

BÂTISSÉS & ARTIFICES : LA COMMANDERIE



casus belli
black-book-editions.fr

CASUS BELLI

#28 Décembre | Janvier 2019

Le magazine de référence des jeux de rôle

Héros & Dragons | Mega VI | Rêve de dragon

Jouer dans l'univers de Picsou



DOSSIER :
BOÎTES
D'INITIATION

CHRONIQUES OUBLIÉES
MENACE-X

Saison 2 : avant la tempête

SCÉNARIOS : D&D5/HD, Scénario "Gagner la guerre", Meute

UN VIKING NE RECULE DEVANT RIEN...
SAUF, PEUT-ÊTRE, DEVANT LA FUREUR D'UN BERSERK.

LE GRIS - DELLAC SERPENT DIEU



© Editions Glénat 2019



RETROUVEZ-NOUS SUR



www.glenatbd.com

BD DISPONIBLE

TOME 2 LE 8 MAI

50^{ans}
d'édition
Glénat

ÉDITO

Vous n'avez pas pu le rater, nous l'accueillons en couverture : le vampire le plus célèbre du jeu de rôle, le comte Strahd Von Zarovich, une des premières stars de notre hobby. Le JdR est né dans les années 70, il était évident que le vampire, figure classique de la littérature fantastique d'horreur romantique et gothique, n'allait pas mettre longtemps à rappliquer. L'histoire de Stradh débute en 1977, quand Tracy et Laura Hickman, un couple de joueurs à qui on devra quelques années plus tard la saga *Dragonlance*, décident de réfléchir à leur adaptation du mythe du monstre buveur de sang. Pendant cinq ans, à chaque halloween - ambiance oblige ! - ils testent le module qui sera finalement publié en 1983 sous le nom de *Ravenloft*. Ce grand scénario en 32 pages pour *Advanced Dungeons & Dragons* va devenir mythique pour plein de raisons : une structure novatrice, une difficulté corsée, une ambiance certaine, mais la principale, c'est qu'il est construit autour de la figure charismatique du grand méchant, le vampire Strahd.

Aujourd'hui, après une série de déclinaisons plus ou moins heureuses - le revers de la médaille - le comte revient à ses racines avec la campagne éditée pour la cinquième édition de D&D, dispo en français pour Noël, avec les Hickman qui signent la préface et qui ont été consultants de créateur pour ce *reboot*, 41 ans après. 41 ans, c'est assez jeune pour un vampire immortel, me direz-vous ! Enfin, immortel... Il possède un bloc-stat (une page entière), donc techniquement il peut être tué ! Le jeu de rôle n'attend pas de « *bond technologique* » pour révolutionner l'activité. Les tables virtuelles se développent et c'est génial mais, autour d'une table, la source du plaisir reste la force de nos imaginations et la convivialité. Le niveau de l'édition progresse, c'est incontestable.

Mais foncièrement, le JdR est comme un vampire (sauf qu'il est inoffensif) : immortel parce qu'intemporel. Mystérieux, intrigant, charismatique. La star des jeux.

Tête Brûlée et toute l'équipe



RÉABONNEMENT
EN VUE ! ➔

Pour tous les abonnés
du numéro 23 à 28, il est
l'heure de se réabonner.
Nous vous invitons à aller
en page 4 et 5 et à découvrir
dès maintenant notre offre !

JE PENSE QU'ON VA
JOUER CE SCÉNARIO
EN 600 OU 800 NUITS...

ENCORE UN
ONE SHOT?

JE CROYAIS
QUE TU AVAIS PRÉVU
DE FAIRE JOUER
UNE CAMPAGNE !?



EN DIRECT



En direct - Édito	1
En direct - Sommaire	2
En direct - Courrier des lecteurs	6

ACTUALITE



Actualité - Nouvelles du front	8
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	24
Actualité - Bonne route, pierre	38

CRITIQUES



Critiques - Rêve de dragon	40
Critiques - Paranoïa	44
Critiques - Monster of the week	48
Critiques - Aventures en Terres du milieu	52

SOMMAIRE

Critiques - Runequest	56
Critiques - Mega 5 ^e paradigme	60
Critiques - Dark Runes, le jeu d'aventure	64
Critiques - Cadre de campagne	66
Critiques - Créatures & oppositions	68
Critiques - Knight	70
Critiques - Delta Green	72
Critiques - Meute	74
Critiques - La Malédiction de Strahd	76
Critiques - Les Garants de la Paix	78
Critiques - Kit du MJ	79
Critiques - Officiers de terrain	80
Critiques - Écran, Première trame & ...	81
Critiques - La trilogie de la crasse	82
Critiques - Black Atlantic	83

ÉTAGÈRE DU RÔLISTE



L'étagère - Aquaman	84
L'étagère - Jouer dans l'univers de...Picsou	86
L'étagère - Le bric-à-brac du Jawa	88
L'étagère - Shadow of the tomb raider	90
L'étagère - Art & arcanes	92
L'étagère - Le téléachat du rôliste	93
L'étagère - Petites inspis...	94

Casus Belli est édité par Black Book Editions, Multiparc de Parilly, Bâtiment i6, 50, rue Jean Zay, 69800 Saint Priest, www.black-book-editions.fr. N°28, décembre/janvier 2018.
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) : Julien Arnaud, Pierre Balandier, Denis Beck, Jean-François Beney, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Philippe Brunet, Olivier Caïra, Slawick Charlier, Damien Coltice, Nicolas Delzenne, Nicolas Dessaux, Jean-Baptiste Durand, Julien Dutel, Gérard « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Etienne Goos, Olivier

Halnais, Romain d'Huissier, Jidus, Derek Klivian, Maximilien et la moitié, Julien Moreau, Nurthor, L'Odieux Connard, Mikael Poujol, Philippe Rat, Thomas Robert, Marc Sautriot, SLM, Tête Brulée, Nicolas Turtschi.

Image de couverture Ben Oliver. Avec la permission de GF9. © 2018 Hasbro. Tous droits réservés.

Illustrateurs, cartographes et photographes Augustin, Guillaume Albin, Rolland Barthélémy, Anthony Calla, Marcel Coucho, Aurore Folny, Frédéric Genêt, Didier Guiserix, Simon Labrousse, Jeex, Jems, Igor Klímenko, Mathilde Marlot, Laurent Miny.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

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

SCENARIOS



- Scénario : Les noces de l'été et de l'hiver (H&D/D&D5) 100
- Scénario : Excès de zèle (JDR générique) 118
- Scénario : Les eaux troubles de Florac (Meute) 126

UNIVERS



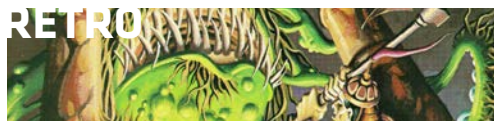
- CO Contemporain - Menace X 138
- Menace X - Saison 2 - Avant la tempête 139
- Menace X - Scénario 5 - Silent night 152
- Menace X - Scénario 6 - La boîte de Pandore 170
- Menace X - Scénario 7 - Présents Alternatifs 188

AIDES DE JEU



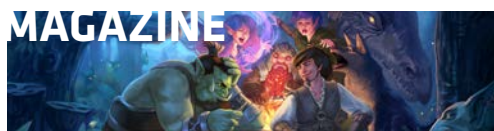
- Bâtisses & Artifices - La commanderie... 208

RETRO



- Archéo-rôlisme - Bernard & Jean 222
- Archéo-rôlisme - OB3, Le palais de la... 226

MAGAZINE



- Dossier - Boîtes d'initiation 230
- Entretien - Jérémy Guilbon 242
- Nouvelle - Le Bar des pnj 248
- Billets de l'Odieux connard - Lapidons-les... 252
- Prochainement - Dans casus Belli n°29 254

- Le Casus Club 256

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

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

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

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

Tarifs abonnement 54 € pour la France.

Autres pays : nous consulter. www.black-book-editions.fr.

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

Numéro ISBN (PDF) 978-2-36328-557-7

Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-556-0

Dépôt légal décembre 2018. **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.

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ AU NUMÉRO 19...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 23 à 28 inclus, voici donc venue **LA FIN DE VOTRE ABONNEMENT !**

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

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

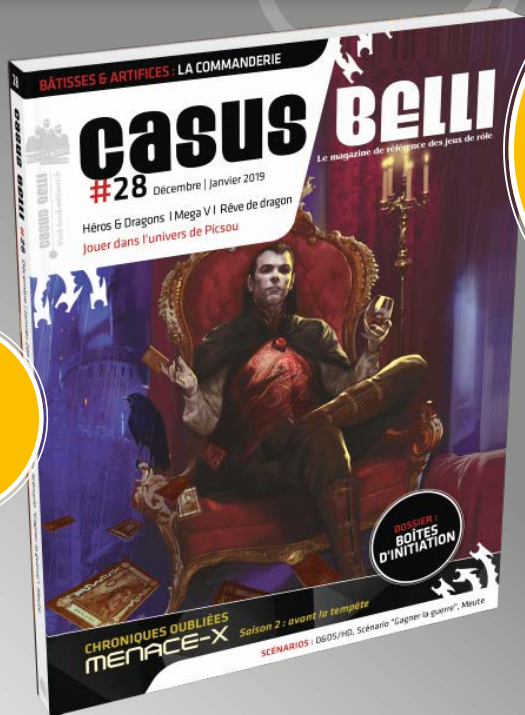
- ▶ rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les numéros 29 à 34.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

COURRIER DES LECTEURS

Suggestions éditoriales, photos du bout du monde, message d'amour, à la Rédaction, on aime tout ce que vous nous envoyez ! Et on répond !

