cargo (que les PJ soient d'un côté ou de l'autre : qui se charge du contrôle administratif, qui parle, qui se tient prêt à toute altercation physique ?).

*Exemple : Il s'agit d'un entretien d'embauche, Starkweather et Moore sont donc particulièrement intéressés par ce que peuvent apporter les PJ. Qu'ont-ils fait comme études et dans quel(s) domaine(s) ont-ils travaillées jusqu'ici ? Il s'agit de répartir les points de compétence liés à l'activité professionnelle des PJ (vous pouvez laisser de côté les points de compétence procurés par l'intelligence pour l'instant). Il faut cependant voir large : un personnage peut très bien utiliser ses talents de comédiens pour enjoliver son discours, un dilettante se servir de la compétence crédit pour faire valoir son apport financier...*

## Et pour le groupe ?

La même démarche peut parfaitement être utilisée pour définir les personnages non plus individuellement mais en tant que groupe. Plutôt que d'imposer la nature de leurs relations de manière très artificielle (la fameuse auberge...), vous laisserez ainsi les joueurs la définir eux-mêmes tout en les guidant sur la voie de la campagne à venir.

Voici là encore quelques éléments qui peuvent y conduire :

**Super-héros** : À quoi ressemble le QG où vous vous retrouvez ? S'agit-il du penthouse de l'un de vous, d'une planque sordide dans les égouts, d'une base gouvernementale secrète ?

**Med-Fan** : Quel(s) objectif(s) avez-vous en commun qui vous font cheminer ensemble : une allégeance commune ? Un même ennemi à atteindre, bien que ça puisse être pour des raisons très différentes (une vengeance, une prise de pouvoir, un vol, une mission pour le compte d'un tiers) ?

**Contemporain** : Qui ou comment vous financez-vous : l'un de vous a-t-il les fonds nécessaires par lui-même, par le gouvernement ou un mécène ? Ou fonctionnez-vous sans autre subside que votre activité professionnelle, qui doit être menée en parallèle de vos « aventures » ? À moins que la question des finances soit justement à l'origine de vos périples, qu'il s'agisse de votre activité principale ou que vous vous y soyez engagés pour échapper à des créanciers ou faute d'une autre occupation.

**Science-fiction** : D'où provient le vaisseau qui vous sert de transport ? Appartient-il à l'un de vous, a-t-il été acquis conjointement par tous (moyennement finance ou au cours d'une précédente mission), a-t-il été fourni par l'organisation pour laquelle vous travaillez ? Et de quel type de vaisseau parlons-nous : un vaisseau de transport de marchandise, de combat ou encore un vaisseau furtif ? Privilégie-t-il la vitesse, l'armement ou la capacité de stockage ?

## Et ensuite ?

Toutes les dernières touches (dernières compétences, équipement...) peuvent se faire au fur et à mesure de la séance selon la même logique ou en fin de partie.

Pour ne pas cassez par le rythme cependant, utilisez plutôt les inter-scènes ou les moments où l'action ralentit. La première occasion pour les personnages de prendre le temps de discuter entre eux est par exemple un bon moment pour creuser l'histoire de chacun.

Vous aurez ainsi réglé la question de la création de personnage en même temps que les bases de votre campagne. Pas si mal pour un début non ?

Slawick Charlier  
Crapous Didier Guiserix

## DE LA DESCRIPTION

*Champion.ne attention, aujourd'hui on travaille un geste technique. La description, c'est un peu comme le pilates, ça peut faire des courbatures à des muscles que tu ne savais même pas que tu les avais là. Enlève tes chaussures et prends-toi un tapis. Respire à fond. C'est un art réputé complexe, qui allierait la violence d'un monologue de vingt minutes et la précision d'un dictionnaire. En réalité, la clef, c'est de savoir ce qu'on fait et de « sentir le moment ».*



**L**a description est traditionnellement une préoccupation de MJ. Comment présenter un décor, une architecture, une ambiance, un PNJ ? Comment faire pour que toute la table s'intéresse, repère les points importants, visualise à peu près la même chose ? Mais si on écoute attentivement les joueurs et joueuses autour de nous, on découvre tout un panel de possibilités pour décrire un PJ, parler de ses actions, son état d'esprit, la façon dont il réagit à son entourage.

### DÉCRIRE POUR QUOI FAIRE ?

Quand on parle de description, il est facile de se laisser aller à imaginer quelque chose de sophistiqué et d'un peu vain : des phrases longues, un champ lexical choisi, des métaphores osées, une allégorie et un zeugma pour la route. Bref, quelque chose de joli mais qui freine l'action et brise le rythme. Ici au Gymnase, on est plus pragmatique et moins porté sur les concours de littérature. La description, ce n'est pas s'écouter parler ou montrer très précisément une image que tu as dans la tête, champion.ne, la description c'est surtout *avoir quelque chose à dire*. En jeu de rôle, ça devient : donner aux autres des élé-

ments à prendre en compte dans le jeu ou avec lesquels jouer.

Cibler ce qu'on veut dire peut déjà être un bon début. Si un joueur dit simplement « *J'ouvre la porte* », sans fioritures, il signale que ce qui l'intéresse, c'est ce qu'il y a derrière (une salle de donjon à découvrir, ou un comptoir et des bières pour tout le monde, ou un chapardeur qui a arnaqué le groupe et qui recompte son larcin). Mais il ne considère pas la porte comme un obstacle intéressant ou un passage important en lui-même. Il fait sobre, il veut que ça avance.

Au contraire, si ce joueur dit « *J'ouvre la porte à la volée* », il commence à poser une ambiance et à annoncer la couleur : il veut que la porte s'ouvre, mais il veut aussi que sa derrière se fasse remarquer. Qu'on sache qu'elle est en colère ou enthousiaste, en tout cas peu précautionneuse et légèrement en dehors des conventions... pour cette porte-là du moins. Si la porte est une salle de donjon, ça peut être une façon de dire « *cette femme est cinglée, elle n'a aucun sens du danger, retenez-la* », si c'est une auberge, ça peut vouloir signifier « *elle se sent ici chez elle, elle va se lâcher* ». Si c'est le repaire de quelqu'un qui lui a fait du tort, ça peut sous-entendre « *attention, ça va faire mal* ». Dans tous les cas, le joueur produit un effet



d'annonce pour les autres joueurs et la meneuse (attention danger ou attention ennuis). À eux d'attraper la balle.

Si au contraire, le joueur dit « *J'ouvre la porte avec précaution* », ou « *Je pousse le panneau de bois avec la pointe de mon bâton* » ou « *Je fais un jet de détection des pièges sur la porte* », il signale qu'il veut d'abord assurer l'intégrité de sa guerrière et ensuite seulement que la porte s'ouvre. Ceci est un message à la meneuse. Message qui clignote plus ou moins fort selon la formulation.

## PRÉSENTER SON PERSONNAGE

C'est l'exercice courant de début de partie, tu connais ça. Curieusement, il est assez rarement encadré par les jeux eux-mêmes, qui précisent plutôt à quel moment présenter son personnage (comme *Aux Marches du Pouvoir* de Manuel Bedouet, un jeu sans MJ) où la première scène de chaque joueur est prévue pour présenter chaque Ambitieux) mais indiquent très rarement comment le faire (voir la marge ci-contre)

Petite pause et étirements... On respire à fond. La description n'est pas l'unique façon de présenter un personnage. Pour un jeu à la manière d'un film ou d'une série TV, comme *Smallville* par exemple, le coup du générique marche toujours du tonnerre. En général, c'est à l'initiative de la meneuse, mais on a déjà vu des joueurs se lancer spontanément dans l'exercice parce que la musique de fond était subitement très adaptée. Pour reprendre l'exemple de la guerrière, on peut la jouer peplum : « *On entend une clameur qui s'élève d'un amphithéâtre, l'image zoome sur la piste où une guerrière casquée est en train d'immobiliser un autre gladiateur en armure déglinguée ; la foule hurle, la guerrière enlève son casque d'une main et là... Thésia apparaît en lettres de feu sur l'écran... et puis... gros plan sur un pouce qui se baisse.* »

Au contraire, si on se lance dans une partie orientée efficacité, peu importe la viande sur l'os ou les éléments d'ambiance. Un joueur peut se contenter d'annoncer son archétype ou son concept de personnage et mon- ➔

## A ÉCOUTER POUR S'INSPIRER

*Procrastination* est un podcast en 15 minutes, animé par trois auteurs de l'imaginaire, Lionel Davoust, Mélanie Fazi et Laurent Genefort. Ils présentent leur approche des techniques d'écriture de façon simple et pratique : le dialogue, les personnages, la structure d'un récit, et... la description. L'épisode 7, intitulé « *Décris-moi un mouton* », est bourré d'outils et de réflexions à adapter dans notre jeu : éviter le catalogue, utiliser les cinq sens, penser la description comme un mouvement de regard ou de caméra, dégager une cohérence globale, etc.

trer sa feuille de perso (ou annoncer ses caracs ou ses aspects) : « *Moi, je joue une ancienne gladiatrice, j'ai "meurtré à mains nues" et "force brute" ».* Parfois, un mot bien choisi suffit à résumer l'idée : « *Bref, je joue un tank* ».

Si les jeux ou les MJ ne proposent pas de dispositif particulier pour présenter les personnages, le plus souvent ce sera un tour de table de description brute avant de lancer la partie.

## DÉCRIRE SON PERSONNAGE

C'est l'exercice courant mais, au fond, pas si évident. Il y a l'angoisse de ceux qui doivent écouter pendant plusieurs minutes le catalogue minutieux des détails physiques de cette guerrière (la couleur de ses cheveux, celle de ses yeux, la forme de son nez, ses pommettes, son menton, etc.). Et puis en miroir, l'angoisse de celui qui a le trac de se lancer, ou que les autres se fassent une image erronée de son héroïne, ou s'emparent d'un détail mal formulé pour en faire un sobriquet pénible...

Champion.ne, c'est là que le geste se travaille. Premier principe à garder à l'esprit pour l'exercice : ne pas trop en mettre. Cette vérité qui fait mal, plus le joueur va en dire, plus les autres vont en oublier. Après une demi-heure de jeu, plus personne ne se souviendra si la guerrière est blonde ou brune. Et au fond, est-ce que c'est important ? Ce qu'on retiendra d'elle, c'est ce qui a fait sens dans l'histoire, à savoir son un sale caractère et le fait qu'elle frappe comme personne. Autant choisir directement quelques éléments importants et laisser aux autres joueurs et joueuses le loisir d'imaginer le reste.

Dans *Procrastination* (voir marge ci-contre), Lionel Davoust précise que dans la description d'un personnage, il est préférable d'évoquer ce qui le différencie des autres, plutôt que ce qu'il a de commun. Cette guerrière a des cheveux longs et bruns, des pommettes hautes et des yeux clairs... Mais

qu'est-ce que ces éléments racontent de singulier par rapport aux mille autres silhouettes aux cheveux longs et bruns etc. ? Au contraire, des dents taillées en pointes, des tatouages qui évoquent un bodycount, des breloques à sa ceinture dont personne ne sait trop si ce sont des amulettes ou des trophées, voilà de quoi évoquer un personnage particulier.

**À savoir :** Les données factuelles ne sont pas forcément très parlantes en elles-mêmes et demandent souvent à être interprétées. Ça vaut le coup, ici aussi, de se demander ce qu'on veut exprimer exactement. Si le joueur décrit sa guerrière comme « *plutôt grande et large d'épaules* », qu'est-ce qu'il veut dire ? Peut-être que pour lui la guerrière dégage une impression de puissance, et que c'est le genre de personne qu'il ne faut pas taquiner. Dans ce cas, autant le dire explicitement. C'est bien plus évocateur qu'une mention de taille au garrot.

On peut aussi décrire un personnage sans s'attarder sur son physique, en évoquant plutôt des attitudes (« *elle n'est pas soigneuse avec le matériel* ») ou des éléments de son passé (« *c'est une ancienne gladiatrice très réputée* ») ou les effets qu'elle produit sur les gens qui l'entourent.

## LE RENFORCEMENT

Le pilates se base sur deux grands principes : équilibre et maintien. Alors on bloque et on tient, champion.ne. On inspire. Et on tient. On expire. Et on tient. Parce que même si la description de départ était tout à fait classe et particulièrement évocatrice, il est probable que trois sessions plus tard, tout le monde y compris le joueur concerné ait plus ou moins oublié le coup des dents en pointe et soit passé à autre chose. On peut remettre en question l'intérêt de la description en elle-même ou blâmer l'attention défaillante des joueurs, mais en réalité c'est normal de laisser des éléments tomber peu à peu dans l'oubli au cours d'une partie de JDR, d'autant plus si on parle d'une campagne.

MON PERSO EST DISCRET, TRANSPARENT, DU GENRE QU'ON NE REMARQUE PAS, QU'ON OUBLIE, PEU LOQUACE AUSSI, AVEC DES FORMULES LA PIDAN RE, VOIRE JUSTE UN GROGHEMENT, ET...

"BIBLI" TU COMMENCES À LE JOUER POUR NOUS MONTRER ? ...