On a reçu ça !

« Je vous fais parvenir une photo de petit poneys émerveillés par le magnifique paysage de ces rizières en terrasses à Bali. J'avais également avec moi le numéro précédent. Lire les critiques de la nouvelle édition de Pavillon Noir sur mon transat à l'hôtel, les doigts de pieds en éventail avec la mer indienne en toile de fond, c'était aussi magique mais beaucoup moins intéressant d'un point de vue photographique.

Bien cordialement,

Olivier Jacquemin »

**CASUS AROUND
ZE WORLD !**

Cher Olivier, déjà, merci pour ton message et ta superbe photo. Décidément, nos magazines voyagent plus que nous à la Rédaction. Pour les vieilles lichés enfermées dans les caves humides de nos donjons, c'est normal. Le monde du dessus n'est pas prêt à les voir déambuler en toute liberté et leur peau putride parcheminée (phrase à articuler sans postillonner) ne supporterait de toutes façons ni le grand air ni le soleil. Mais pour nous autres mortels, on rêve vraiment à chaque numéro devant les clichés que vous nous envoyez ! Continuez !

Joe Casus

Transmettre la flamme, niveau 17 !

Monsieur Alceste (vous pouvez suivre son compte sur Twitter @MonsieurAlceste) est un enseignant de collège, prof de Lettres Modernes, dans le 95. Il a monté en dehors des heures scolaires un club de jeu de rôle au sein de son établissement. Aujourd'hui, il compte déjà 45 élèves inscrits, et une grande majorité de filles, comme le montre cette photo postée sur son compte.

Autant vous dire que nos petits cœurs de vieux rôlistes endurcis, ici à Casus, sont totalement comblés de voir ce genre d'initiative de transmission massive de la flamme de notre hobby préféré. Bravo à lui, il sera bien décoré de la médaille Casus de l'ordre du mérite rôliste des chevaliers du JdR du 20 naturel !

Anna Belli



Le cœur lourd des rôlistes français

Mercredi 28 novembre, nous avons appris une bien triste nouvelle. Sur la page Ulule de financement de la nouvelle édition du jeu *Maléfices*, classique du paysage rôliste français, l'équipe de l'éditeur Arkhane Asylum nous apprenait le décès de Michel Gaudo, l'auteur historique du jeu de rôle. « *Toutes nos pensées vont vers Mireille, sa femme, et Pascal, son fils* », poursuivait le communiqué de l'éditeur. « *La famille Maléfices vient de perdre son père, et le milieu du jeu de rôle perd un grand monsieur. Nous espérons que cette nouvelle édition saura rendre hommage à Michel.* » Toute la Rédaction de Casus s'associe à ces pensées et présente ses condoléances à ses proches.

La petite M. (11 ans, sixième) a maîtrisé sa première partie de *Chroniques Oubliées* avec cinq de ses copines comme joueuses, dans le cadre du club JDR du collège. Elles étaient ravies et ont hâte de poursuivre l'aventure.



Suivez nous sur les réseaux sociaux !

NOUVELLES DU FRONT

"Ho ho ho ! Joyeux Noël !!! Eh bien voilà, une année de plus qui se termine, avec son lot de jeux et de suppléments à mettre sous le sapin. Sans parler de 2019, qui s'annonce plutôt bien..."

JOHN DOE/ICONS RASSEMBLEMENT

→ Super-collants V2

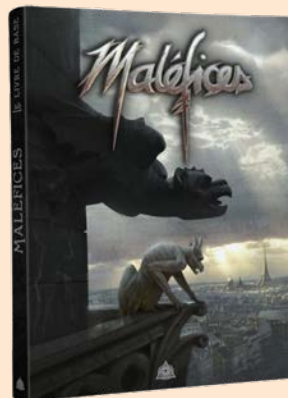
Icons Rassemblement ! est la seconde édition du jeu super-héroïque de Steve Kenson (le papa de *Mutants & Masterminds*). Cette nouvelle version propose toutes les règles de création de super-personnages, avec leurs pouvoirs, capacités et gadgets. Il dispose aussi de son générateur de super-aventures et tout ce dont le MJ a besoin pour de l'action super-héroïque. Cette version française dispose même d'une aventure prête à jouer et d'un écran à quatre volets. Les paliers débloqués lors du financement participatif ont ajouté trois scénarios et contextes additionnels. Plusieurs suppléments sont aussi disponibles. *Adversaires* fourmille de monstres, d'ennemis et de criminels pour peupler vos aventures de méchants à baffer. *De Grands Pouvoirs* ajoute son lot d'options et de pouvoirs pour les héros et leurs Némésis. *L'Ascension de la Cohorte* est une série de cinq scénarios pour tous niveaux, auxquels s'ajoute une belle brochette d'adversaires tous plus belliqueux les uns que les autres. Débarquement des héros en mars prochain, pile avant la suite des Avengers au cinéma !



SYLUM/MALÉFICES

→ Délivrez-nous du Mal

Le jeu de rôle qui sent le soufre, comme on l'appelait à l'époque, va renaître de ses cendres. L'invocation à Baphomet a donc réussi, *Maléfices* est de retour. Le financement d'envergure (un peu plus de 77 000 €) a été suivi par près de 900 contributeurs, qui devront attendre un an pour l'obtenir. Mais le jeu en vaut la chandelle, car cette nouvelle édition devrait en jeter. Elle est annoncée tout en couleur, mêlant réalisme photographique et romantisme occulte. Le livre de base sera accompagné de son écran et du célèbre tarot qui fit jadis toute l'originalité du jeu. Le Grand Jeu de la Connaissance reste au centre de la création de personnages et du système de jeu. Côté règles, un toilettage sera réalisé, passant du D100 et sa table de résolution au D20 directement lisible. Côté contreparties, un livret du joueur sera disponible, de même que des fiches d'archétypes et un D20 maléficiel dans un écrin. Deux anciens scénarios d'anthologie seront remis au goût du jour, rejoints par deux histoires inédites et effroyables à souhait. Enfin, *L'Étoile du Matin* sera un journal trimestriel qui sera mis en ligne régulièrement sur le site de l'éditeur. Vivement l'année prochaine pour se relancer dans la lutte contre le Diable et les forces du Mal.



Malheureusement, ce retour de *Maléfices* se fera sans Michael Gaudo, l'auteur historique du jeu, dont nous avons appris le décès au moment du bouclage de ce numéro.



TERRES ÉTRANGES

► Tu vas l'avoir, ta putain de guerre !

Le hors-série N°3 de *Sombre* nous emmène dans les années 60, en pleine guerre du Viet Nam, et présente le compte rendu de la campagne menée par Johan Scipion à partir du N°8 de la revue. C'est donc un numéro un peu spécial avec lequel l'auteur a voulu présenter un exemple de la manière dont cette campagne peut être jouée. À noter que le compte-rendu du dernier épisode est plus développé et peut faire office de scénario ; il contient également une proposition pour que les joueurs gèrent eux-mêmes chacun une faction d'antagonistes, les prêtirés qui vont bien, ainsi que des aides de jeu.



BLAM ÉDITIONS/TERREZ

► Avalanche savoyarde

Plusieurs nouveautés sont en téléchargement gratuit sur le site de *BLAM*. Le deuxième opus des *Chroniques du Comte de St Just* est sorti en octobre. Il nous présente cette fois un plaidoyer sur la technologie et la place de l'objet dans la société. Cette nouvelle, bien tournée, creuse un peu plus l'aspect rétrofuturiste du jeu, le confortant dans une ambivalence entre *hightech* et tradition. Il éclaire *Terre2* et le présente sous un jour plus technologique, qui peinait parfois à transparaître dans le livre de base.

Dans l'attente d'une production officielle "*en dur*", un écran temporaire du *Comploteur* est lui aussi téléchargeable. Pour l'instant, il propose uniquement la face intérieure, réservée au *Comploteur*. Vous pourrez ainsi imprimer toutes les tables indispensables pour maîtriser une partie de *Terre2*. Pas de panique, l'écran officiel est toujours à l'étude, mais aucune date n'est avancée pour l'instant.

Le planning des parutions gratuites est déjà organisé pour les six prochains mois. En novembre, un supplément sur la compagnie des Mousquetaires du Roi devrait être disponible. Un épisode hors saison, *Faux-semblant*, sera mis en ligne en décembre, pour vous occuper pendant les vacances de Noël. Début 2019, un autre supplément pour faire la transition entre la saison 1 du livre de la base et la future saison 2 est aussi prévu. Il devrait proposer un épisode intersaison, des règles pour la création d'une cellule, de nouveaux pouvoirs, des éléments de contexte, des personnages pré-tirés, une petite nouvelle... De quoi étoffer la gamme gratuite du jeu. *Back to London*, un autre épisode hors saison, sortira pour février. De quoi vous occuper largement d'ici la sortie du prochain supplément.

ÉDITIONS STELLAMARIS/FRIPPONNES

Histoire coquine et ses accessoires

Fin de la souscription coquine pour la campagne de *Fripponnes*. *Mon ennemi c'est la finance* sortira en début d'année prochaine, avec plusieurs améliorations obtenues grâce aux paliers débloqués. La campagne est déjà entièrement écrite, relue et mise en page. De plus, les 101 PNJ seront illustrés et présentés sous forme de chevalets. Les illustrations en pleine page seront plus nombreuses et inédites. De quoi renforcer la qualité esthétique du produit. Les nouveaux venus pouvaient en profiter pour acquérir les produits déjà existants de la gamme. Il n'y a plus qu'à attendre la version pdf, puis l'ouvrage papier annoncé pour mars 2019.

Un jeu coquin sans accessoires, c'est moins amusant. *Stellamaris* a lancé dans le même temps un financement participatif pour des dés spéciaux pour son système générique FU. Ces dés comportent 6 faces marquées « *Oui et* », « *Oui* », « *Oui mais* », « *Non mais* », « *Non* » et « *Non et* ». L'objectif initial était fixé à 300 préventes, il en a obtenu 1 117. Belle réussite pour un corpus de règles peu connu chez nous, qui nous vient de la lointaine Australie. Il est pourtant utilisé pour plusieurs jeux français : *Millevaux*, *Wastburg*, *FU le JdR* et *Fripponnes* bien sûr. Cela explique peut-être ce succès. Il n'y avait pas d'amélioration possible pour ces petits cubes blancs, mais les paliers débloquent des bons d'achats en pdf sur le site de l'éditeur et des dés en surplus. Livraison prévue en février prochain, pile à l'heure pour la campagne libreterrienne.



LES SAIGNEURS DU CHAOS/LA MAISON DU CHAOS

Fantasma de rôliste

Qui n'a jamais rêvé d'avoir sa pièce de jeu rien qu'à lui ? Avec une grande bibliothèque, pourtant toujours trop petite, pour y ranger tous ses précieux grimoires ? Sa table *custom* et sa décoration mêlant bougies et objets hétéroclites en tous genres pour se mettre dans l'ambiance ? Avant de se faire virer du salon par sa moitié et les gosses... Dur retour à notre triste réalité !

Nos voisins et camarades belges ont réussi, eux. Ils ont carrément financé non pas une arrière-cuisine, mais une maison entière. Cette bande de potes bruxellois à têtes de taureaux ont réussi à se faire léguer leur lieu d'attroupement habituel (*sympa le proprio*). Il leur fallait le remettre aux normes légales et aux standards rôlistes. Ils ont donc lancé une souscription en octobre dernier, et ont réussi, les lascars !

Les près de 30 000 euros récoltés leur permettront de faire les travaux de réhabilitation et d'ouvrir officiellement la première maison de rôlistes, appartenant aux rôlistes et dédiés aux rôlistes. Ils disposeront de locaux flambant neufs dans un an pour les accueillir, ainsi que les contributeurs "*membres de cœur*". On a hâte de voir les photos des lieux terminés, hantés par une horde de joueurs émerveillés. Deux questions restent en suspens : à quand la même chose en France ? Chiche au premier. Et y aura-t-il une friteuse ?

ZONAKRON ÉDITIONS/ZONAKRON

Cité techno-magique

La Cité de Valliance sera construite. Comme évoqué dans le numéro précédent, un financement participatif avait été lancé pour soutenir ce projet de ville magico-steampunk sous architecture *DD3.5/Pathfinder*. La levée de fonds est restée modeste mais a permis d'ajouter un peu de contenu, faisant



passer le livre de 124 à 144 pages. La livraison des clés de ce premier supplément de *Zonakron*, un *setting* issu de la communauté de joueurs suivant le MJ Ekmule, est prévue pour octobre 2019 au plus tard. Leur ambition est de faire connaître leur univers de jeu et de le rendre accessible au plus grand nombre. Espérons que ce premier et timide succès leur donne la possibilité et les moyens de fonder leur propre licence. 46 souscripteurs, ce n'est pas beaucoup. Allez donc grossir leurs rangs, soutenir la création artisanale est aussi louable que les *blockbusters*. On vous tiendra au courant du suivi de chantier.

→ C'est pas ma guerre !

Souscription en cours sur *GameOn Tabletop* pour un nouveau jeu Cthulhu motorisé par Gumshoe. Mais la différence ne concerne pas que le système puisque nous quittons ici la période des années folles. Avec *La Chute de Delta Green*, direction les années 60 et 70, époque charnière de l'organisation au triangle vert. Elle était alors encore une agence officielle, un département de l'armée américaine. Plus axé investigation, le système Gumshoe fait la part belle aux indices et à l'enquête. Les barbouzes vont devoir jouer de subtilité, pas facile en pleine guerre froide et conflit vietnamien.

Pour l'instant, seul le livre de base est annoncé à la traduction *via ce crowdfunding*. La gamme originale compte déjà un premier supplément, une campagne en huit épisodes. Elle sera traduite dès sa sortie dans la langue de Shakespeare. À l'heure où nous écrivons ces lignes, le financement est réalisé, même si l'enthousiasme est relatif : 138 souscripteurs et 11 362 € en l'espace de trois semaines. Il reste cependant encore la même chose pour embellir et étoffer le bouquin avec les prochains niveaux à débloquer. RETEX dans le prochain numéro. Allez, go Rambo !



MATAGOT/METAL ADVENTURES

→ Pirates de l'espace 1.5

Metal Adventures, le jeu de rôle d'Arnaud Cuidet dans lequel vous jouez des pirates de l'espace, devait faire son retour dans une version "1.5". Sans être une véritable nouvelle édition, cette 1.5 apporte des ajustements et des clarifications dans les règles, dont les textes ont été entièrement revus et augmentés. Au passage, le jeu s'enrichit en termes d'options de jeu et de *background*, en particulier en ce qui concerne le volet technologique. Ainsi, il nous propose de nouveaux véhicules pour explorer les planètes, de créer un port d'attache et de gérer les infrastructures.

Pour autant, il reste entièrement compatible avec l'ensemble des suppléments déjà publiés. Pour le publier, *Matagot* a fait appel à un financement participatif lancé sur la plate-forme *Ulule* le 27 novembre et prévu sur une durée d'un mois et demi. Le projet proposait le *Manuel du joueur*, le *Guide du meneur* ainsi que l'écran du meneur, avec des offres adaptées selon que l'on est joueur ou meneur. Et pour les collectionneurs, une version collector était également proposée, constituée des deux ouvrages avec une couverture alternative glissés dans un fourreau. Cinquante dés de Metal Faktor rouges, livrés dans une boîte adaptée, et le jeu de plateau *Metal Adventures* étaient également de la partie, en option ou dans les offres incluant l'édition collector. Au fur et à mesure de l'avancée de la souscription, des paliers devaient apparaître. Si nous en parlons au passé, c'est parce que l'éditeur a décidé de mettre fin à l'opération le 4 décembre, les souscripteurs n'étant pas au rendez-vous et l'objectif difficile à atteindre (106 contributeurs et 14 000 euros seulement, en l'espace d'une semaine). S'il est vraisemblable que le jeu aurait finalement été financé, le premier supplément inédit pour cette édition 1.5, *Metal Technology*, aurait pu être difficile à débloquer, sans parler d'autres paliers que le *Matagot* souhaitait déployer pour que le jeu puisse faire un vrai grand retour. En accord avec l'auteur, l'éditeur a donc décidé de revoir sa copie et de présenter le projet sous un nouvel angle en mars 2019. À suivre...



ANTRE MONDE ÉDITIONS/KNIGHT

C'est par où le Graal ?

Grosse souscription en cours sur *GameOn Tabletop* avec *Knight, la Geste de la fin des temps*. Déjà plus de 100 000 euros récoltés par 450 souscripteurs, et il reste dix jours. En gros, c'est un très beau succès. Il faut dire que le jeu a bien cartonné jusqu'ici. Il s'est récemment fendu d'une nouvelle édition, remaniée et en couleur. Du coup, il est logique que la communauté se lance à corps perdu dans la quête du Graal. Le projet regroupe trois ouvrages. *L'Atlas* renfermera de nombreux conseils de mise en scène, des cadres d'aventures, des PNJ et des créatures de l'Anathème, et des règles de création d'armures légendaires (Gros bills, va !). Les deux autres ouvrages proposeront chacun trois arcs narratifs. *La Chanson des ténèbres* leur permettra, s'ils survivent, de devenir des chevaliers de la Table Ronde. *La Chanson de la Lumière* pourrait bien les conduire au Graal. Si cela ne vous donne pas envie, c'est que le Désespoir a rongé votre âme. De nombreux paliers ont bien sûr amélioré le tout, avec son lot de livrets de personnages, de *decks* de cartes, de tarot et d'augmentation de contenu, y compris de nouvelles méta-armures (Gros gros bills !!!). Attention, les auteurs annoncent une grande histoire qui mettra un point final à l'histoire des chevaliers et à l'invasion de l'Anathème. Vous aurez 26 missions et 8 intermissions pour y arriver. De là à dire que cela sera la fin des ennuis, rien n'est moins sûr dans ce jeu très sombre ! On en reparle bientôt, soyez-en assurés.



XII SINGES/ABSTRACT DONJON

Donjon condensé

La précommande participative d'*Abstract Donjon*, qui s'est déroulée en novembre sur la plate-forme *GameOn Tabletop*, a été bouclée avec un joli palmarès (273 souscripteurs et près de 25 000 euros). Déjà traduit, le jeu sera distribué d'ici le printemps prochain. Les deux semaines de souscription ont été intenses et ont permis de passer de nombreux relais. Ainsi, une pléthore d'ajouts a largement fait croître le projet initial. *Donjon, Univers, Aventures, Légendes* (en pdf) et *Drakonheim* sont autant de livres enrichis en contenu qui seront livrés dans quelques mois et montrent que le jeu n'est pas prévu que pour jouer en médiéval fantastique et qu'il peut également permettre de jouer en post-apocalyptique, en weird-west... (supplément *Univers*) et permet d'adapter des scénarios issus d'autres jeux (*Aventures* rassemble l'adaptation de scénarios de Denis Beck tels que *La Compagnie du bout du monde*).