Dans un article de sa Grammaire du jeu de rôle (à retrouver sur le blog Contes et histoires à vivre, ou à la bibliothèque du Gymnase, au fond à droite après le vestiaire des garçons, mais pense à mettre ton nom sur le registre si tu l'empruntes, après on ne sait plus où sont les choses...), Vivien Féasson évoque le concept de « *renforcement* ». C'est-à-dire penser à réinjecter régulièrement dans la partie les éléments auxquels nous tenons, pour qu'ils ne tombent pas dans l'oubli. Et ça, c'est une clef formidable pour nos descriptions de joueurs et joueuses.

Par exemple, à chaque fois que la guerrière sourit ou mange, le joueur peut préciser qu'elle révèle ses dents taillées en pointe, ou suggérer que l'effet produit sur son interlocuteur peut être dérangeant. Elle peut avoir un geste pour toucher les breloques à sa ceinture à chaque fois qu'elle est confrontée à la perspective d'un combat. Vu sa taille, elle peut être obligée de se baisser à chaque fois qu'elle passe une porte. Ces *gimmicks* permettent de donner plus de présence, de corps et de cohérence au personnage, et d'empêcher qu'il ne se dilue dans l'action.

On peut légitimement se demander l'intérêt de garder à l'esprit que tel personnage a des breloques à la ceinture et un sourire terrifiant. Néanmoins, en dehors des effets d'ambiance, le renforcement permet aussi d'éviter des scènes de type : « *J'attrape l'artefact d'une main et je sors mon épée de l'autre...* » « *Hey, mais ton brigand il n'était pas manchot au début ?* ».

## SOULIGNER PAR EFFETS DE ZOOM

Dans la façon de décrire les actions ou réactions d'un personnage, il y a l'éternelle question du pronom à choisir. Au Gymnase, on mise comme d'habitude sur une grande souplesse de jambes. Notamment passer d'un pronom à l'autre, selon ce qu'on cherche à exprimer et ce qu'on attend comme réaction. Mise en

situation : après avoir fait irruption dans la mansarde, la guerrière tombe sur le charpenter prêt à détalé. Elle veut l'amaïdouer pour éviter qu'il ne disparaisse immédiatement : « *Sans rancune, allez c'est oublié, tu peux me faire confiance* ». Par souci de cohérence, ou pour être clair sur ses intentions, ou pour appeler des conséquences, le joueur voudrait ajouter un détail qui donne à penser qu'elle ment. Il a plusieurs façons de le faire, et elles n'envoient pas toutes le même message.

« *Et j'ai un tic nerveux en disant ça* ». Au-delà d'une identification plus directe et plus brute avec le personnage, parler à la première permet un effet de caméra intérieur. On évoque plus naturellement des sensations, par exemple. Ici, la guerrière a conscience d'avoir un tic nerveux, et son joueur le donne à voir à la table, mais peut-être que personne d'autre dans la fiction ne l'a remarqué.

« *Il y a sa paupière qui palpite un peu* ». Parler à la troisième personne permet au joueur de faire un pas de côté par rapport au personnage, ou de dézoomer légèrement s'il parlait à la première personne juste avant. Comme une caméra à l'épaule. Un passage en troisième personne attire l'attention sur le fait que ce qu'on raconte est probablement visible par les autres personnages (à leurs joueurs de décider s'ils s'en rendent compte ou pas), et peut-être même que le PJ lui-même n'en a pas conscience.

« *Tu vois qu'il y a une veine qui pulse à sa tempe, ça sent pas bon* ». Certaines tournures comme « *gros plan sur* » ou « *tu vois que* » (emprunté sans vergogne aux MJ) sont des hold up de la description : ils permettent de signaler à toute la table que le détail est important et que l'interlocuteur l'a forcément noté. Quand c'est à un joueur d'initier ou de cadrer une scène, commencer par « *gros plan sur* » permet de laisser beaucoup de choses hors champ et de ne pas avoir à négocier sur « *comment on arrive là* ». À utiliser avec précaution !

Eugénie

Crapous Didier Guiserix

## AJOUTER POUR S'INSPIRER

Certains jeux imposent néanmoins des façons originales de présenter son personnage.

Dans *L'Agence* d'Adrien Cahuzac, on joue des agents de l'A.R.E.S (l'Agence de Renseignement Européenne pour la Sécurité) pour des parties à la manière d'un film d'action. Les joueurs sont invités à ne présenter leur agent que par une scène de générique, sur une BO façon Mission impossible.

*World Wide Wrestling* de Nathan D. Paoletta propose de jouer des catcheurs. Le jeu prévoit une présentation en deux temps : un tour de table où la description est assez contrainte (les questions sont listées : quelle image mentale, quel aspect, quel costume, qui sont ses fans, à quoi ressemble son entrée, ses gestes, son langage ?). Puis on lance un « *Previously on... World Wide Wrestling* » où chacun décrit une scène marquante d'un précédent combat.

AUX ORIGINES DE D&amp;D

# TERRY KUNTZ, LE PÈRE DU BEHOLDER

« Avant le beholder, on craignait surtout  
les dragons ! »

*Terry, 63 ans, frère de Rob, a été un des premiers employés de TSR, la première entreprise fondée par Gary Gygax à la fin des années 70. Il est un témoin privilégié des débuts du JdR. Il est également le père, le créateur d'un monstre mythique de D&D, le beholder. Discussion à bâtons rompus avec un Grand Ancien.*



## Theron Kuntz

Né le 25 décembre 1953 à Fort Atkinson dans le Wisconsin aux Etats-Unis. Il rejoint TSR en tant qu'employé en 1975. Il jouera son personnage Terik avec Gary Gygax lui-même en tant que maître du donjon. Frère de Rob Kuntz, game designer historique de D&D.

**C**asus Belli : Bonjour Theron. Tu es le créateur du Beholder (tyrannœil en VF), un des monstres emblématiques de D&D. Peux-tu te présenter à nos lecteurs ?

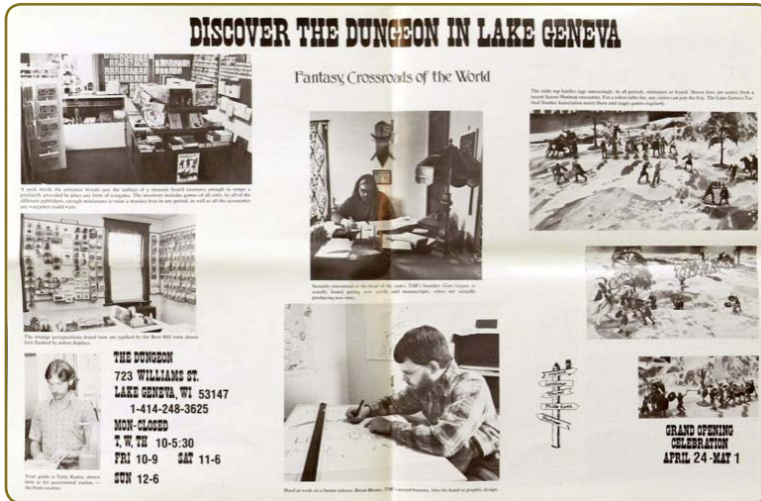
**Terry Kuntz :** Bien sur ! J'ai 63 ans, je vis à San Francisco depuis 2001 et entre deux boulots occasionnels je me consacre à l'écriture. J'ai comme projet de publier une version d'un univers personnel, Zothaar, sous la forme d'un livre à couverture rigide à la façon des livres d'AD&D, qui sera accompagné d'aventures modulaires. Il s'appellera le *Zothaarean Sourcebook*. J'ai également d'autres projets qui concernent plutôt le wargame, malheureusement mes ressources sont faibles.

**CB :** Peux-tu nous parler un peu de ta période à TSR ?

**TK :** Dans les années 1974-75 je venais d'obtenir un diplôme de dessinateur industriel et j'avais des difficultés à trouver un travail, la situation économique étant difficile dans la région. Mon frère Robert me contacta pour un poste d'agent de service d'expédition chez *Tactical Studies Rules (TSR, voir*

*marge)* qui n'était autre que la maison de Gary Gygax sur Center Street à Lake Geneva, et j'ai accepté le poste. Ce travail m'a été très profitable car je connaissais les Gygax, Gary ainsi que Don Kayes, que mon frère m'avait présenté en 1969, aussi cela fut un avantage pour la continuité de notre amitié et pour la sécurité de mon emploi. Je préparais donc les produits TSR dans le sous-sol et expédiais les commandes, et c'est dans ce même sous-sol que j'ai fait mes premières parties de wargames historiques avec figurines. Nous utilisons les règles de *Chainmail* (voir marge) qui pouvaient gérer des centaines de figurines. J'avais Gary et Robert comme adversaires. J'ai donc très rapidement appris les concepts des batailles médiévales sur table.

M. Gygax m'envoya ensuite effectuer d'autres missions comme tenir la Geneva Convention (voir marge) à la salle d'horticulture, devenu aujourd'hui la fameuse *GenCon* dans l'Indiana. Par la suite, je suis devenu un employé à plein temps dans les nouveaux locaux de *TSR Hobbies* situé à Williams & Marshall Streets à Lake Geneva, qui



comprenaient également le *Dungeon Hobby Shop* dans lequel étaient parfois programmées des parties. Mon frère et moi-même aidions à la vente en participant à divers conventions aux États-Unis. (voir prospectus ci-dessus. Theron (Terry) est visible en bas à gauche)

Lorsque l'entreprise est devenue *TSR Hobbies Inc.* j'étais directeur adjoint des opérations de détail [assistant manager of retail operations] et j'y

suis resté 2 ans. J'étais également le premier adjoint du *Dungeon Hobby Shop* et je devais même parfois effectuer la maintenance du bâtiment, le nettoyage du sol et récupérer le courrier de l'entreprise au bureau de poste local. Le bureau d'étude nous demandait toujours notre avis lors de la conception des mécaniques des jeux en les testant, ce qui fut par exemple le cas du jeu de plateau *Dungeon!* de David Megarry.

**CB : Et le jeu de rôle dans tout ça ?**

**TK :** Il faut bien comprendre que le terme RPG (JdR) n'existait pas à l'époque. Il n'a été reconnu comme tel que bien plus tard. Lorsque M. Gygax nous a parlé de son univers de *Greyhawk*, Robert et moi avons créé nos premiers personnages pour la campagne de *playtest*. Des membres de la famille Gygax se sont joints à nous, comme Ernest Gygax, ainsi que d'autres habitant de Lake Geneva et quelques non-locaux. Le développement de *Greyhawk*, ce jeu de société fantastique, dans lequel il y avait des recherches, des découvertes, une progression et de la survie, était une période très palpitante. →

**Au commencement**

*TSR* a été fondée en 1973 par Gary Gygax et Don Kayes sous le nom réel *Tactical Studies Rules*. Le nom de la société a changé en *TSR Hobbies, Inc* en 1975 puis en *TSR Inc* en 1983 jusqu'à sa disparition en 2003. Son déclin commença au début des années 90 avec l'émergence des cartes à collectionner, un changement à la Direction et le départ de Gary Gygax. *TSR* fut alors racheté par *Wizards of the Coast* (éditeur du jeu de carte *Magic the Gathering*) en 1997 et les différentes sections furent revendues à d'autres sociétés. Puis *Wizards of the Coast* fut elle-même racheté par *Hasbro* en 1999. Le nom de la marque *TSR* arrivera à échéance en 2003 sans être renouvelé.



“ Le développement de *Greyhawk* était une période très palpitante ! ”



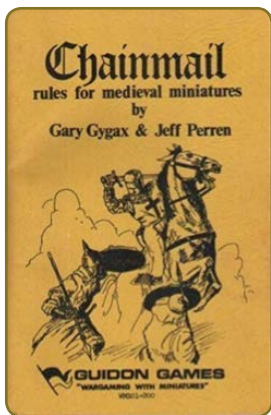


## Wargame

*Chainmail* est un wargame avec figurines écrit par Gary Gygax et Jeff Perren en 1971.

Il a été d'abord publié par *Guidon Games* puis par *TSR*. C'est l'ancêtre de *D&D*, dans

laquelle on peut trouver des références directes à ses règles.



## Dame du Lac

*GenCon*, anciennement *Geneva Convention* en raison de sa première édition à Lake Geneva, est un des plus importants festivals de jeux aux États-Unis, créé en 1968 par Gary Gyax. La *GenCon* a désormais lieu à Indianapolis dans l'Indiana.

L'univers de *Greyhawk* n'était rien de plus qu'un tas de papiers représentant des grandes lignes, des règles, des cartes et des plans. Nous utilisons le terme « aventure » pour désigner ce nouveau style de jeu qui différait des jeux habituels parrainés par la *Lake Geneva Tactical Studies Association*, principalement des wargames et des jeux de plateau de stratégie et tactiques. Le supplément *Chainmail Fantasy* était sans doute la petite exception car il permettait de faire des combats individuels avec des règles très basiques, mais suffisantes pour en faire un jeu fantastique utilisant des figurines, et même des jouets que nous achetions au bazar et qui étaient utilisés ou transformés en créatures fantastiques.

**CB :** Ah oui les fameux « *chinosures* » dont nos lecteurs ont eu un aperçu dans notre numéro précédent !

**TK :** La plupart, sinon tous, des jouets vendus dans le bazar qui ont été adaptés l'ont été par M. Gygax car il souhaitait avoir du choix pour créer des scénarios, mais également pour matérialiser ses idées concernant l'intérieur et les environs de *Castle Greyhawk*. Les jouets étaient modifiés au couteau, avec de la colle et de la peinture. M. Gygax les utilisait parfois durant nos aventures. On a fonctionné ainsi jusqu'à ce que les figurines en plomb pour *D&D* arrivent sur le marché.