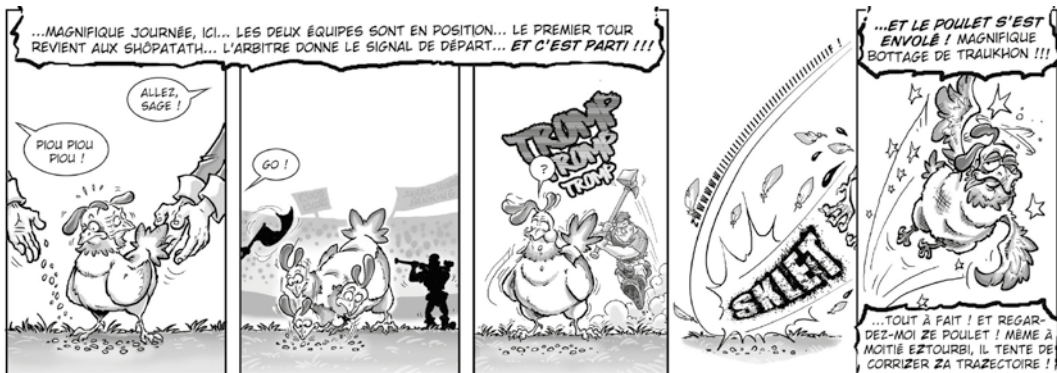


Les versions numériques ont d'ores et déjà été fournies aux souscripteurs dans leur bibliothèque *Casus Belli*. Les cartes de *Drakonheim*, régionales et citadines, ont subi elles aussi un lifting pour les rendre encore plus belles.

Au niveau du système, soulignons l'originalité du jeu qui propose de lancer les dés pour le personnage avant la partie. Chaque joueur débute ainsi la partie avec un stock de résultats qu'il va devoir gérer comme il l'entend pour faire face aux obstacles qu'il va trouver sur sa route tout au long de l'aventure, en veillant à en conserver suffisamment pour faire face au classique affrontement final.

Abstract Donjon prend un très bon départ sur la piste des nouveaux JdR, avec une gamme déjà conséquente. Ajoutez-y l'option *Abstract Imagia*, un outil de création et d'animation rôlistique sous forme de cartes adapté pour l'occasion, et vous aurez de quoi jouer pendant longtemps. En attendant de voir la suite qui lui sera donnée, par exemple la sortie d'un écran spécifique, des suppléments...

DONJON SERVICE ROULE MA POULE (I) par Olivier Caira & Guillaume Albin



BATROGAMES/MANTRA ONIROPUNK

Hyper-rêveries

La seconde édition de *Mantra* a été financée en octobre dernier. Nous avons levé le lapin blanc la dernière fois, nous vous tenons donc au courant de la suite de ses pérégrinations. *Oniropunk* reprend les codes de son aïeul, en le dépoussiérant largement. Tout a été réécrit, précisé, éclairci... Le concept reste le même, votre seule limite est votre imagination. Jetez-y vos idées, vos fantasmes, vos envies et lâchez-vous dans des aventures dantesques. Le livre, qui se voit doté de deux scénarios supplémentaires grâce aux paliers débloqués, va cette fois connaître un vrai tirage boutique. Fini l'impression à la demande, Batro mise sur une qualité et une diffusion professionnelle. Le multivers façon *Mantra* est annoncé pour bientôt.

ORIGAMES/SHAAN RENAISSANCE

Errances bien trop discrètes

Origames n'est pas le plus connu des éditeurs. Comme il se concentre sur son unique gamme, *Shaan Renaissance*, nous l'avons un peu oublié ces derniers temps. Pourtant, sa communauté de joueurs passionnés est toujours aussi active et les sorties officielles se sont enchaînées depuis un an. *Carnets de Voyages - Tome 1*, est un copieux supplément sorti depuis la clôture de la gamme officielle qui était née de la souscription résurrectionnelle du jeu. Ce premier compendium regroupe les travaux des fans du jeu, validés par les auteurs. Il propose de nouvelles règles sur les Armimales et la magie, des monstres et antagonistes, mais aussi du contexte pour étoffer vos parties.

Itinérances - Tome 1 renferme 25 scénarios, rien que ça... et est disponible depuis décembre 2017. Tous les scénarios ne sont pas inédits, certains ayant déjà connu une première parution en magazine ou en ligne. Le tome 2 ne sera disponible que pour Noël prochain... Ouf, on a rattrapé notre retard ! Il proposera une dizaine de nouvelles aventures. Un troisième tome est même annoncé, c'est qu'ils en ont encore sous la patte de Woon. Chaque supplément, de 15 à 168 pages, est disponible en pdf ou en impression à la demande.

Ajoutez à cela des paquets de cartes de pouvoirs additionnels et d'Armimales qui complètent efficacement celles sorties avec le retour du jeu. Elles reprennent les sorties précédemment évoquées. Enfin, Kelwin nous a aussi glissé sous le manteau qu'une grosse campagne en trois tomes était en préparation, *Le Feu sous la Glace*.



STUDIO AGATE/LES OMBRES D'ESTEREN

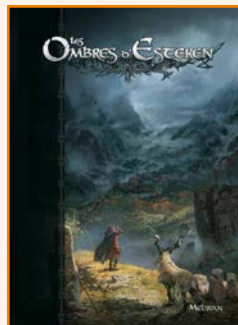
► Metwan

Créé il y a près de 10 ans, *Les Ombres d'Esteren* est reconnu aussi bien en France qu'à l'étranger, en particulier pour ses qualités graphiques qui lui ont valu plusieurs récompenses. Pour pousser l'expérience de jeu le plus loin possible, auteurs et éditeur ont, grâce à des financements participatifs, complété les ouvrages de la gamme par des bandes-originales, et même une tournée de concerts symphoniques qui ont également contribué à sa renommée. Cependant, comme *Pavillon Noir 2*, le jeu est également connu pour le retard important de son dernier supplément *Dearg*, sans parler de *Secrets*, tous deux très attendus par les fans. Cela n'a pas empêché les auteurs de sortir il y a deux ans d'autres ouvrages financés entretemps, *Occultisme* et *Lune noire*, avec leurs bonus.

En ce mois de novembre, le *Studio Agate* réalise un nouveau financement participatif pour *Les Ombres d'Esteren* qui permettra la publication de plusieurs ouvrages et d'un nouveau CD centrés sur le village de Melwan. Pour commencer, *Melwan* sera à la fois un *artbook* et un supplément de 80 pages consacré à la région de Melwan, au village et à ses habitants. L'ouvrage, au format italien, promet d'être superbe, accompagné de son étui. Le *sourcebook* sera complété par *Chemins de traverse*, une compilation de trois aventures dont on est le héros dans lesquelles le lecteur incarne Yldiane, une jeune femme originaire de Melwan qui quitte son village pour partir à l'aventure.

Yldiane, une petite BD de 16 pages dessinée par Emmanuel Roudier et co-scénarisée avec Nelhyann, auteur de la gamme, raconte le retour d'Yldiane à Melwan. Enfin, pour compléter l'ensemble, le financement participatif propose une bande originale, *Adeliane*, qui a pour sujet la sœur aînée d'Yldiane.

La campagne de financement, comme les précédentes, est un succès avec au moins 250 contributeurs (les multiples options, qui donnaient en particulier accès à des intégrales de la gamme, se sont arrachées et ne nous permettent pas de déterminer le nombre exact de contributeurs au nouveau projet) qui ont réuni près de 45 000 euros. Un beau succès !



FFG FRANCE

► Samourais et Jedis

Comme sa maison mère, *FFG France* n'annonce pas grand-chose de neuf au niveau des JdR. Le kit d'initiation de *La Légende des Cinq Anneaux* est toujours prévu pour une sortie en cette fin d'année. À l'image des kits *Star Wars*, il contient une aventure complète qui peut (et doit) être jouée sans avoir lu les règles au préalable, la présentation permettant de les apprendre au fur et à mesure. Bien sûr, les règles sont malgré tout fournies pour permettre de prolonger l'expérience du jeu. Le tout est accompagné de plans, de jetons, de feuilles de personnages pré-tirés et d'un set de dés spéciaux, caractéristiques des JdR *FFG*.

Également prévu pour la fin d'année, *Les Domaines de la Force* est un supplément de *background* pour *Star Wars : Force et Destinée* qui présente différents domaines où la Force est puissante. Au menu, nous avons les fiches de mondes tels que Dagobah, Ilum ou Lothal, ainsi que la présentation de plusieurs vergences importantes. Les quatre nouvelles races qui figurent traditionnellement dans ce type d'ouvrage sont également au rendez-vous, ainsi que les rencontres modulables et le catalogue d'équipement.