**CB :** Revenons un peu sur ta créature, le *Beholder*, qui trône aujourd'hui encore sur la couverture du Manuel des monstres de la cinquième édition de *D&D*. D'où t'es venue l'inspiration de ce monstre ?

**TK :** Je souhaitais concevoir une créature qui puisse tenir tête à des personnages de haut niveau et être capable de se défendre aussi bien contre des guerriers que des magiciens. Le niveau de base devait être le niveau 10. Les sources d'inspirations sont multiples : *D&D*, *Empire of Petal throne*, la my-

thologie, les romans de Tolkiens, des objets de la mythologie.

**CB :** Des objets ? Un objet sphérique par exemple ?

**TK :** Il n'y a pas un objet en particulier. La forme sphérique vient de la mythologie et de la relativité Soleil-Lune.



Je cherchais quelque chose qui soit différent. C'est d'avantage un concept. Par contre lorsque je pense aux yeux pédonculés, la première chose qui me vient à l'esprit c'est la Méduse ! Ces multiples yeux devaient lui permettre de se défendre et d'attaquer à 360°. Les pédoncules peuvent être plus longs chez certains beholders et l'œil central est toujours plus puissant.



**CB :** As-tu rencontré des difficultés particulières lors de sa création ?

**TK :** J'ai eu en effet quelques difficultés à concevoir le beholder avant que nous ne l'utilisions dans une aventure. La première difficulté était liée au choix du corps sphérique de la créature qui devait lui apporter une certaine flexibilité et une bonne protection. Le beholder devait également flotter au dessus du sol, aussi j'ai fait en sorte que sa lévitation soit d'origine naturelle et qu'il la contrôle facilement pendant les combats et lors de ses déplacements. Au cours d'un playtest, je me suis rendu compte que le beholder était trop faible en raison de la faible épaisseur de sa peau, mais je savais que son pouvoir de lévitation lui donnerait une meilleure classe d'armure.

Lors d'une *Gary Con* en dehors de Lake Geneva, un artiste m'a averti qu'une créature similaire mais robotisée et dotée d'yeux pédonculés avait été créée dans les années 50 ou 60. Je n'ai toutefois jamais vu ces images lorsque j'ai conçu le beholder.

**CB : Est-ce toi qui as choisi les pouvoirs des rayons ?**

**TK :** Oui, j'ai choisi le pouvoir attribué à chaque œil, pour qu'à chaque rencontre le MD puisse les modifier comme il le souhaite. La puissance des yeux est basée sur le niveau du beholder. Ce monstre était initialement conçu pour être inintelligent, mais comme vous le savez, il en existe de très intelligents.

**CB : Y a-t-il eu des changements entre ton idée initiale et le monstre final ?**

**TK :** Oui, certains changements ont dû être apportés pour garantir l'équilibre du jeu. Le beholder reste cependant une créature très difficile à vaincre même dans un état amoindri. Des beholders plus avancés tels que ceux de *Spelljammer* ou des *Royaumes Oubliés*, plus spécialisés ou infiltrés dans la société, constituaient des transformations et évolutions intéres-

santes. Avant l'existence du beholder, on craignait surtout les dragons. Dorénavant les grands vers n'ont plus ce monopole !

**CB : Te souviens-tu de la réaction des joueurs lors de la première apparition du beholder ?**

**TK :** Je n'ai jamais mis en jeu le beholder le plus puissant, mais lors de convention où je faisais MD, les joueurs qui le découvraient pour la première fois étaient d'abord étonnés par sa forme inhabituelle, si bien qu'ils me demandaient souvent ce qu'ils devaient faire... Ce à quoi je leur répondais par un grand sourire...

Je me souviens également d'une fois où mon frère Robert a croisé un des beholders les plus gros et les plus intelligents. C'était dans une galerie d'art perdue dans des souterrains contenant des peintures vivantes qui faisaient des liens vers d'autres dimensions. Après avoir voyagé dans plusieurs des tableaux, Robert n'a pas souhaité s'aventurer dans une peinture représentant un grand beholder immobile lui faisant face et il a préféré partir. Et il avait raison ! Car le beholder était en train d'entrer dans la galerie. Une fois libéré, il aurait détruit tout le groupe d'aventuriers. Est-ce que vous avez déjà eu affaire à un beholder intelligent ? Un de ceux vraiment puissants ? Je vous laisse imaginer...

**CB : Et donc quel est le meilleur moyen de combattre ta créature ?**

**TK :** Le meilleur moyen de vaincre un beholder de haut niveau c'est de l'attaquer par surprise. Si cela n'est pas possible, le mieux est que les aventuriers se séparent pour éviter de se faire piéger dans le *rayon d'anti-magie* puis d'effectuer une approche progressive avec par exemple des archers en appui à l'arrière.

Il est important d'être bien équipé de protections magiques (armures, anneaux, etc.) afin de bénéficier →

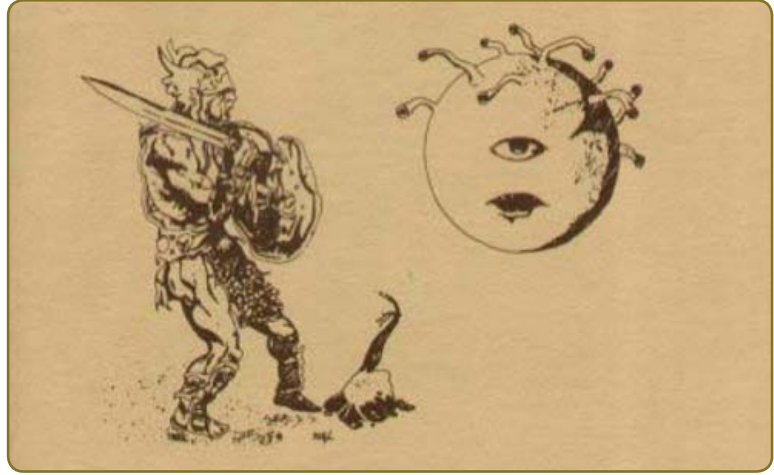
“ Le meilleur moyen de vaincre un beholder, c'est de l'attaquer par surprise. ”





## Retro journal

*Domesday Book* était un bulletin publié dès 1970 par la *Castle & Crusade Society*, une filiale de l'*IFW (International Federation of Wargaming)*. Gary Gygax fut le rédacteur du numéro 1, suivi par d'autres rédacteurs. Le bulletin était tapé à la machine puis photocopié. Il y eut 14 numéros mais seulement 13 furent publiés. Son nom, que l'on peut traduire par « *Livre du Jugement Dernier* » est à l'origine le nom du registre de recensement national réalisé par Guillaume le Conquérant.



de bonus aux sauvegardes contre les effets des yeux du beholder. Si l'espace est dégagé, des attaques simultanées peuvent être efficaces si les résultats des dés sont bons. Avec deux combattants et deux lanceurs de sorts, par exemple. Cela permet à ceux qui restent en arrière d'attaquer lorsque le beholder lévite au-dessus des combattants. Des sorts destructeurs de hauts niveaux peuvent alors bien réduire ses points de vie. Mais tout ceci doit être fait dans un laps de temps très court. Alors soyez prudent !

**CB : Est-ce que tu imaginais que le beholder deviendrait une pareille icône de *D&D* ?**

**TK :** Absolument pas ! Le mot « icône » montre à quel point les fans ont glorifié cette créature de *D&D*. Cela m'a permis d'apprendre à apprécier mon propre style artistique.

**CB : Quelle est l'illustration du beholder que tu préfères ?**

**TK :** L'illustration de Greg Bell sur la couverture du supplément *Greyhawk*. On y voit un barbare affrontant un beholder près d'un feu de camp. C'est pour moi un moment assez symbolique. Le barbare ne peut pas se

défendre contre un beholder, à moins d'être haut niveau, comme Conan.

Il y en a d'autres, comme le beholder cartilagineux de Keith Parkinson, ou celle de Simon Todd, un dessinateur anglais, dont l'illustration est une véritable métaphore du beholder robuste.



**CB : Y-a-t-il d'autres créatures de *D&D* que tu as créées ou auxquelles tu as participé ?**

**TK :** J'étais plutôt réservé lorsque j'étais employé chez *TSR*, et le manque d'argent de l'entreprise ajouté aux closes de non-divulgaration ont fait que j'ai préféré conserver mes créations pour moi.

Donc pour répondre à votre question, non. Je garde tous mes monstres et autres créations pour mon *Empire of*



Zothaar et pour mon *Zothaarean Sourcebook*. La seule exception, qui fut initiée par M. Gygax, reste le beholder.

**CB :** Ton frère Robert Kuntz est un nom connu dans l'univers du JdR en raison de sa participation à *De-D* et ses nombreuses créations. As-tu travaillé avec lui ?

**TK :** J'ai travaillé avec Robert dès mon adolescence, en particulier lorsque M. Gygax a publié le fanzine *Domesday Book* (voir marge). J'étais son trésorier et Robert était son nouveau rédacteur en chef. Nous avons appris de nos erreurs très tôt au cours de notre jeunesse. Les abonnements ont baissé et les acheteurs devinrent inexistantes. Le fanzine était condamné ! Mais nous avons fait de notre mieux.

Avant de quitter *TSR*, lorsque l'entreprise s'appelait encore ainsi, j'ai assisté Robert sur la série de modules *Maze of Zayene* et *Garden of the Plant Master* (voir marge) lorsqu'il a monté sa propre structure.

Nous avons également co-développé *Twilight of the Gods*, un jeu basé sur la mythologie nordique avec un grand plateau et de nombreux pions, et dont j'ai écrit les règles.

Nous avons joué ensemble à un nombre incalculable de jeux durant notre jeunesse avec la *L.C.T.S.A.* Nous allions à certains événements dans l'Illinois, ou chez Jeff Perren pour d'immenses batailles napoléoniennes en 30 mm. On participait également aux dernières *Geneva Conventions*.

Cette proximité a été très importante pour nous avec cet important groupe de joueurs, l'émergence de *TSR*, la création de *De-D*. On était simplement au bon endroit au bon moment.

**CB :** Et aujourd'hui ? Est-ce que tu joues encore ?

**TK :** Actuellement je suis d'avantage impliqué dans les MMORPG tels que *Clash of Kings*, *AstroEmpires*. Mon jeu favori est *Tanki Online* dans lequel on joue un tank dont on augmente les capacités.

## Poison Ivy

*Maze of Zayene* et *Garden of the Plant Master* est un scénario de 72 pages se déroulant dans un jardin démoniaque. Il a été publié en 1987 par *Creations Unlimited*, une société de Robert Kuntz. L'aventure est en réalité plus ancienne, puisqu'on en trouve un prototype dans une zone du fameux *Castle Greyhawk*, puis dans *Lost City of the Elders*, étroitement lié au module *WG5 - Mordenkainen's Fantastic Adventure*.

Propos recueillis par  
Pierre Balandier



PORTRAIT DE FAMILLE

## TRIBE 8

### Trait de Z'bris

*Certains jeux n'ont pas connu de succès sous nos latitudes. Pourtant, Tribe 8 aurait pu être une licence majeure par chez nous. Petite rétrospective d'un jeu post-apocalyptique pas comme les autres.*

**D**ream Pod 9. Pour beaucoup, à l'époque de la sortie de *Tribe 8* en anglais, la maison d'édition était synonyme de science fiction et de méchas. En effet, on la connaissait pour avoir édité des jeux comme *Heavy Gear* ou, plus tard, *Jovian Chronicles*. Elle sera même à l'origine d'un *Mecha Compendium* pour le d20 system. Alors, quand l'étrange *Tribe 8* est sorti, la surprise fut de taille. Une excellente surprise, et la gamme sera certainement la plus pléthorique de l'éditeur. Et à raison. Un jeu de rôle en anglais dans le texte, mais créé par des francophones terriblement inspirés.

### Post-apo-spiritualo-horrifico-mystique

Personne ne se souvient réellement de ce qui a conduit le monde tel qu'il est décrit dans *Tribe 8*. Une apocalypse dont nul ne se souvient provoqua l'apparition de terribles horreurs, les Z'bris : des êtres issus d'un royaume mystique lointain, capables d'utiliser des pouvoirs étranges. Mais quelque chose coupa le chemin entre leur monde et notre terre, et ceux qui avaient débuté l'invasion restèrent alors prisonniers. Ils provoquèrent des ravages puis enfermèrent les humains dans des camps afin de les asservir et de se repaître spirituellement d'eux.

Mais un homme apparut : Joshua. Il passa de camp en camp et apprit à certains à contacter la Déesse, que tous avaient oublié. Les humains découvrirent la Synthèse : d'étranges capacités tirant leur puissance du monde des rêves, et la guerre de libération commença. Le combat fut terrible et mena à la mort de Joshua. Mais les humains étaient libres et les Fatimas, les disciples de Joshua, menèrent leur peuple vers une terre promise : Vimary.

Sept tribus furent fondées autour des sept Fatimas. Elles établirent des lois afin de vivre en harmonie et la vie reprit son cours en Vimary, même si les Z'bris constituaient encore une menace. Tous les humains sont donc membres d'une tribu, mais ceux qui contreviennent aux règles sont déçus de leur tribu et deviennent des parias. Et ça tombe bien : c'est ce que les joueurs vont interpréter. Parce que ceux qui se souviennent le savent : Joshua a prédit que le salut viendrait des parias, la huitième tribu (et maintenant vous savez pourquoi le jeu s'appelle *Tribe 8*...).

### Livres et technique

Sorti en 1998, le livre de base de *Tribe 8* a rapidement été complété par son écran du meneur (le *Weaver's Screen*, ou écran du tisseur en français dans le texte). La particularité du livre de base repose dans la manière de présenter le

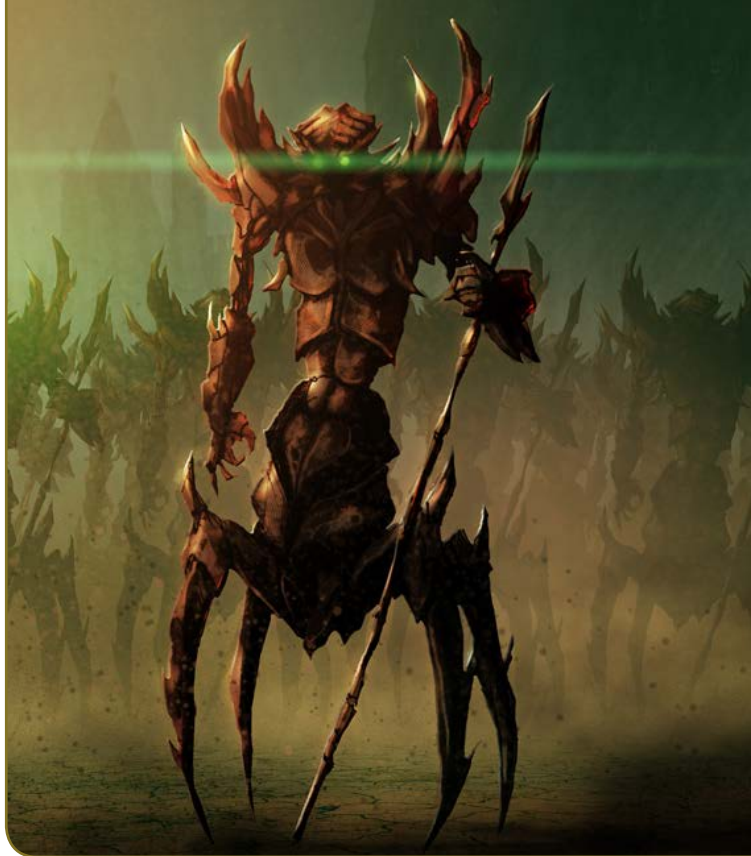
### Accessoires et cartes

*Tribe 8* a vu la sortie d'un « Map Pack », une série de cartes géographiques plus ou moins utiles. Difficile à trouver désormais, il contenait des cartes permettant au Tisseur de les utiliser comme accessoire de jeu et d'ambiance. Il faut aussi noter la présence d'une réimpression du livre de la première édition. Si la première impression était en couverture souple, la seconde impression avait une couverture dure et contenait deux cartes : celles de Vimary et celle des Outlands.

monde. Au lieu de proposer une série de rubriques écrites avec du recul afin de donner au Tisseur (le MJ) le maximum de matière, le livre compile une série de textes écrits par des habitants de l'univers. Tout était présenté du point de vue des gens qui peuplent le monde, avec leurs biais et leurs exagérations. S'il est donc difficile de prendre pour argent comptant les propos rapportés dans le livre, cela donne une incroyable matière au Tisseur afin de se construire sa propre idée de l'univers. Ces textes, particulièrement bien écrits, participent avec brio à poser l'ambiance. Et ce n'est pas la traduction de 2003 par *Steamlogic* qui gâche ce travail.

Le jeu est clairement un jeu « à clans ». Chaque personnage est issu d'une tribu, et chaque tribu possède une personnalité forte commune à tous ses membres. Le tout est motorisé par le système Silhouette, un système propriétaire que *Dream Pod 9* injectait dans tous ses jeux et dont il fera, au début des années 2000, un système générique avec un livre de base dédié. Mais ce n'est pas pour ça que l'on se souvient du jeu.

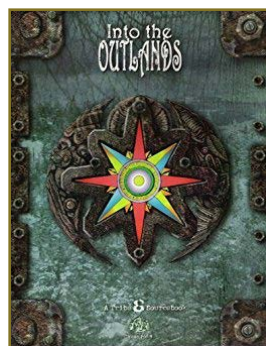
Les livres proposant majoritairement de la technique sont peu nombreux : *le Companion* et l'écran offrent quelques règles supplémentaires et conseils, mais même ces derniers comportent leur lot d'informations sur l'univers, et surtout de scénarios. Le plus connu, attendu, et malheureusement tardif, était *Adrift the River of Dreams* qui compte environ 50 % de contexte sur la magie des rêves et ses origines, et le reste en technique. Enfin, en 2002, alors que la gamme était clairement en train de s'éteindre, un *Player's Handbook* fut édité, à destination des joueurs, contenant toutes les bases du contexte de jeu et de la création de personnage, peu avant une seconde édition.



## Un peu de contexte...

Comme tout univers de JDR, une gamme comporte en général son lot de suppléments décrivant l'univers. Ces derniers ne sont cependant pas nombreux, se centrant sur des aspects précis permettant de faire avancer l'intrigue globale et de soutenir les autres créations, dont les scénarios. Il s'agit clairement d'une gamme réfléchie autour d'une histoire, et non juste d'un univers.

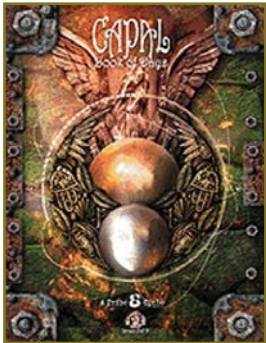
Trois livres viennent donc détailler les sept tribus de Vimary. Ces derniers donnent avant tout des éléments d'ambiance afin de faire vivre les personnages au sein de ces tribus : traditions, habitudes, fonctions, mais aussi organisation, factions, PNJ et ressources pour le Tisseur afin de donner vie à son décor. Finalement, ces →



## Plein de PDF

Pour tous ceux qui sont intéressés par le jeu mais ne désirent pas fouiller des lustres durant pour obtenir toute la gamme en dur, l'éditeur vend aussi actuellement l'intégralité de la gamme en pdf sur *drivethrurpg*. Cependant, ne vous attendez pas à des merveilles : l'éditeur a tout simplement scanné les pages des suppléments. Les scans sont d'une qualité moyenne, l'OCR est mal fait, et aucun *bookmark* n'a été implémenté. Autant dire que les pdf sont faits pour une lecture linéaire, mais absolument pas optimisés pour une utilisation en partie. Et la piètre qualité de l'OCR peut aussi rendre les recherches laborieuses.

Mais cela reste un moyen pour obtenir une gamme qui n'est plus distribuée.



trois ouvrages sont aussi, peut-être, les plus dispensables, bien qu'intéressants.

Le reste des livres de contexte se sépare en deux types. D'un côté, un certain nombre d'ouvrages sont des points sur la situation alors que l'histoire de l'univers évolue, changeant petit à petit le décor (comme *Vimary Burns*, ou *Capal Book of Days*). Les autres abordent les quatre thèmes importants du jeu.

Ainsi, *Vimary Sourcebook* développe la cité de Vimary où se passe la majeure partie de l'action de *Tribe 8*. *Horrors of the Z'Bris* développe les terribles ennemis des tribus et leurs pouvoirs cauchemardesques. *Into the Outlands* développe les terres autour de Vimary et la région dans laquelle les scénarios prennent place, et enfin *Adrift on the River of Dream* nous en dit plus sur la source des pouvoirs permettant aux Tribus de combattre les Z'Bris.

## Mais surtout beaucoup de scénarios

C'est là la véritable force de la gamme : la grande majorité des livres sont simplement des livres de scénarios. On en trouve deux types : les scénarios indépendants et les Cycles. *Book of Legends* et *Word from the North* sont deux suppléments de scénarios indépendants. Le premier se concentre sur les Déchus et le second sur ce qui se trouve hors de Vimary, jusqu'à la cité de Capal, plus au Nord. Les deux suppléments sont construits de la même manière : plusieurs histoires, suivies d'un peu de contexte pour les appuyer, d'un côté, et les étendre ensuite dans des scénarios personnels.

Mais le gros de la gamme se compose avant tout de deux Cycles (deux campagnes) complets. Ces derniers, composés pour le premier de deux livres et pour le second de pas moins de cinq

livres, offrent une histoire complète à jouer qui bouleverse le *status quo* du livre de base.

Le premier Cycle, nommé *Children of Prophecy* et contenu dans les suppléments *Children of Lilith* et *Trial by Fire*, fait directement suite au scénario du livre de base. Tous les deux sortis au cours de l'année 1999, ils permettent au meneur de se lancer directement dans une campagne de grande envergure, mais surtout, loin de confiner les PJ dans un rôle secondaire, le Cycle les place au premier plan des événements majeurs qui vont totalement secouer Vimary, et au cœur des intrigues politiques de la ville et des sept Tribus. La force de ces suppléments tient cependant en ceci dans la présence de nombreuses accroches permettant de lancer les joueurs dans des histoires secondaires à développer, enrichissant la campagne dans son ensemble.

Le second Cycle se nomme *Conquest*. Faisant suite au précédent, il se compose de pas moins de cinq livres, selon une structure un peu particulière. Comme dans le cycle précédent, les PJ sont encore une fois au centre de l'action et vont être au cœur des événements qui secouent le monde. Les deux premiers tomes de la campagne (*Warrior Unbound* et *Broken Pact*) procèdent ainsi à un second grand chamboulement. Couplé au premier Cycle, on se retrouve déjà avec deux campagnes complètes qui ont complètement changé la donne de l'univers. Mais ce n'est rien en comparaison de ce qui est à venir.

Le troisième ouvrage du Cycle est en réalité un ouvrage de contexte qui décrit Vimary, le lieu où la plupart des aventures avaient eu lieu jusqu'à maintenant, dans sa chute brutale. Il s'attarde sur toutes les conséquences amenées par les deux ouvrages précédents, et en particulier *Broken Pact*. Tout cela continue dans les deux derniers tomes de ce Cycle, *Revanche* et *Liberation*, menant les PJ et la huitième tribu nouvellement

créée à prendre part à une véritable guerre et, enfin, à trouver une nouvelle terre d'accueil.

On considère que le dernier supplément de contexte, *Capal Book of Days* constitue la conclusion de ce second Cycle épique, traitant du nouveau havre de la huitième Tribu, et donnant des pistes pour aller encore au-delà.

## La mort de la gamme

*Dream Pod 9* avait clairement ralenti le rythme. Après avoir publié le *Player's Handbook* fin 2002 (plus de 10 mois après le supplément *Capal*), les sorties pour *Tribe 8* s'arrêtèrent. Ce n'est qu'en 2004 qu'un nouveau *Player's Handbook* signe le début de la seconde édition. Cette fois, le processus est un peu différent.

*Dream Pod 9* a en effet décidé de publier son système maison, Silhouette, durant l'année 2003. Le *Player's Handbook* de la seconde édition nécessite donc le livre de règles de Silhouette pour être complet et pouvoir jouer. De plus, il contient aussi des règles de conversion afin d'utiliser le d20 Modern, sorti en 2002. Situé plusieurs années après la première édition et le Cycle *Conquest*, il reprend l'univers dans l'état dans lequel la première édition et ses scénarios l'ont laissé.

Malheureusement, c'est ici que l'aventure s'arrête pour *Tribe 8*. Un jeu atypique, possédant une personnalité forte et marquée, ainsi qu'un contenu jouable terriblement riche. Il faut cependant noter que la seconde édition révèle au Tisseur bien des secrets, lui permettant d'avoir toutes les cartes en main. Cette décision salutaire sonne alors cependant comme un chant du cygne, un ultime baroud d'honneur pour un jeu ayant marqué, pour ceux qui l'ont lu et joué, son temps.

## Et la VF ?

Cette dernière n'est arrivée que tardivement, et c'est la jeune maison d'édi-

tion (aussi vite apparue que disparue) *SteamLogic* qui s'y est attaqué. Mais il faut reconnaître que le travail de traduction a clairement été peaufiné. Malheureusement, alors que le livre de base sortait en 2003 chez nous, la gamme était déjà morte de l'autre côté de l'atlantique.

Force est de constater que soit le succès n'a pas été au rendez-vous, soit la maison d'édition n'avait pas les épaules pour survivre dans le petit cosme du JDR. Mais après un livre de base et un écran du meneur, la gamme s'arrête définitivement en 2004, après neuf mois d'existence. Difficile de dire si le jeu n'avait pas trouvé son public ou s'il était simplement sorti trop tard, en plein raz-de-marée d20. Ou peut-être que le mélange des genres proposé, à la fois littéraire, mystique, spirituel et post-apocalyptique, n'était pas du goût du public français de l'époque.

Dans tous les cas, nous n'avons pas eu droit à la traduction du reste de la gamme, et encore moins de la seconde édition. Cependant, même aujourd'hui, *Tribe 8* reste un jeu de rôle incroyable. Exigeant, difficile à prendre en main, surtout en ayant une gamme ayant autant développé le jeu, il n'en reste pas moins atypique et envoûtant.