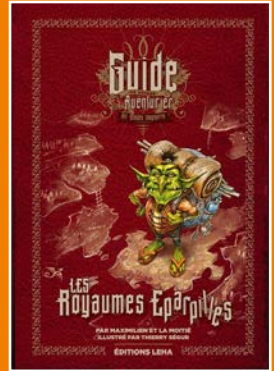


Des mondes et des royaumes à visiter

L'événement de l'automne, c'est la (re)sortie de *Mega, le 5e paradigme*. Cinquième édition donc pour ce jeu français emblématique pour la génération qui jouait dans les années 80 et 90. Didier Guiserix nous propose à nouveau d'incarner un MESSager GALactique et de se déplacer d'un univers à l'autre pour vivre des aventures diverses et variées. Avec près de 300 pages, *Mega* est devenu un beau bébé par rapport aux premières éditions ; l'ouvrage contient tout ce qu'il faut pour jouer, depuis les règles jusqu'aux scénarios pour démarrer, en passant par l'univers. L'écran du MJ est sorti en même temps que le livre de base, accompagné de son livret de scénarios. Une "campagne univers" est déjà prévue pour 2019, tout comme une version d'initiation du jeu intitulée *Nanomega*. En attendant, un site internet dédié au jeu est déjà opérationnel et la *Megazette* a fait son retour.

Après *Star Max*, Max et la Moitié remettent le couvert avec un nouveau *Guide de voyage de l'aventurier des mondes imaginaires*, sorti à la mi-novembre. *Les royaumes éparpillés* vous invitent à parcourir des terres délirantes, tels les Tertres du Milieu et l'univers d'Adéhédé, indiquant comme tout bon guide du routard les bonnes adresses pour manger et dormir, ainsi que les hauts lieux touristiques. Bien entendu, l'ambiance est posée par la plume malicieuse du duo d'auteurs, qui va de pair avec les superbes illustrations de Thierry Ségur qui mettent en scène cet univers médiéval fantastique qui reprend avec humour les codes du genre.

Star Max n'est pas en reste puisqu'un jeu de rôle qui lui est consacré devrait arriver au printemps 2019 avec son écran. 2019 est une année de sortie de JdR pour *Leha* puisque l'éditeur annonce aussi l'adaptation de la trilogie *Alāmander* d'Alexis Flamand, sans parler de la création d'un nouveau jeu de rôle générique par François Marcela-Froideval, qui proposera de jouer aussi bien dans l'univers des *Chroniques de la Lune Noire* que dans le monde du futur roman de Pierre Bordage, qui vient également d'être annoncé.



Bienvenue à Karvosti



Gros succès pour cette gamme d'origine suédoise, puisque ce nouveau financement participatif confirme le score établi par le précédent réalisé pour le lancement du jeu en VF. Au final, 640 souscripteurs ont réuni plus de 146 000 euros, complétant considérablement les ouvrages dont ils pourront bénéficier. Initialement, ce crowdfunding avait pour objet le financement de *Karvosti, le marteau à sorcière*, seconde partie de la campagne du *Trône d'épines*, ainsi que le *Codex des monstres*. Ces deux ouvrages pouvaient être acquis avec un second écran du jeu, accompagné de son scénario. Mais surtout, c'est une multitude de bonus qui ont une fois encore été débloqués. Tout d'abord, *Yndaros*,

la plus sombre des étoiles, qui est la troisième partie de la campagne, ce qui n'est pas une mince affaire ! Et puis de nombreux scénarios, qui seront rassemblés dans trois ouvrages, *Recueil d'aventures*, *Pack de l'aventurier 3* et *Aventures à Yndaros*. Quatre livres d'aides de jeu de trente pages pourront être remis aux joueurs au cours des différents scénarios de la campagne. Et on ne compte pas les decks de cartes, les posters, les carnets de personnages, les fiches de PNJ...

Ponant

Le prochain supplément pour *Chiaroscuro*, qui porte le titre de *Ponant*, est quasiment bouclé et l'éditeur devrait lancer prochainement une campagne de crowdfunding pour pouvoir en financer la publication, avec une sortie prévue pour le Festival international des jeux à Cannes, le 22 février 2019.

CHAOSIUM & SANS DÉTOUR

▶ La colère du Grand Ancien

Au moment de boucler ce numéro, nous avons assisté à un véritable séisme rôlistique dont l'épicentre se situe de l'autre côté de l'Atlantique mais dont les effets touchent un éditeur français, les *Éditions Sans-Détour*, et la publication dans notre pays de l'un des JdR les plus anciens et les plus pratiqués : *L'Appel de Cthulhu*. En effet, le 8 décembre dernier, Michael O'Brien, vice-président de *Chaosium*, notamment en charge des licences, a publié sur le site de l'éditeur un communiqué indiquant que la licence que possédait *Sans-Détour* pour la publication de *L'Appel de Cthulhu* a expiré en septembre de cette année et ne sera pas renouvelée, à son grand regret. M. O'Brien, qui souligne la qualité du matériel produit par l'éditeur français, précise que *Sans-Détour* n'a pas versé de royalties à *Chaosium* depuis fin 2016, ce qui inclut le crowdfunding réalisé pour *Les Masques de Nyarlathotep* et *Le Jour de la Bête*. Selon M. O'Brien, *Chaosium* n'est pas parvenu à obtenir la moindre information (chiffres de vente...) de la part de *Sans-Détour* depuis deux ans, ce qui constitue une rupture de contrat manifeste. Aussi, au mois d'octobre, l'éditeur américain a finalement informé son partenaire français qu'il ne renouvelait pas la licence et envisage des démarches juridiques visant à l'obliger à verser les sommes dues au titre de la licence.

Cependant, *Chaosium* fait part de sa volonté de permettre à l'éditeur français de boucler les ouvrages financés précédemment par crowdfunding et de les livrer à ses clients, afin que ces derniers n'aient pas à souffrir des conséquences de cette affaire. Il souhaite donc travailler dans ce sens avec les éditions *Sans-Détour*, mais le paiement des royalties dus reste une condition *sine qua non* à la sortie des campagnes tant attendues. *Chaosium* semble ne pas être la seule société à qui *Sans-Détour* doit des comptes : quelques jours après la déclaration de Michael O'Brien, Sandy Petersen, éminente personnalité liée à *L'Appel de Cthulhu*, déclarait à son tour que *Ludikbay (Ludikbazar)*, à qui il associe *Sans-Détour*, n'a jamais réglé les produits, nombreux a priori, fournis à la société française, notamment la version française de certains objets de la gamme *Cthulhu Wars*.

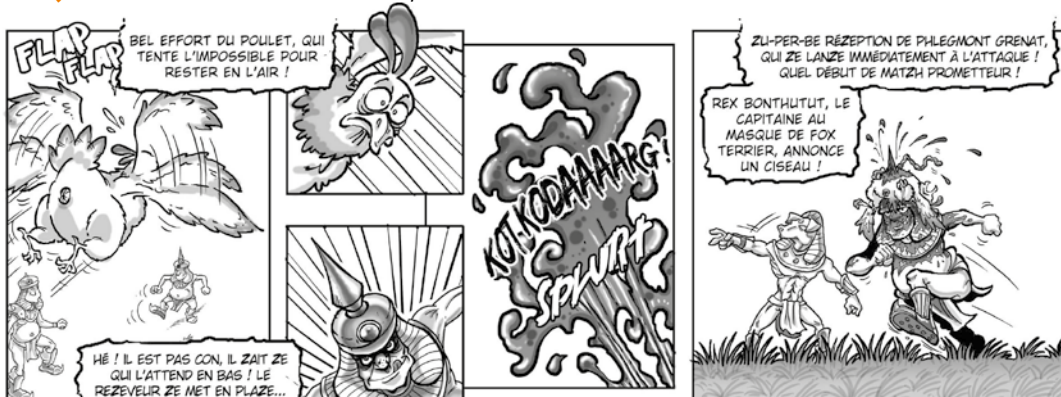
De son côté, les *Éditions Sans-Détour* ont encore récemment publié des photos des exemplaires de contrôle des deux campagnes envoyés par l'imprimeur. L'éditeur disait alors faire son maximum pour que les produits embarquent le plus tôt possible (ils viennent de Chine) pour pouvoir être expédiés aux souscripteurs et aux boutiques. Malgré le retrait de la licence, l'éditeur français ne semble pas non plus avoir remis en cause la sortie prochaine de son prochain supplément pour l'AdC, *Les Mystères de Marseille*, prévu dans les prochaines semaines. Au regard de la déclaration de *Chaosium*, la sortie de ce supplément de création française ne semble pourtant plus autorisée, d'autant plus que l'éditeur américain fait savoir qu'il a déjà accordé la licence pour *L'Appel de Cthulhu* à un autre éditeur, dont il communiquera prochainement le nom.

Dans les jours qui ont suivi la déclaration de *Chaosium*, de nombreux clients de *Sans Détour* ont exprimé leur inquiétude sur les réseaux sociaux quant à l'avenir d'*Aventures, le jeu*, dont la sortie a été reportée, et surtout du jeu de figurines *Confrontation Classic*, dont le financement participatif a déjà connu un gros revers en perdant à sa clôture un tiers des sommes recueillies dans les premiers jours.

Sans-Détour a finalement publié un communiqué le 13 décembre indiquant sobrement que *Chaosium* n'a pas souhaité renouveler la licence. L'éditeur français se veut rassurant et dit travailler sur le calendrier dans lequel la gamme cessera d'être exploitée et évaluer les royalties dues. Les deux éditeurs seraient en contact pour permettre, comme le propose Michael O'Brien, la sortie des *Masques de Nyarlathotep* et du *Jour de la Bête*. Enfin, *Sans-Détour* indique continuer à travailler sur d'autres jeux.

Un nouveau rebondissement vient cependant porter un coup dur à l'éditeur français : Mahyar Shakeri, l'auteur d'*Aventures*, qui avait annoncé mi-novembre qu'il rendrait ses textes d'ici la fin de l'année, a publié un communiqué sur internet le 14 décembre annonçant que « suite à un désaccord contractuel avec les éditions *Sans-Détour*, *Aventures le jeu* ne verra pas le jour »...