Le plus incroyable reste la cohérence globale de la gamme. Tout est utile, tout est utilisable et interconnecté. Certains suppléments paraissent indispensables quand on voit la gamme complète, comme *Adrift on the River of Dream*, mais s'il s'avère utile, chaque livre contenant un scénario, surtout quand il est lié à l'un des deux Cycle, contient toujours un résumé assez exhaustif afin de ne pas y avoir recours. Les suppléments de contexte deviennent alors un moyen d'approfondir l'univers, mais pas une sorte d'outil indispensable afin de profiter de toute la profondeur de l'univers.

Julien Dutel

### Le coin de l'antiquaire

Bon, même s'il n'est pas impossible de trouver *Tribe 8*, c'est tout de même assez compliqué. La plupart des suppléments valent en général une quinzaine de dollars, voire moins (pouvant descendre à 5 dollars environ en occasion). Les livres de Cycle sont assez facilement trouvable. Il est un peu plus compliqué de mettre la main sur le trio *Into the Outlands*, *Adrift the River of Dream* et *Capal Book of Days*. Et ce sont certainement ceux que l'on trouve à plus fort prix : une cinquantaine de dollars chacun. Actuellement, le livre de base VO (première et seconde édition), ainsi que quelques suppléments sont cependant disponibles sur le site de *Dream Pod 9*, mais aucun Cycle complet. Et le tout avec des frais de port assez conséquents, l'éditeur effectuant ses expéditions depuis le Canada.



ARCHÉO-CURIOSITÉ

## 10.000 \$ REWARD

### Pan pan t'es mort

*1989, les joueurs en ont un peu marre du medfan et des poulpes, il est grand temps pour eux de se frotter aux Indiens et aux bandidos, de défier en duel l'homme le plus rapide de l'Ouest, de s'acoquiner dans les saloons... et de s'éloigner comme un cow-boy solitaire sur son cheval dans un superbe coucher de soleil. Enfin, c'était l'idée...*

Une fois n'est pas coutume, la curiosité présentée dans ce numéro m'a laissé perplexe sous bien des aspects lors de sa relecture, quelques 30 ans plus tard. Pourtant, en même temps, il a suscité cet insaisissable attrait qu'aucun jeu moderne n'éveille de la sorte. Est-ce les illustrations, qui vont du moche au maladroit ? L'absence totale de contexte de jeu ? Non, en réalité, c'est la passion qui transpire de ces quelques pages, ce point commun aux jeux à faible tirage de la belle époque rôliste (oui, les années 80, avant Mireille Dumas, *Magic*, et tout ce qui a fait que le jeu de rôle post-1993 n'existe pas dans le cœur d'un archéorôliste). On sent que l'auteur ou le collectif d'auteurs (répondant au nom franchouillard de « *Warlords Production* », également nom de l'éditeur, un inconnu dont nous avons mis la tête à prix, pour \$ 10.000) est/sont certainement une bande de potes qui jouent depuis un moment ensemble et qui ont eu envie de partager leur bébé. Alors, vous vous demandez si ça vaut le coup de traverser les plaines du Midwest sous un soleil de plomb pour traquer les derniers exemplaires survivants de la tribu des Warlords ?

### Mon nom est personne

Personne, car *10.000 \$ Reward* n'est principalement qu'un système de jeu, si l'on excepte la page et demi consacrée aux indiens en fin d'ouvrage. Les auteurs avaient dû tomber sur un article consacré aux Indiens fans de MMA (pas l'assurance, la castagne), sachant qu'ils décrivent sur la moitié du texte des rites de bagarres. Bien sûr, comme tous les jeux de western, il est facile d'imaginer que l'environnement est celui de l'Ouest américain, avec ses grandes plaines sauvages, ses cow-boys (souvent gentils, comme dans les films), ses Indiens (souvent les méchants sauvages, comme je vous le disais juste avant), éventuellement ses Mexicains (toujours hors-la-loi)... Enfin, tout cela si on s'en tient à l'image que nous nous sommes forgée au travers des westerns spaghettis. Car c'est un peu de cela qu'il s'agit ici. Même si le jeu se veut « réaliste » dans la mécanique, il nous propose tout de même, au travers des règles, un mode de jeu très simpliste qui prend place dans un monde *a priori* tout aussi simpliste et fantasmé. Et l'absence de contexte détaillé ne nous invite pas à imaginer autre chose.

Néanmoins, plusieurs types de personnages sont proposés, nous donnant l'impression que le jeu aurait du potentiel ; le joueur de cartes, le tueur à gages, le cowboy, l'ex-militaire, le trappeur, le chasseur de primes, l'indien (qui « *cherchera l'aventure ou tombera dans l'alcoolisme* »... les films ont fait leur travail...), le desperado (« *violent, menteur et envieux* »... je vous avais dit que les Mexicains seraient forcément méchants...). Avec ça, on devrait pouvoir jouer pas mal d'aventures. Bien sûr, des aventures mais toujours en respectant la loi car les auteurs ont quand même trouvé judicieux de décrire succinctement les succinateurs de la loi, dont le Texas Ranger (et faut pas faire ch\*\*\* Chuck Norris). Les PJ sont d'ailleurs confrontés à la loi, étant accusés à tort de meurtre, dans le seul scénario de l'ouvrage, ou plutôt dans l'amorce de scénario. Certes, des suppléments étaient prévus, mais il aurait été bien d'avoir au moins un scénario entier pour découvrir le jeu.

## Pour quelques pourcents de plus

Le système de jeu n'est pourtant pas mauvais en soit, se basant sur un système de compétences et de pourcentages, et recèle même quelques idées sympathiques pour l'époque. Par exemple, les niveaux : le personnage ne prend pas un niveau en gagnant des points d'expérience, mais il progresse dans ses compétences en réussissant des actions par ses jets de dés et par ses bonnes idées, cette progression des compétences lui permettant de monter de niveau, ce qui va ensuite induire d'autres progressions hors des compétences (comme le nombre d'actions). Ça semble assez logique et plutôt bien trouvé à une période où les niveaux n'étaient acquis que via le biais de PX. Les règles de dommage sont également intéressantes. Ici, pas de dés de dommage en fonction des armes. Si la balle t'effleure, ça ira (blessure légère), si elle te touche à un endroit sensible, tu auras très mal (plus de chance de blessure grave). Si t'as trois blessures graves, tu meurs. Les

points de vie n'entrent pas en compte dans les dommages par arme (car une balle d'un fusil ou d'un pistolet, ça a autant de chance de te laisser sur le carreau, même si un fusil a plus de chance de te faire une blessure grave), mais ne servent que pour les combats en corps à corps.

D'autres choses sont plus bancales, comme l'initiative qui se tire avec 1D4 auquel on ajoute ou retranche au mieux un point selon sa rapidité... oubliez donc le « tireur le plus rapide de l'Ouest », c'est la chance qui dicte qui tire premier. Il y a également de gros oublis, comme une règle spécifique aux duels. Il existe bien une règle pour les tirs instinctifs, mais ça ne permet pas de simuler des duels. Dans un jeu de western, cela est bien dommage.

Du côté du personnage, rien de bien nouveau (normal, nous n'étions qu'en 89 !). Huit caractéristiques notées de 1 à 20 définissent le PJ : force, dextérité, perception, intelligence, rapidité, charisme, beauté et la stabilité émotionnelle. Cette dernière représente l'état mental et la « folie » latente du personnage. Intéressant d'introduire la santé mentale dans le western (ils ont senti l'arrivée de *Deadlands* ?). Ces caractéristiques se déterminent en répartissant 5x2D10/2 points. Cela donne tout de même une moyenne assez basse et, sachant que les compétences sont calculées à partir des caractéristiques, vous avez peu de chance de réussir vos actions pendant un bon moment... Mais qu'importe ! La réussite des actions, c'est *hasbeen*.

En conclusion, vous l'aurez compris, si vous désirez jouer à 10.000 \$ *Reward*, il va vous manquer des scénarios, car rien n'est paru ou presque, et également bidouiller un peu le système en gardant la base. Pour les scénarios, la meilleure solution est de regarder toute la filmographie de Terence Hill et Bud Spencer ou de John Wayne (au choix, selon le style de scénario). Et surtout, d'oublier toute référence historique. À l'ancienne !

Géraud Myvyrrian G.



### Le coin de l'antiquaire

Le livre ressort annuellement ci et là (site d'enchères essentielle) et la demande n'est pas importante. Vous arriverez donc à le trouver à 20-25 € au maximum. Comme il n'y a aucun supplément, la collection est vite complétée. Il existe toutefois deux impressions dont seules les couvertures diffèrent très légèrement au niveau du nom de l'éditeur. La première, avec le nom de l'éditeur en diagonale, est plus dure à trouver, mais ne se vend pas plus cher.

# FEMMES ET JEU DE RÔLE

## Et si le tournant, c'était maintenant ?

*Sur les forums, les groupes Facebook ou G+, les commentaires de souscription, de vidéos ou de podcasts, on remarque ces dernières années une multiplication des débats sur le sexisme ou la présence (et l'absence) des femmes dans le jeu de rôle.*

*Que l'on évoque des comportements, des a priori, des illustrations, des ressorts scénaristiques, des personnages féminins, le sujet devient difficile à éviter, à tel point que beaucoup se disent lassés de le voir repasser régulièrement. Mais s'il revient si souvent et de façon aussi passionnée, c'est peut-être un symptôme que quelque chose est en train de bouger. Quelque chose oui, mais quoi ?*

### La majorité masculine, une fatalité ?

Nos cousins de pratique ne semblent pas souffrir des mêmes déséquilibres : Moody Trime (voir le blog *Et pourtant elles jouent, Portrait : Moody Tryme*, 2017), fondatrice de la plate-forme *Infinite RPG*, confirme qu'en jeu de rôle textuel (jeux par forums ou autres réseaux sociaux écrits) les participantes sont majoritairement des femmes. En *Grandeur Nature*, la part féminine des participants semble beaucoup plus présente, visible et motivée à se faire entendre. Le jeu de plateau et le jeu vidéo sont tellement présents aujourd'hui dans les loisirs qu'ils sont envisagés comme d'énormes productions segmentées et diversifiées, s'adressant à des publics variés, notamment familial.

### Les femmes dans l'angle mort

Nous nous félicitons régulièrement de la formidable progression de la part des femmes dans le milieu du JdR. La proportion serait passée de 5 % des rôlistes dans les années 80 à 30 % ou 40 % aujourd'hui. Mais le postulat selon lequel l'arrivée bienvenue des femmes dans le JdR serait un fait tout neuf est en réalité bien difficile à vérifier. Selon les cercles observés et la façon dont on essaie de la mesurer, la présence féminine semble extrêmement variable. Attention, c'est l'instant chiffres !

**Sur le net :** Le sondage du Thiase en 2014 (*Casus Belli n°18*, avril 2016, p. 243) fait état d'une proportion d'environ 13 % de femmes sur un échantillon de 4 200 rôlistes qui ont répondu spontanément à leur enquête en ligne. Une augmentation non négligeable par rapport aux 8 % de femmes rôlistes recensées pour le même questionnaire en 2010. De son côté, l'enquête de l'Union des rôlistes francophones annonce une proportion de 13,8 % de rôlistes féminines.

**Dans la production :** En recensant grossièrement le nombre de prénoms féminins sur le Grog (le Guide du Rôliste Galactique, base de données bibliographique qui a pour projet de recenser tous les jeux de rôles), nous avons trouvé environ 12 % de créatrices parmi les auteurs, illustrateurs et traducteurs de JdR.

**En convention :** On se rapproche un peu plus des 30 % évoqués. Après avoir analysé les archives des inscriptions aux tables de la convention des Griffons de Pessac, Morora nous signale, pour cet événement local, une proportion de femmes inscrites aux parties de 19,4 % en 2008, qui a augmenté progressivement jusqu'à atteindre 29,4 % en 2015. Audrée Mullener, organisatrice de la convention suisse Orc'Idée, estime à environ 25 %-30 % la part des femmes parmi les participants. S'appuyant sur les listes de l'organisation, elle recense 12 % de femmes parmi les personnes qui proposent des parties (M) et orga de jeux de plateau et GN) et 25 % de femmes parmi les bénévoles mobilisés.

**Dans le cercle amical :** Il est impossible d'évaluer la part de femmes qui

Une table de jeu à Octogones 2017 : une meneuse, trois joueuses et deux joueurs.



## Une question de point de vue

Il y a les chiffres et il y a l'expérience. Si les joueuses semblent être effectivement toujours très minoritaires dans le milieu, des témoignages de femmes rôlistes de longue date laissent à penser que des cercles très mixtes ou à majorité féminine ont toujours existé.

Sur la chaîne YouTube *La Petite interview* de Farid Ben Salem, Ghislaine Pujol évoque ses souvenirs de joueuse dans les années 80 : « C'est une copine de classe qui m'a fait découvrir un scénario de JRTM [Jeu de Rôle des Terres du Milieu] qu'elle avait trouvé dans Casus Belli, et on s'est retrouvées entre filles, elle nous a fait jouer le scénario et ça a été complètement le déclic. [...] C'était en 87. »

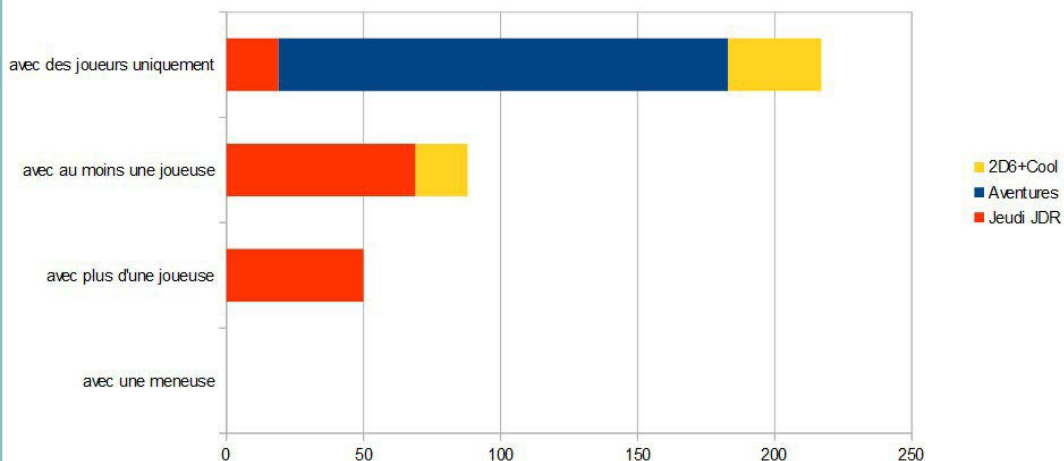
Elle passe à la maîtrise dans la foulée après avoir craqué sur *l'Appel de Cthulhu*, découvert dans une boutique. Puis elle crée ses propres univers de SF et de fantasy, et elle lance son fanzine pour diffuser ses créations. « Jusqu'à la fin du lycée, c'était nous les filles qui initiions les garçons dans nos classes. Moi je pensais que c'était normal ! »

Aujourd'hui, Ghislaine Pujol est scénariste d'animation pour la jeunesse et elle pratique toujours le JdR. De son côté, Audrey témoigne, en s'appuyant sur son expérience d'organisatrice d'Orc'Idée et de joueuse et meneuse en club. « Plus je parle aux gens et plus j'ai l'impression que la présence/absence de femme en JdR est aussi liée à un gros problème de point de vue. Ça fait 12-13 ans que je fais du JdR et il y a toujours eu d'autres filles autour de moi (je connais plus de rôlistes hommes que de rôlistes femmes en unités d'individu, mais souvent je joue à des tables complètement ou à majorité féminine). À ma première table, on était trois filles, deux gars. »

Il est intéressant de noter que l'extrême minorité qu'on évoque à propos des femmes dans le jeu de rôle ne reflète pas forcément l'expérience vécues par certaines d'entre elles. Audrey poursuit : « J'ai l'impression que le monde du JdR est assez clivé, mais pas dans le sens où les femmes ne sont pas les bienvenues dans le JdR, plus dans le sens où les hommes et les femmes jouent de leur côté et s'ignorent un peu mutuellement. Quand on a des nouveaux membres dans notre groupe [...] les gars amènent plus de gars et les filles plus de filles. Je me demande s'il y a peut-être des communautés de joueuses qui existent et qui sont complètement ignorées du monde du JdR simplement parce que les gars ne savent pas où regarder et que c'est eux qui ont le plus de présence dans nos médias rôlistiques. »

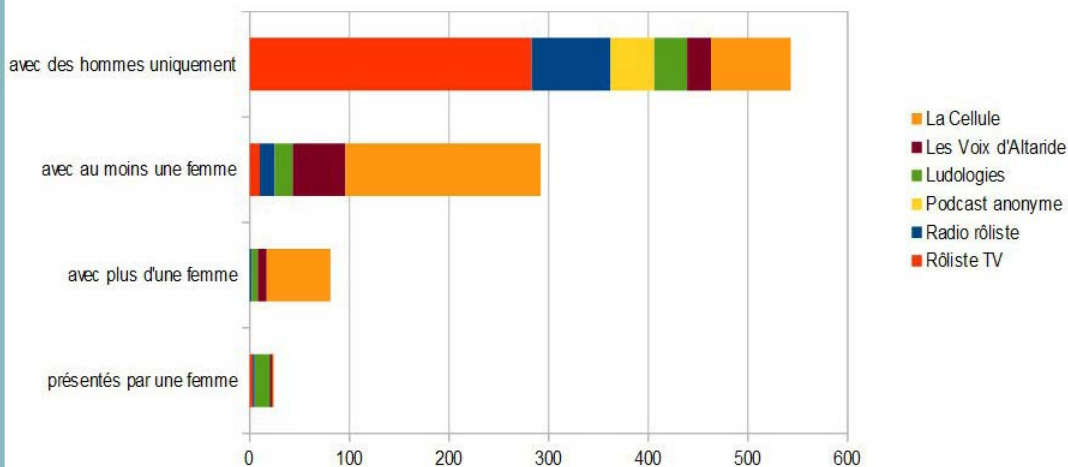
## Nombre d'épisodes d'Actual Play

en fonction de la composition des tables



## Nombre d'épisodes de podcasts ou vidéos

en fonction des personnes présentes (chroniqueuses ou invitées)



pratiquent ou ont pratiqué le JdR si elles ne sont pas passées en club, en convention, en boutique ou si elles ne sont pas présentes sur les réseaux rôlistes. Dans la mesure où nous ne connaissons pas les loisirs de toute la population francophone (pour le cas du JdR francophone), nous ne pouvons pas identifier les rôlistes qui ne jouent qu'entre amis et à des jeux maison.

Du côté des clubs et associations, il y aurait un énorme travail de recensement à fournir en compulsant inscriptions et archives. Morora a étudié celles de plusieurs associations toulousaines, elle évoque le chiffre de 14 % de femmes parmi les inscrits.

Au final, si ces chiffres, avec toutes leurs limites et leurs imperfections, laissent entrevoir une progression encourageante, nous sommes encore loin des 40 % évoqués et encore plus loin de la parité.

## Les biais de représentation

Que mesurent réellement les enquêtes du Thiase et l'UFR ? Elles révèlent la proportion de femmes parmi les personnes qui fréquentent les réseaux rôlistes, qui s'identifient elles-mêmes comme rôlistes et se sentent suffisamment légitimes pour répondre.

Or, dans l'imaginaire commun, le « vrai rôliste » est un homme. Si on observe les rôlistes identifiés comme des « personnalités » sur les réseaux, ce sont majoritairement des hommes, qu'ils soient auteurs, illustrateurs, éditeurs connus, podcasteurs, théoriciens, YouTubers... Même chose pour les intervenants et commentateurs sur les réseaux sociaux (forums, groupes Facebook ou G+). Les femmes rôlistes qui s'expriment en public ou dans des médias spécialisés sont beaucoup plus rares.

Par exemple, dans les graphiques ci-contre, nous avons observé la composition des équipes dans des podcasts et actual plays francophones. Les *actualplays* (AP) sont des parties enregistrées et diffusées en format vidéo (YouTube) ou audio, par exemple *Dans l'Œil du MJ* sur la chaîne *Jeudi JdR* ou *2D6+Cool* sur le site éponyme. Force est de constater que la présence des femmes n'y est pas une évidence, surtout dans les médias aux audiences les plus significatives (la série *Aventures du Joueur du Grenier*, par exemple, ou encore les vidéos de *Rôliste TV*). Même quand une joueuse ou chroniqueuse est présente à la table, elle est souvent la seule de son genre, et il est exceptionnel de la voir en position d'animatrice, de meneuse ou de taulière.

Un biais induit par cette image d'un rôliste masculin, c'est que les femmes ne seraient pas intéressées par le JdR ou seraient forcément des débutantes à convaincre ou à initier. Quel petit ami accompagnent-elles si elles viennent en convention ? Quel malentendu y a-t-il eu si elles viennent en club (« *Le club théâtre, c'est le mercredi* ») ? Cet *a priori* fait écho au concept de la *fake geek girl* dénoncé en jeu vidéo : l'idée préconçue qu'une femme qui se montre aussi investie qu'un homme dans un loisir geek serait une simulatrice et le pratiquerait non pas par passion mais pour faire son intéressante.

On peut comprendre qu'il est alors plus difficile de se considérer soi-même rôliste quand on manque de modèles qui nous ressemblent et que les personnes qui appartiennent à ce monde-là se comportent comme si vous n'en faisiez pas partie. Ainsi, pour revenir à l'enquête du Thiase, elle démontre surtout que la part des femmes qui jouent et se *revendiquent* rôlistes a largement augmenté de 2010 à 2014. Et si c'était là le cœur du changement ? →

## Dés vs Sandwiches

Les chiffres ne sont pas toujours parlants. La chaîne YouTube *Rôliste TV*, par exemple, propose quelque 300 épisodes d'interviews, de critiques, de tutos, de conseils pratiques, etc. Les émissions sont généralement présentées par un tandem masculin, mais une série de quatre vidéos est entièrement menée par une femme : la *Brigade Rôlistique de la Cuisine RP* de Magdalena. *Vous voulez varier des pizzas et du kebab, Magdalena vous propose des petites recettes simples à réaliser qui apporteront un petit plus à vos parties de jeu de rôle.* Pour des femmes qui préféreraient se reconnaître dans les critiques de jeux, des figures du milieu ou des conseils pour MJ, la représentation n'est pas encore gagnée.





JOUEUSE DOES MATTER

## Entretien avec Coralie David

C'est Coralie David qui, la première, a utilisé le mot « *joueuse* » pour parler à la fois des joueurs et des joueuses en JdR, malmenant la langue française de façon volontaire et ciblée. D'abord dans la thèse qu'elle a menée (*Le Jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, Coralie David, 2015, Université Paris 13) et dans ses interventions en conférences. L'utilisation du neutre féminin pour le mot « *joueuse* » a ensuite été étendue à l'édition, notamment dans plusieurs articles du manuel *Mener des parties de Jeu de rôle* qu'elle a édité avec Jérôme « *Brand* » Larré (éditions *Lapin Marteau*).

### Casus Belli : Pourquoi avoir fait ce choix ?

**Coralie** : Car la langue contribue à façonner notre culture. Notre façon de nous exprimer a un impact sur notre façon de penser. Quand j'étais enfant, j'ai été marquée par « *le masculin l'emporte sur le féminin* » et par le fait que nous, les femmes, faisons très tôt la gymnastique mentale de s'identifier à un « *neutre* » qui reste un masculin. Le but était donc de casser cette dynamique, de réfléchir sur les préjugés qu'elle génère, et de donner de la visibilité aux femmes. À l'époque de ma thèse, nous avons discuté avec Jérôme de cette féminisation. Il pensait qu'elle allait surtout me desservir, mais, après avoir vu à quel point cela avait agité le jury, il a changé d'avis. Une fois que j'ai rejoint *Lapin Marteau*, c'est moi qui craignais que cela nuise à nos recueils, mais Jérôme a insisté : nous voulions produire des livres en accord avec nos valeurs, et cela impliquait de rappeler que certains joueurs sont des joueuses et qu'elles ont elles aussi leur place dans notre loisir. Cela impliquait aussi de donner plus de chances aux auteures, reconnues ou débutantes. En effet, en tant qu'homme, il avait lui aussi conscience de ce problème de sexisme et on retrouve des initiatives en ce sens dès ses premiers travaux.

### CB : Est-ce que changer le genre d'un mot est une action symbolique suffisamment forte pour changer les choses à elle seule ?

**Coralie** : Bien sûr que non. Je crois que l'on participe à changer les choses en multipliant les petites initiatives de ce genre, et ce n'est qu'une humble contribution. En effet, en tant qu'éditrice et éditeur, nous avons notre rôle à jouer dans ce changement nécessaire. Et ce n'est pas parce que cet acte est infime qu'il est insignifiant, au contraire : le féminisme est une révolution qui passe par une myriade d'actions quotidiennes, qui ont l'air de rien prises séparément.

À ma soutenance, alors que l'on me reprochait « *meneuse* » qui évoquait la meneuse de revue, ma directrice de thèse Anne Larue a répondu qu'au XIXe siècle, on entendait « *une coiffeuse, c'est un meuble* », afin de condamner la féminisation du terme pour désigner une femme exerçant ce métier. Aujourd'hui, on l'emploie aussi dans ce sens. Pourtant, c'était aussi une « *erreur* », et cela nous rappelle le fonctionnement des langues. S'il y a quelque chose que j'ai retenu de mes cours de linguistique diachronique, c'est que les langues évoluent (ou nous parlerions encore latin), et que ce sont nous, locutrices et locuteurs, qui les font, petit à petit.

Avec un an de recul, cette féminisation a été bien moins insignifiante que nous le pensions. Elle a poussé des gens à s'interroger : d'accord ou pas, des dizaines de personnes en ont parlé et ont écrit des milliers de signes sur le Net, certains auteurs l'ont adoptée. Donc, malgré ses défauts, à mon sens, elle a contribué à son échelle au débat du sexisme en jeu de rôle. En parallèle, nous avons été contactés par de nombreuses joueuses qui ne savaient pas à qui parler et avaient besoin d'expliquer ce qu'elles vivaient, voire d'une aide plus directe. Cela peut sembler anodin, mais pour moi, chacune de ces raisons justifie largement de perdre quelques ventes.