BATROGAMES

➔ Ma cabane au Canada

Dans le cadre de la campagne de financement pour *Colonial Gothic : À l'est d'Eden*, les souscripteurs enthousiastes sont parvenus à financer un supplément qui initialement s'intitulait *Québec*. L'eau du St Laurent est passée sous les ponts de Montréal depuis lors mais, en même temps, le supplément a grossi comme les eaux du fleuve. Au final, l'ouvrage contiendra non seulement *Québec*, mais aussi *La Compagnie des Cent Associés* et *Le Guide des comptoirs*. Intitulé *Compagnon*, il est en cours finalisation et devrait sortir en 2019.

LES XII SINGES

➔ Les oubliés

Le nouveau projet des *XII Singes* en cours de financement sur la plateforme *GameOn Tabletop* s'appelle *Les oubliés*. Ce jeu propose aux joueurs d'incarner un membre du Petit peuple, c'est à dire un lutin, un korrigan, un gnome ou autre farfadet. Autrefois, ces peuples vivaient dans un monde nommé Edenia. Mais un jour, le Néant a dévoré leur terre natale et le Petit peuple a dû fuir pour survivre, se réfugiant dans le monde des humains, qu'ils nomment "*les Géants*".



Le jeu se déroule donc sur Terre, dans un port français du XVI^e siècle, en pleine guerre de religion. Là, ils doivent faire face à un autre ennemi, le Cauchemar. Ce dernier dispose de hordes de créatures qui traquent les êtres féeriques ; mais il répand également un étrange mal qui se répand dans leur cœur.

Tandis que l'essentiel du Petit peuple a oublié Edenia, quelques-uns espèrent tout de même pouvoir y retourner et vaincre le Néant qui les a chassé, puis réveiller leur légendaire reine, Mysse, qui est profondément endormie au cœur de son royaume. Ces courageux – certains disent qu'ils sont fous – sont appelés les Oubliés, des descendants de la Garde royale d'Edenia. Vous vous en doutez, les PJ en font partie !

Le *crowdfunding* propose de financer plusieurs ouvrages, à commencer par le livre de base de la gamme, qui présente les règles, *Terra Incognita* (le royaume terrestre du Petit peuple), les races et tribus du Petit peuple, et un scénario. Le second ouvrage est *L'Encyclopédie du Petit peuple*, ouvrage donnant au MJ tous les éléments pour mettre en scène le Petit peuple et ses ennemis. Le troisième livre, *Le Guide de la Terra*, est un pavé de 400 pages qui décrit la ville où le Petit peuple a trouvé refuge, quartier par quartier, avec des synopsis. Enfin, *Les Convois du remord* est une campagne dans laquelle les Oubliés sont confrontés aux manigances de leur propre peuple. Cet ouvrage est accompagné de l'écran du MJ.

Si le jeu vous intéresse et que vous voulez en savoir plus, n'hésitez pas à télécharger le kit de démo gratuit qui contient un court scénario et des pré-tirés. Le projet a fait un beau score en recueillant près de 29 000 € et en réunissant 190 souscripteurs.

BBE

→ The black list

Chez *Black Book Éditions*, les ouvrages en attente sont toujours nombreux mais arrivent peu à peu. Dans les semaines qui viennent, cela se débloquent d'autant mieux que le mastodonte *Héros-Dragons* a enfin été livré (Cf. la news *Les quatre mastodontes*). Et c'est tant mieux, parce que chez les hommes en noir, c'est tout de même une vingtaine de gammes qui figurent désormais au catalogue et qu'il faut faire vivre.

Pour commencer, *Starfinder* est sur la rampe de lancement et devrait paraître en boutique dans les semaines qui viennent. Si tout va bien, il sera disponible pour Noël ; au pire, ce sera pour début janvier. Une fois les bouquins livrés, il sera temps de lancer une précommande participative pour la première campagne.

Chroniques Oubliées : Contemporain n'est pas loin derrière *Starfinder*. Les pdf du livre de base, de *L'Héritage Greenberg* et du *Recueil de scénarios* sont déjà disponibles en version pdf, et la version physique est également attendue d'ici Noël. La boîte d'initiation, quant à elle, est en phase de transit sur un bateau car, comme de nombreux autres éditeurs, *BBE* fait réaliser ses boîtes en Chine pour des raisons économiques. De ce fait, l'espoir de contempler la superbe illustration d'Aurore Folny sous le sapin de Noël est réduit à l'état de fantôme, et la boîte ne devrait malheureusement arriver qu'au cours du premier trimestre 2019.

Enfin, dernière sortie chez *BBE* dans les prochaines semaines, probablement avant la fin de l'année : le nouveau supplément pour *De-D*, *La Malédiction de Stradh*. Au passage, signalons que la traduction du très récent *Waterdeep : Dragon Heist* est en cours. Pour la suite, voyons rapidement ce qui figure sur la liste noire...

Lamentations of the flame princess est disponible en pdf et les bouquins sont dans les tuyaux de l'imprimeur. Il en va de même pour *Monstrueusement mignons* et la campagne *Le Régent de Jade* pour *Pathfinder*.

Un petit peu plus loin dans la file d'attente, on retrouve *a priori* les derniers éléments (*Amazonia*, *Le Livre noir*...) de la précommande participative des suppléments *Polaris* qui est désormais la plus ancienne encore en cours chez *BBE*, puis le projet *The Strange*, qui est prêt à partir à l'impression mais attend que l'horizon se dégage. Du côté de *Deadlands*, les guides du joueur pour les campagnes *Le Déluge* et *Les Derniers fils* sont disponibles en version pdf pour les souscripteurs, et il reste quelques détails à finaliser avant de pouvoir également envoyer le tout chez l'imprimeur.

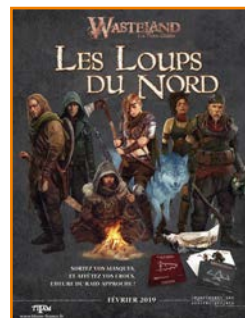


LE DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS/WASTELAND

→ Les loups du nord

Du nouveau du côté de *Wasteland* avec la sortie des *Loups du nord*, un gros supplément de *background* sur les envahisseurs haïrandhers qui contient également des règles pour créer des PJ de cette culture, ce qui inverse la perspective du jeu. L'ouvrage, dont la sortie est prévue en boutique pour février 2019, contient également une mini-campagne en six scénarios ainsi qu'un écran.

Pour la suite, l'éditeur prévoit un supplément par an, le suivant étant *Nouvelle donne* (titre provisoire), un livre de 96 pages prévu pour fin 2019-début 2020 faisant le point sur les bouleversements géopolitiques faisant suite à la campagne *Le Chemin des Cendres*. Pour début 2021, un autre supplément de même taille est déjà au programme sous le titre provisoire de *Trois fois Paris*. Sa rédaction a même commencé...



REPREND LA ROUTE EN 2019

Précommande participative sur www.gameontabletop.com.



SYCKO

► Un petit crime

Financée en mai 2016, la deuxième édition de *Crimes* a été livrée un an plus tard dans la magnifique livrée que l'on connaît. Pour autant, un certain nombre d'ouvrages offerts ou vendus en option sont toujours en attente, à savoir les scènes de crime et les versions de poche du jeu. En effet, au cours du financement, l'éditeur a proposé aux souscripteurs une collection de huit ouvrages de poche reprenant les différents chapitres des deux ouvrages de base. Avec cette option, il était possible pour les joueurs et le MJ d'acquérir telle ou telle partie qui l'intéressait au tarif de 10 € l'ouvrage.

Aujourd'hui, *Sycko* annonce l'arrivée de quatre ouvrages au mois de février prochain, et des trois derniers en mars. Si vous comptez bien, cela fait donc sept livres et non huit, la réduction étant liée au découpage qui semble ainsi plus pertinent à l'éditeur. Ces "*crimes de poche*" seront donc : *La Belle époque*, *Alter Ego et psychologie*, *Gestion et criminologie* et *Les Secrets de l'horreur* dans un premier temps, puis *Paris - le contexte* en deux parties pour les joueurs ainsi que la partie *Secrets* pour le MJ. Au passage, les tarifs ont également évolué, passant à 9,90 € pour ceux destinés aux joueurs, et 14,90 € pour ceux destinés au MJ.

Sycko a également déployé deux ressources numériques pour permettre aux joueurs de profiter au maximum du jeu. Tout d'abord un groupe Facebook, le Laboratoire Criminel, qui permet certes de discuter du jeu mais aussi d'avoir accès à du matériel de jeu en cours d'écriture. Et puis surtout un site internet (<http://www.crimes.rolsite.fr/>) d'aide à la maîtrise dont l'accès est payant (1 € par mois), qui permet à un MJ et à cinq de ses joueurs (il semblerait qu'on puisse en rajouter ensuite) de garder des traces de leurs scénarios et campagnes en cours tout en bénéficiant de certaines fonctionnalités. Le MJ peut ainsi y créer des articles de presse pour les partager avec les joueurs, utiliser une carte de Paris interactive, accéder aux fiches de personnage et les modifier en cours de partie, partager des documents entre MJ et joueurs... À noter que tous les PNJ des livres de base sont accessibles sur le site et qu'il est possible de créer des liens vers des musiques d'ambiance que le MJ aura au préalable repérées pour ses parties. Enfin, chaque joueur peut voir dans son espace personnel les contacts de son personnage.