**CB** : Le terme a apparemment choqué de nombreux rôlistes masculins, qui l'ont vécu comme une violence symbolique. Dans les arguments qui ont été opposés à l'utilisation du féminin neutre, j'ai recensé les suivants : une confusion possible entre joueuses féminines et joueuses neutres, une

**gymnastique du cerveau pas toujours évidente qui fait décrocher régulièrement les auditeurs ou lecteurs, une absence de respect pour la langue française académique, une exclusion des joueurs qui ne se sentent pas inclus ou représentés...**

**Coralie :** On ne dit pas que cette solution est parfaite, et on reconnaît ses défauts. On a hésité avec le langage inclusif. Toutes les possibilités ont leurs avantages et inconvénients, dont beaucoup sont subjectifs.

Sur la confusion, on peut faire le même reproche avec joueur, c'est un des problèmes que pose le fait de ne pas avoir de neutre réel. Pour la gymnastique et l'exclusion, je comprends ce sentiment, car ce sont des problèmes auxquels sont confrontées les petites filles francophones, et cela permet de prendre conscience de ce qu'elles peuvent ressentir. Concernant le non-respect de la langue, je ne reviens pas sur ce que j'ai dit au-dessus sur la façon dont elle évolue.

**CB :** **Pourtant, le féminin neutre semble aujourd'hui gagner du terrain dans le vocabulaire rôliste. On peut citer des auteurs et théoriciens comme Thomas Munier et Sébastien « Wenlock » Delfino, qui l'utilisent couramment dans leur productions, ou encore Le Grümph qui s'est livré à l'exercice récemment. Est-ce que tu penses que c'est un signe que les choses bougent ?**

**Coralie :** Je dirais que oui, et c'est génial que cela se passe au niveau des auteurs, car on a encore trop peu d'auteurs. Leur proportion est encore plus faible que celle de joueuses et, même si cela ne suffira pas à changer cette situation, j'ai le sentiment que cela contribue à installer un espace plus accueillant pour les femmes *game designer*.

En réalité, la plupart d'entre nous sommes d'accord pour pointer les problèmes de sexisme, mais on peine à trouver des solutions concrètes, par exemple pour gérer le harcèlement en conventions, ou pour avoir une aide juridique quand le besoin s'en fait sentir. Jérôme et moi essayons de monter un partenariat avec un réseau d'associations qui sera certainement plus compétent que nous pour gérer ces problèmes. Nous en attendons beaucoup. Si on trouve que les choses ne bougent pas assez, il faut les secouer soi-même.

## → Des évolutions dans les livres de jeu

Si les chiffres restent déséquilibrés, la visibilité grandissante des femmes dans notre milieu se traduit (ou a été permise) par des évolutions notables dans les jeux eux-mêmes. De plus en plus d'auteurs citent en exemple des joueuses et des personnages féminins, et on peut signaler l'initiative des éditions *Lapin Marteau* qui ont poussé le principe jusqu'à utiliser le mot « *joueuse* » à la place du mot « *joueur* ».

Le traitement des personnages féminins est aussi un indice intéressant des changements en cours. Certes, la parité est loin d'être atteinte, et PJ ou PNJ féminins ne bénéficient pas encore de toute la variété de leurs équivalents masculins en termes de silhouettes, de rôles, de situations sociales et de

place dans la fiction. On croise encore très rarement des femmes gnomes farceuses, des hackeuses de haut niveau un peu boulottes, des agentes du FBI alcooliques et blasées, des vétérantes de guerre défigurées reconnues pour leur bravoure au combat, ou encore des intellectuelles leadeuses d'opinion. Néanmoins, il est encourageant de constater que MJ, auteurs et éditeurs font de plus en plus l'effort d'introduire des personnages féminins dans leurs univers et scénarios.

Reflets de la composition des tables, les groupes de PJ sont souvent majoritairement masculins. On voit aujourd'hui des jeux qui proposent de jouer *uniquement* des personnages féminins, notamment sur la scène rôliste anglophone, avec des contextes fantastiques ou historiques qui n'ont rien à envier aux jeux plus classiques (enquête et horreur, dark fantasy, →



## Jouer uniquement des personnages féminins

Trois excellents jeux disponibles en anglais, à lire et à jouer :

- *Bluebeard's Bride* de Whitney « Strix » Beltrán, Marissa Kelly et Sarah Richardson : Un jeu d'horreur où les joueurs incarnent les différents psychés de l'épouse de Barbe Bleue. Comme dans le cruel conte de fée, l'Épouse (le groupe de PJ) explore la maison de son mari à la recherche de la vérité.

- *The Watch* de Andrew Medeiros : Et si les femmes et les personnes non-binaires étaient les seules à pouvoir résister à la corruption d'un envahisseur mystérieux ? Les joueurs incarnent un groupe de soldates d'élite qui luttent contre l'avancée de l'Ombre pour protéger leurs villages.

- *Night Witches* de Jason Morningstar : Les joueurs incarnent les membres d'un régiment d'aviatrices soviétiques pendant la 2<sup>de</sup> Guerre Mondiale. Au menu : combat contre les fascistes, matériel défaillant et sabotages, discriminations, patriotisme et hiérarchie. Le jeu est inspiré d'un fait réel.



2<sup>de</sup> Guerre mondiale...). Non seulement ces jeux introduisent une variété intéressante dans les archétypes féminins, mais ils prennent en compte des problématiques propres aux femmes dans leurs *backgrounds* et mécaniques.

Contrairement à nombre de productions qui laissent l'appréciation du sexisme ambiant aux pré-supposés des joueurs et meneurs, certains jeux posent explicitement une absence de sexisme dans leur univers. C'est le cas par exemple d'*Eclipse Phase*, le jeu post-cyberpunk où les humains peuvent télécharger leur Ego dans un autre corps en cas de besoin (ou juste par coquetterie s'ils en ont les moyens). Une femme pouvant se retrouver dans un corps d'homme ou un homme dans un corps de femme, il devient difficile de maintenir des limites claires et des différences de traitement. Ou comment la science-fiction rend parfois le sexisme obsolète...

## Images et illustrations

Le JdR semble aujourd'hui s'éloigner plus facilement des clichés de représentation (guerrière en armure-bikini, femme alanguie aux pieds d'un barbare, etc.) que d'autres médias geeks

comme le jeu vidéo, le cinéma, la BD ou les mangas.

Encore une fois, tout n'est pas encore idyllique sur ce plan-là. Rien qu'en termes de quantités, la représentation est loin d'être paritaire. Le blog *L'Échelle de Ripley* s'intéresse à la proportion de femmes et d'hommes dans les illustrations de livres de JdR. Sur 62 jeux parcourus, soit 6803 illustrations, l'équipe a recensé 22 % seulement d'illustrations ne représentant que des femmes contre 62% d'images d'hommes uniquement.

Au cours de la table ronde *Femmes et jeu de rôle* du Festival Au-Delà du Dragon à Montpellier, Ana Moonspell, impliquée dans la structure *Batro Games*, explique, à la Table ronde *Les Femmes et le jeu de rôle* du Festival Au Delà du Dragon, avoir souvent eu du mal à s'identifier aux personnages féminins proposés dans les jeux. Elle développe pour *Casus Belli* : « *La représentation de la femme (et de n'importe quel être) est primordiale pour la construction de son image dans l'imaginaire collectif et donc dans la réalité. [...] En fait, c'est le même souci que dans les autres médias ou jeux : je ne retrouve pas la complexité de la femme, je n'arrive donc pas à me projeter, à m'y retrouver. Je veux tout autant d'héroïnes badass qu'il existe de*

*héros dans le genre. Je sais que c'est en train de changer, bien que des couvertures de JdR récents m'aient fait sourcilier (Plenulinio, par exemple). »*

Mais ces changements ne se font pas d'eux-mêmes et la bonne volonté ne suffit pas. Implication, dialogue et remise en question sont également nécessaires. Ana intervient comme relectrice à divers stades de la création des jeux *Batro Games*, une collection de jeux horribifiques et d'univers transgressifs. « *Lorsque j'ai vu [la couverture de Space Sword], je n'ai pas vraiment aimé le choix de la représentation du héros et de l'héroïne. On en a discuté et [Batro] m'a dit qu'il avait simplement pris des postures typiques de l'heroic fantasy et du style sword and sorcery. Mais ce n'est pas parce que c'est "la tradition" qu'il ne faut pas la changer, qu'il ne faut pas faire évoluer les pratiques et devenir un peu plus ouvert d'esprit. Du coup, il a commencé à changer ça et à demander systématiquement aux dessinateurs des poses relativement égalitaires, ou au contraire qui renversaient les codes par provocation (la couverture du supplément de Planète Hurlante par exemple). »*

## Le non-choix de la non-mixité

D'autres changements sont plus difficiles à réaliser que dans les livres de jeu. Dans un loisir comme le nôtre, basé sur les interactions sociales et l'imaginaire partagé, le passage à la mixité représente des modifications profondes. Or, au vu des précédents chiffres et témoignages, on peut se demander si le consensus actuel ne serait pas satisfaisant : les femmes jouant plutôt en cercle privé et rejoignant des tables déjà mixtes, les hommes jouant et s'exprimant partout ailleurs. En effet, pourquoi se tiendraient-elles d'elles-mêmes à l'écart de l'espace public rôliste, si cela ne leur convenait pas ?

Le témoignage d'Ana Moonspell ou ceux relayés par le blog *Et pourtant elles jouent* apportent des éléments de réponse. Et pourtant elles jouent est un blog collaboratif qui a pour but d'offrir un lieu d'expression pour les femmes rôlistes qui propose entre autres des portraits de joueuses et de meneuses, ainsi que des témoignages sur le sexisme que l'on peut croiser dans et autour du jeu. Par souci de transparence, l'auteur de ce dossier signale appartenir à ce collectif. Sur les quelques quarante témoignages recueillis en quatre mois, force est de constater qu'en JdR comme ailleurs, les femmes s'exposent à des désagréments que ne connaissent pas leurs homologues masculins. On y découvre des choix restreints de personnages ou d'ac- ➔





## Intégrer un groupe masculin vs La mixité déjà établie

Ana Moonspell déplore des comportements malheureusement récurrents en convention : « Avec une majorité de mecs, la fille à table se fait couper la parole voire parler de manière condescendante, ou pire : draguer lourdement. Entre autres, ils ont tendance à sortir des clichés sur les femmes ou à simplement ignorer que la gent féminine existe dans les histoires... Ce sont des choses que j'ai vécu plusieurs fois. Mais pas seulement en JdR, c'est un problème très général.

[...] Je ressens vite la différence quand il y a au moins une autre femme à la table, en fait. C'est difficile à décrire, mais disons qu'une table relativement mixte permet une plus grande tolérance et une meilleure intelligence collective ! La dynamique de jeu se diversifie et les gens prennent leurs rôles de manière moins stéréotypés. »

tions en jeu au nom du réalisme, des sévices récurrents sur les personnages des joueuses, des contacts ou propos déplacés à la table, jusqu'aux harcèlements et agressions sexuelles. Ces témoignages ont produit une vague de prises de conscience parmi les rôlistes. Morora, qui vient de rejoindre l'équipe du blog, explique : « Parce que c'est une petite communauté qui fonctionne par réseau, elle se refuse ou bien ne se rend tout simplement parfois pas compte de ce qu'il se passe parmi les siens. Là, on a eu tout à coup, une mise en lumière de la part d'ombre de notre loisir. » La part d'ombre en question laisse à penser que se tenir à l'écart du milieu du JdR serait un choix par défaut pour beaucoup de femmes rôlistes.

Du reste, peut-être à cause des évolutions générales de notre société ou de l'arrivée d'une nouvelle génération de femmes rôlistes plus déterminées à changer les choses qu'à s'en accommoder, il semble que de moins en moins d'entre elles se satisfont de la situation. Jouer entre copines ou s'exposer à des intrusions, incarner des PJ masculins ou des femmes fatales parce que MJ ou auteurs n'ont pas prévu de pré-tirés féminins plus variés, adopter une posture de pote de vestiaire ou de jeune femme timide à initier, toutes ces stratégies de confort ou d'évitement ne remplacent pas la part d'espace public, de légitimité et de respect auquel elles ont droit.

## Mouvements de fond

En ouvrant un espace dédié à la parole des femmes, Et pourtant elles jouent n'a pas pas seulement donné à voir une réalité que beaucoup ne soupçonnaient pas sur les coulisses de notre loisir. Il a aussi amené des femmes à prendre la parole et à ne plus vouloir retourner dans l'ombre ensuite.

Morora explique : « Quand j'ai lu les témoignages, le nombre de nanas victimes de sexisme, ça m'a donné envie d'écrire

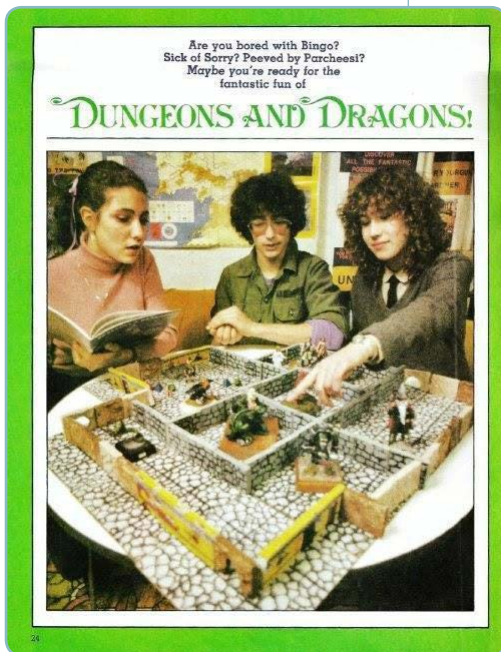


moi aussi et de prendre la parole. J'ai de la reconnaissance envers ce blog qui a recueilli ma voix et celles de tant d'autres. À mon tour d'apporter ma pierre à l'édifice et d'aider à la construction d'une communauté ludique plus saine et solidaire de ses membres. [...]