KHELREN/PBTA

→ Dominion

Spécialiste des jeux PBTA, Khelren a réalisé en décembre le financement participatif sur la plate-forme *Ulule* d'un nouveau jeu bénéficiant de cette motorisation, *Dominion : Jeux de pouvoirs et Maisons nobles*. Il s'agit d'un JdR de *space fantasy* et d'intrigue politique s'inspirant clairement d'œuvres telles que *Dune* et *Game of Thrones*, dans lequel les joueurs sont à la tête d'une maison noble. But du jeu : manœuvrer sur l'échiquier politique galactique pour asseoir son pouvoir au sein de l'empire féodal qui domine la galaxie.

Les PJ seront maître espion, général ou maîtresse du seigneur. Roturier ou noble de haut rang, leurs actions auront une influence déterminante sur le statut de leur maison. À eux de naviguer dans le panier de crabes qu'est la politique galactique.

Comme pour ses projets précédents, la proposition est carrée et raisonnable : le livre des règles, qui fait environ 200 pages, format roman avec couverture rigide et intérieur noir&blanc, est proposé en version numérique, en impression à la demande ou en version collector, pour une somme allant de 15 à 50 euros. À trois jours de la clôture, 149 souscripteurs ont réuni 5 950 euros, ce qui permet la réalisation du projet et amène le premier pallier à portée de main. Livraison prévue pour juin 2019.



GRIMTOOTH

→ Au pays des trolls



Après deux ans de travail, *Grimtooth* sort un nouveau supplément pour *Tunnels & Trolls* qui devrait être disponible pour Noël. *Le Livre de la Terre des Trolls* est un supplément décrivant l'univers dans lequel se déroulent depuis plusieurs décennies les scénarios, suppléments

et autres romans et jeux pour PC liés à *Tunnels & Trolls*. Avec cet ouvrage, *Grimtooth* rassemble pour la première fois un matériel qui n'existe pas en VO, pas même dans l'édition de luxe américaine de *T&T*. L'éditeur n'a pas cherché à produire une encyclopédie mais plutôt un support pour permettre au MJ de développer des histoires. Bien entendu, vous y trouverez une description générale de l'univers ainsi que des principaux continents, îles et cités, avec les cartes qui vont bien et les espèces qui y vivent, leurs religions, leurs langues... Mais parmi ses trois cents pages (ou presque), se trouvent également deux scénarios dont l'un est issu de l'édition Deluxe américaine. Au total, un tiers du supplément provient de cette version du jeu VO, le reste étant constitué d'inédits des auteurs de *T&T*.

BBE/SHADOWRUN

→ Anarchie !

Non, je ne vous parle pas de ce qui se passe dans les rues et sur les routes de notre bonne vieille France : *Anarchy* est le nouveau jeu de la gamme *Shadowrun* que *Black Book Éditions* va publier via une précommande participative éclair qui s'est déroulée entre fin novembre et début décembre. De quoi s'agit-il ?



Anarchy est un JdR qui se déroule dans le même *setting* que le jeu original mais propose un système alternatif permettant d'accéder facilement et rapidement à ce jeu dont les règles sont réputées "touffues". Dans cette version de *Shadowrun*, le simulationnisme est mis entre parenthèses et on se penche plus sur le rythme et la progression de l'intrigue.

Avec cette précommande participative, le jeu est disponible aussi bien en version standard qu'en version collector, accompagné d'un supplément de création française décrivant la France de 2070 : *Shadows of Paris*. L'écran d'*Anarchy* est également proposé en option.

La perspective de jouer à *Shadowrun* avec un système plus léger semble en intéresser plus d'un puisque le jeu a fait un méga carton, avec 748 souscripteurs et près de 59 000 euros.

LES LUDOPATHES

► Croire au père Noël

Les *Ludopathes* poursuivent leur retour avec la sortie en décembre des *Cultes des Mystères* pour *Ars Magica*. Ce supplément sera proposé non seulement en version standard mais aussi en version collector. L'éditeur a d'ailleurs décidé de sortir plusieurs beaux livres dans la gamme *Ars Magica* pour les fêtes de fin d'année, avec une jolie collector pour *Arles* et surtout ce qui s'annonce comme un superbe triptyque des maisons d'Hermès. De plus, *Les Ludopathes* ont lancé une sorte de petit jeu sur leur boutique puisqu'un exemplaire du jeu confectionné par un maître artisan, *L'Atelier du Grymoire*, sera offert après tirage au sort parmi les clients ayant dépensé plus de 70 € sur la Ludoboutique. Couverture en cuir marquée à l'or, reliure artisanale, ça peut en allécher plus d'un...

Pour la suite, les *Ludopathes* annoncent enfin la sortie des deux derniers tomes de *Confidenza II* en début d'année. Rappelons-le pour ceux qui sont trop jeunes pour être au courant, il y a quelques années, *Confidenza II* avait été financé par *crowdfunding* et était censé faire une centaine de pages. Mais en cours de développement, les auteurs se sont rendu compte qu'ils auraient besoin de plus de place : l'ensemble était alors évalué à 500 pages ! Décision fut donc prise de découper le supplément en cinq volumes, dont trois sont disponibles à ce jour (Cf. *Casus Belli* #20). Nous devrions donc enfin pouvoir jouer la fin de la campagne prochainement. Notons au passage que l'éditeur proposera un coffret collector permettant de regrouper les cinq ouvrages. Et un peu plus tard dans l'année, à l'approche de l'été, *Shade* se poursuivra par un *Confidenza 3* !

Du côté d'*Antika*, une nouvelle édition est annoncée, avec une nouvelle maquette, mais aussi des textes revus, corrigés et augmentés. *Mythologika* profitera de cette refonte pour être lui aussi revu et augmenté d'une centaine de pages. Initialement publié au format A5, il sera pour l'occasion harmonisé avec le reste de la gamme, passant au format A4.

Il semblerait que *Les Ludopathes* n'en restent pas là et nous donnent des nouvelles, en 2019, de deux autres gammes longtemps délaissées : *Aventures du Monde Intérieur* et *Subabysses*. Mais surtout, l'éditeur parle enfin de la publication d'une nouvelle gamme en cours de développement depuis plusieurs années et donc bien mûrie par son auteur, Bruno Guérin (*Antika*) : *Normazone*. Rien de précis pour l'instant, mais sa simple évocation est un bon signe...



XII SINGES

► 3 questions à Jérôme Barthas

Mini-interview avec Jérôme Barthas de l'éditeur *XII Singes* pour savoir lire dans le futur. Attention, scoops !

Quel est le projet dans vos tiroirs qui vous excite le plus en ce moment et pourquoi ?

Pax Elfica, une campagne de fantasy passionnante, que l'on a playtestée l'an dernier. Elle est écrite par Claude Guéant (l'un des fondateurs de *Trinités*) et supervisée par Jérôme V (à qui l'on doit plusieurs jeux de collection Clé en Main). On y joue des résistants aubergistes dans une ville sous occupation elfique. Au cours de la campagne, les personnages vont devoir faire des choix qui détermineront le sort de la ville et de ses habitants. Ce sera motorisé par deux systèmes, au choix du MJ : *D&D5* et *Clé en Main* (une version XXL de notre système Clé en Main).

Prochaine précommande participative : quoi, où et comment ?

Dieux Ennemis, sur *Game On Tabletop*. Nous allons proposer un financement participatif pour clore cette jolie gamme comportant déjà 6 suppléments. Le dernier tome sera consacré au dieu de la Justice, et le financement participatif sera l'occasion de financer des bonus : un kit d'initiation, un livret consacré aux dieux maléfiques ainsi que des cartes des régions imprimées à part (expurgées des informations réservées au meneur, pour que les joueurs puissent les annoter).

Un scoop ?

Suite au succès de *l'Affaire Deluze*, avec Thierry Crouzet et Caza, nous préparons une campagne reliée au Mythe de Cthulhu, avec Tristan Lhomme aux commandes. 2019 va être une année riche en poulpe !

Next generation

Pendant que les nombreux projets financés en cours de réalisation tracent lentement mais sûrement leur chemin vers les machines infernales de l'imprimeur, les hommes en noir ne s'arrêtent pas de travailler et, pendant qu'ils ne sont pas occupés à maquetter les livres en cours et à envoyer les gros cartons de *H&D*, ils arrivent tout de même à traiter de nouveaux projets et à compléter les gammes en cours.

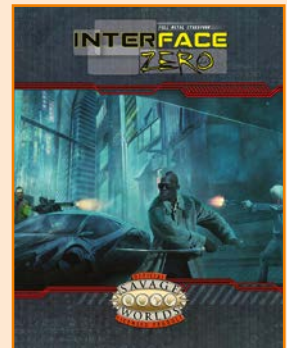
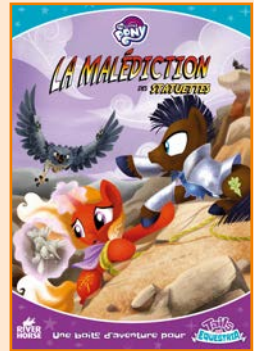
Ainsi, *Bloody business* pour *Shadowrun 5* est disponible en pack préco et le supplément suivant, *Data Trails*, consacré à la matrice, est déjà en ligne de mire. La boîte *La Malédiction des statuettes*, qui contient un scénario, des feuilles de PJ, un set de dé et l'écran pour le jeu *Tails of Equestria - My Little Pony* a été soumis à la validation de *River Horse*, qui en assurera l'impression. Le travail se poursuit sur cette sympathique petite gamme qui vise notamment les plus jeunes des rôlistes mais aussi certains grands enfants qui n'attendent que de pouvoir y jouer avec leur progéniture (on en a plusieurs à la Rédaction !) : le *Bestiaire d'Equestria* est déjà traduit et relu, la maquette restant à boucler.