C'est en lisant Et pourtant elles jouent que j'ai eu envie d'ouvrir mon propre blog, au titre un brin provocateur, Suck My Dice. Premièrement, j'ai eu envie d'avoir mon propre espace d'expression, parler en tant que joueuse. Des blogs de nanas rôlistes, y'en a pas tant que ça, au final, en France. [...] Donc, j'ai choisi de m'offrir cet espace, un espace qui me ressemble, un peu mordant et impertinent, et qui touche à des problématiques qui me touchent, la question des représentations de genre en fait partie, de même que le sexisme. Suck My Dice, c'est un peu la petite sœur chiante et insupportable d'EPE, qui est beaucoup plus calme et posé, bien cadré. »

Or, les rôlistes masculins avaient l'habitude d'un JdR à leur image, où c'était aux femmes de faire l'effort de se couler dans le moule et de faire profil bas. Ils se retrouvent à devoir fournir eux aussi des ajustements à toute vitesse : lâcher prise sur des codes et un entre-soi qui leur convenaient, partager une légitimité et un espace de parole qu'ils pensaient leurs, voir les dynamiques de leurs groupes ou leur communauté se transformer. Morora témoigne : « Certains joueurs se sont révélés être de véritables alliés, ils ont été à l'écoute et sont désormais plus attentifs aux dérives dans le milieu. On en a d'autres qui sont dans le déni complet et préfèrent vomir sur les joueuses plutôt que de les soutenir. Ça a montré qu'il y avait un combat à mener. »

Ces nouvelles prises de parole et ces crispations sont des mouvements de fond qui n'en finissent pas de reposer la question des femmes et du sexisme en JdR. Les échanges oscillent entre



Cette pub pour D&D date des années 80. Trente ans plus tard, l'image marketing est-elle en train de devenir une réalité ?

questionnements ou explications posées et débats d'une extrême violence, autant de symptômes que des lignes sont en train de bouger entre ce qui était accepté hier et ce qui ne l'est plus aujourd'hui.

## Le chemin sera long

Ainsi, le JdR lui-même évolue sur tous les plans avec la reconnaissance croissante d'un public féminin jusqu'ici peu visible. On peut comprendre que ces bouleversements s'accompagnent de tâtonnements, d'inconfort et de malaises, mais on peut également se réjouir de voir les initiatives se multiplier afin que de plus en plus de femmes se revendiquent rôlistes, s'autorisent à parler en tant que rôlistes et considèrent notre communauté rôliste comme la leur aussi.

Eugénie

Illustrations Aurore Folny

## Remerciements

Merci aux rôlistes qui ont très gentiment accepté de répondre à mes questions à l'oral et à l'écrit : Ana « Moonspell », Audrée, Coralie David, Emmanuelle, Guylène, Julie, Morora. Et à celles dont les productions et prises de parole ont nourri ce dossier : Axelle Bouet, Sarah Newton, Ghislaine Pujol, Isabelle Périer qui nous a tragiquement quittés récemment, Noémie Roques, Caroline Viphakone.



LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

# LAPIDONS-LES AU DÉ 20 !

*Le guide des gens et des choses qui vous donnent des envies de strangulation autour d'une table de JdR.*

*Quatrième épisode*

## ▶ L'assassin mystérieux

Il existe trois grands mystères dans l'univers : sommes-nous seuls ? Y a-t-il une vie après la mort ? Et surtout, qui sont ces gens qui tiennent absolument à jouer des assassins mystérieux ?

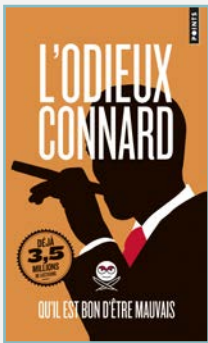
Car l'assassin mystérieux en lui-même ne l'est pas. À peu près aussi torturé qu'un choco BN dans un verre de lait, il est si connu qu'il en est prévisible, et ressemblera toujours invariablement à un type en cape sombre et capuchon avec double dagues à la ceinture qui attend sans dire un mot dans un coin de l'auberge. Pour ceux qui ont pratiqué les jeux de rôles grandeur nature, vous avez aussi sûrement croisé les mêmes assassins, avec des tenues peu ou prou identiques, qui font le pied de grue en espérant secrètement que quelqu'un vienne leur demander de parler de leur sombre passé qu'ils ont pris tant de temps à écrire, alors qu'au final, c'est exactement le même que celui de leurs voisins de mur.

L'assassin mystérieux joue mal. Il est persuadé que son silence le rend charismatique mais, en réalité, cela aide surtout à l'oublier un peu plus vite, et on ne se rappelle qu'il est là que lorsqu'il ouvre enfin la bouche, de préférence pour dire un truc pas charismatique du tout comme « *Nan mais*

*c'est bon, on s'casse là* ». Car oui, les scènes de *roleplay* font chier l'assassin mystérieux, puisque comme il ne parle pas, il attend plutôt les scènes où il va pouvoir jeter double dés en attaquant dans le dos. L'assassin mystérieux, c'est finalement un grosbill, mais muet. Une sorte de protagoniste de jeu vidéo des années 90, somme toute.

Malgré tout, l'assassin mystérieux insistera pour vous dire à quel point son personnage est à la fois sombre et beau, avec une telle fougue que vous vous demanderez si le chenapan n'a pas écouté du *Evanescence* pendant qu'il remplissait sa fiche de personnage. Si vous êtes vraiment malchanceux, il glissera sous vos yeux une illustration trouvée sur internet représentant son avatar des ombres. Si en plus c'est une elfe noir, vous pouvez cocher votre bingo des stéréotypes, et j'espère que *Dark Elves Matter* portera plainte pour ce que l'on fait de leur culture.

Tout du long de la partie, l'assassin mystérieux se rappellera à votre bon souvenir en glissant « *Je me tiens contre le mur, l'air sombre* » dès que vous lui demandez ce qu'il fait en-dehors des scènes de baston. Généralement, quand l'assassin mystérieux en a marre, il finit par trahir le groupe de PJ pour prouver à quel point il est torturé et complexe. Sauf qu'un mec vêtu de noir, encapuchonné et avec deux



## Mais qui est cet odieux connard ?

Vous ne le connaissez pas ?

Odieux connard tient un blog de critiques de films désormais célèbre. Il en a même tiré deux bouquins, *Qu'il est bon d'être mauvais* et *La vie c'est bien, le cynisme, c'est mieux*. En fait, monsieur OC est aussi un rôliste. Et il a décidé de partager son vitriol avec nous désormais.

ALORS ?! ? C'est-y qu'il  
éXISTE UNE vie après LA  
Mort ???  
HEIN ?! ? Mais tu vas  
PARLER NOM de  
THOUZE  
?! ?



dagues, c'est un peu comme quand un personnage appelé "Krapulor" en uniforme sombre apparaît dans un *blockbuster* américain : vous savez déjà que c'est lui l'enculé, et n'importe quelle personne saine d'esprit ne lui fait pas confiance.

D'où le fait que dans la plupart des cas, à la fin, l'assassin mystérieux finit savaté par ses petits camarades à coup de bottes et se demande comment diable ils avaient pu prévoir qu'il allait s'en prendre à eux. Ce n'est pas grave, le joueur en question oubliera

ce personnage et en fera aussitôt un nouveau, exactement identique, mais avec des arbalètes de poing et du poison cette fois : aucun rapport.

Comment ces gens peuvent-ils penser qu'ils ont encore la moindre part de secret ?

C'est bien là le seul truc vraiment mystérieux.

*Odieux Connard*  
**Barbare déchainé Coucho**

Couffo



## Dans Casus Belli n°24

### Aux portes de Laelith !

**Chez Casus, on est particulièrement impatients et excités à l'idée de voir Laelith, le bébé maison, le monstre sacré, revenir à la vie.** On sait que le boulot avance bien, mais il faut encore de

la patience alors on fait ce qu'on peut. Dans le prochain numéro, après *L'étoile du désert* (le scénario officiel « avant Laelith » publié dans CB#22), vous trouverez *Aux portes de Laelith*, un nouveau scénario validé par l'équipe qui travaille sur la gamme. L'aventure se joue au pied des murailles de la cité sainte et commence à introduire des personnages, des lieux et l'ambiance si particulière de la ville mythique. La suite ? Il faudra attendre l'ouverture officielle des grandes portes. Mais disons que le Palais du Roi-Dieu est désormais en vue !

Sinon, dans ce prochain *Casus*, il y aura également la fin de la campagne *Cthulhu au Niger*, le troisième et dernier épisode. On va aussi vous proposer un scénario officiel pour *Insectopia*, le JdR où on incarne des insectes et qui a été un beau coup de cœur de la rédaction. Après il n'y a pas que les scénarios dans la vie. Vous retrouverez toutes nos rubriques, des aides de jeu, des surprises et plein de choses inspirantes pour vous donner envie de jouer.

Je profite qu'il me reste quelques secondes : cher lecteur, si tu as dans tes tiroirs le meilleur scénario du monde, une aide de jeu béton qui fonctionne super bien à ta table, un article d'une clarté parfaite sur l'évolution des techniques de lancer de dés à travers les âges, n'hésite pas ! Ecris-nous et propose-nous ces merveilles ! La rédaction Casus est toujours ouverte aux belles propositions.

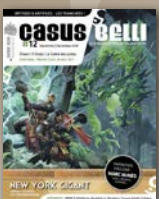
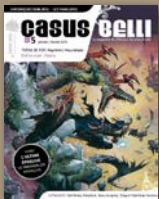
*Tête Brûlée et toute l'équipe*



# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR

[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)



## NUMÉROS HORS-SÉRIE



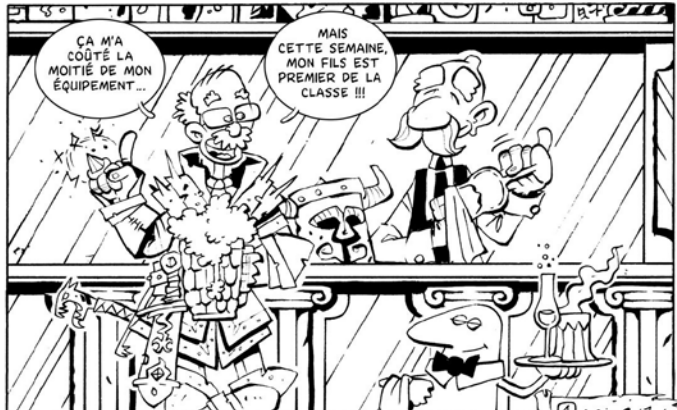
**casus  
belli**  
Le magazine de référence des jeux de rôle

[black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)

# LE CASUS CLUB

ETABLISSEMENT POUR ROLISTES  
DEPUIS 241 708 ANNÉES DE YUGOOTH

## CORTAIL DU JOUR La combine



# ENFIN EN FRANÇAIS !

LA GRANDE AVENTURE VOUS ATTEND !



## PLAYER'S HANDBOOK MANUEL DES JOUEURS - VERSION FRANÇAISE

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

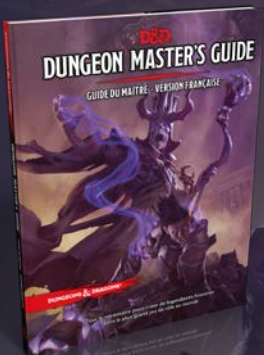
Prix : 50€  
Disponible



## MONSTER MANUAL MANUEL DES MONSTRES - VERSION FRANÇAISE

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

Prix : 50€  
Disponible



## DUNGEON MASTER'S GUIDE GUIDE DU MAÎTRE - VERSION FRANÇAISE

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

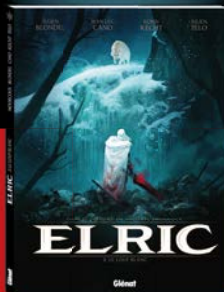
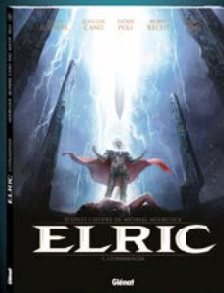
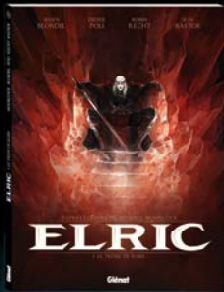
Prix : 50€  
Disponible

**DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>**



Gale Force Nine and G9 TM of Gale Force Nine, LLC. G9 Products are intended for ages 12 years and older. DUNGEONS & DRAGONS, WIZARDS OF THE COAST, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, LLC, in the USA and other countries. HASBRO and its logo are property of HASBRO, Inc. All rights reserved. © 2013 Wizards. All rights reserved. MADE IN MALAYSIA

“ DU SANG ET DES ÂMES  
POUR MON SEIGNEUR ARIOCH ! ”



TOME 3 DISPONIBLE  
RAYON BD

# ELRIC

d'après l'œuvre culte de Michael MOORCOCK

Julien BLONDEL Jean-Luc CANO Robin RECHT Julien TELO

Glénat

MADMOVIES