Joan of Arc est en cours de bouclage, sa sortie étant prévue en même temps que le jeu de figurines, c'est à dire au printemps. *Torg Eternity* est traduit et relu et devrait faire l'objet d'une précommande participative début 2019 en même temps qu'il sera maqueté. *Le Guide du Neuvième Monde* et le recueil de scénarios *Weird Discoveries* pour *Numenéra* sont également traduits et relus et passeront chez le maquetteur dès qu'il sera disponible. D'autres traductions sont en cours : tout d'abord, les travaux approchent de la fin du côté de *Trudvang Chronicles*, qui devrait faire l'objet d'une précommande participative au premier semestre 2019. Et l'équipe chargée d'*Eclipse Phase* a attaqué la traduction de *Firewall*, le gros supplément qui décrit l'organisation secrète qui emploie les PJ.

Un gros travail se poursuit sur *Interface Zéro 2.0*, avec l'intégration de nombreux errata remontés par les lecteurs, l'objectif étant de sortir le jeu en même temps que la nouvelle réimpression du livre de base de *Savage Worlds*. Le setting *Rippers* est toujours à l'étude, ainsi que quelques autres ouvrages pour le jeu.

Les hommes en noir restent en attente pour la suite de *Mythic Battles : Pantheon*, dont ils aimeraient pouvoir poursuivre le développement, notamment avec un écran et un premier supplément, à condition d'en avoir l'autorisation du propriétaire de la licence.

Enfin, l'éditeur suit de près les *playtests* en cours pour la deuxième édition de *Pathfinder* et est mobilisé pour assurer la traduction du jeu, dont la version originale sortira en août.



NOUVELLES D'AILLEURS

Comme à chaque numéro, nous vous proposons de faire un petit tour « ailleurs », que ce soit de l'autre côté de l'Atlantique, de la Manche, de la mer du Nord, du Rhin ou des Alpes, pour voir ce qui s'y passe côté JdR.



▶ Acchiappasogni

L'éditeur amateur italien vient de publier *I Misteri di Nibiru*, un *sourcebook* décrivant des secrets du monde étrange introduit dans *Le Notti di Nibiru*, un JdR italien de *science fantasy* qui a pour *setting* la planète Nibiru. Colonisée par l'équipage d'une flotte spatiale, cette planète d'une taille comparable à Jupiter a un cycle de 336 jours d'obscurité suivis de 94 jours éclairés par le soleil et une atmosphère toxique qui a conduit les premiers colons à construire des arcologies pour pouvoir y vivre. Cependant, certains humains, les Tonal, peuvent vivre hors de ces arcologies sans équipement particulier grâce à des capacités spéciales, notamment celle de se transformer en l'un des animaux fantastiques de Nibiru.

Bien qu'ils soient installés depuis près de huit cents ans, les colons savent peu de choses sur la planète elle-même et leur histoire est marquée de catastrophes et d'attaques conduites par des races extraterrestres qui ont détruit une partie de leurs archives. Sans parler du sommeil dans lequel de nombreux humains plongent durant les longues nuits de Nibiru, mais que ne subissent pas les Tonal.

Arc Dream Publishing

The Complex pour *Delta Green* propose dix-neuf nouveaux dossiers décrivant autant d'agences fédérales américaines

et les sous-traitants privés travaillant pour le gouvernement. Chaque entrée présente leurs structures, historiques, budgets et personnes importantes. Toutes ont un mandat avec les autorités, qui entre souvent en conflit avec ceux d'autres organismes concurrents. Vous y trouverez aussi des professions pour les agents DG ou pour vos PNJ. Ainsi, la NASA, l'ATF ou le NRA côtoient Rand Corp. et Lockheed Martin. De quoi vous régaler si vous voulez vous lancer dans une guerre des services. À moins que ces structures n'aient déjà été infiltrées par l'ennemi cosmique, à l'instar du gouvernement central.

Si vous préférez jouer du côté obscur, l'édition Deluxe du *King in Yellow* est disponible en pré-commande. Les illustrations mises en ligne confirment l'ambiance terrifiante et romantique de cette vision très particulière du Mythe selon Chambers. Vous aurez toute l'inspiration requise pour plonger vos joueurs dans la folie. N'oubliez pas que les méchants le sont devenus parce qu'ils ont basculé dans la démence, pas par pur plaisir. Quoique !

Atlas Games

Rien de neuf à annoncer chez *Atlas Games* en termes de JdR. En revanche, il est intéressant de signaler la démarche écologique de l'éditeur, qui a signé la déclaration *We Are Still In*, qui soutient les actions de lutte contre les changements climatiques dans le cadre des accords de Paris. *Atlas* a annoncé effec-



tuer des démarches écologiques depuis longtemps et trouver naturel de soutenir ces accords en tant qu'entreprise.

L'éditeur a indiqué les actions déjà en cours dans le cadre de cette démarche (réduire l'impact du packaging et les déchets, augmenter l'efficacité énergétique) et celles qu'il s'engage à mettre en œuvre (s'engager de façon responsable dans la politique climatique, augmenter l'utilisation d'énergies renouvelables). À une époque où de nombreux éditeurs continuent de délocaliser la production notamment en Chine, cet engagement est à souligner.

Chaosium

C'est plein de tristesse que nous abordons les news de *Chaosium*, puisque comme beaucoup d'entre vous, nous avons appris le décès de Greg Stafford, le papa de *Runequest* (entre autres !), alors même que la nouvelle version de son jeu sortait, accompagnée des superbes ouvrages sur *Glorantha*. Petit à petit, les premiers pionniers du JdR rejoignent leurs panthéons. À nous de suivre leurs pas en continuant de jouer, d'écrire et, surtout, de transmettre la flamme pour que jamais elle ne s'éteigne.

S'il est une campagne qui ne s'éteint pas, justement, et au contraire, ne cesse de renaître tel le Grand Ancien qui est au centre de son intrigue, c'est bien celle des *Masques de Nyarlathotep*. L'*Omnibus pdf Edition* est sa dernière mouture en date. Non contente d'être encore étoffée et embellie, elle passe à la V7. Elle est aussi proposée pour *Pulp Cthulhu*, une version alternative des règles orientée action et héroïsme. Dernier ajout, un chapitre inédit vient compléter la campagne. Il se situe au Pérou et fait office de *prequel* à l'histoire. Il permet de rencontrer Elias alors que ce dernier est déjà à la poursuite d'un mystère planétaire. Le tout fait maintenant 666 pages, réparties en deux volumes. Il est accompagné de six pages

de références pour le Gardien, destinées à customiser ses écrans. Il vous en faudra donc deux, un vrai mur de l'Atlantique qui vous séparera des joueurs. Ils ne seront de toutes façons pas de trop, avec les autres bonus disponibles dont 105 portraits de PNJ, livrets de références et de cartes avoisinant les 100 feuilles chacun.

Du très lourd donc, uniquement disponible en numérique pour l'instant. On pensait qu'on ne pouvait pas faire plus, eh bien c'est râpé ! Alors que cette campagne mythique a connu une énième édition française récemment, cette ultime version verra-t-elle le jour dans notre langue ? D'ailleurs, pourquoi celle-ci serait-elle la dernière ? Rien n'est décidément impossible avec les *Masques* !

Le jeu vidéo *Call of Cthulhu* dont nous parlions dans notre précédent numéro est désormais disponible sur PC, Xbox One, PS4 et Steam, et la presse spécialisée Outre-Atlantique a l'air plutôt emballée.

Précédemment, nous vous annonçons le projet de publication d'une nouvelle édition de *Harlem unbound*, un supplément pour *Call of Cthulhu* publié par le studio indépendant de Chris Spivey et récompensé aux ENnies. L'auteur, entouré d'une équipe de créatifs, est au travail pour fournir des scénarios complémentaires et de nouvelles illustrations et cartes. *Chaosium* propose de suivre le travail au fil de son avancement en publiant régulièrement des cartes, des illustrations, ou encore des commentaires de Chris Spivey ou de son équipe. Une démarche plutôt sympathique et intéressante à laquelle chacun peut accéder en s'inscrivant simplement à la liste de destinataires via le site de *Chaosium* : <http://eepurl.com/dOa3QX>.

Cubicle 7

Ça y est, la 4e édition de *Warhammer Fantasy Roleplay* est enfin arrivée →





fin octobre chez ceux qui l'avaient précommandée. Dans sa version standard en tout cas : l'édition collector a pris un petit retard supplémentaire en raison d'un petit problème de production mais, début décembre, les exemplaires devraient être disponibles. La sortie officielle en boutique est prévue pour le 12 octobre. Le Père Noël pourra donc se fournir !

De son côté, le *Starter set* a également été impacté par les délais et arrivera en dernier (ce qui est assez paradoxal !), dans les semaines qui viennent. En attendant, le premier scénario de la gamme *Ubersreik adventures*, *If looks could kill*, est disponible en téléchargement gratuit sur la plate-forme *DriveThruRPG*. Un marchand d'*Ubersreik* embauche les PJ pour veiller sur ses provisions, mais l'histoire vire à l'horreur et au meurtre. Enfin, l'éditeur anglais s'apprête à lancer une nouvelle campagne de financement concernant la version *Director's Cut* de la légendaire *The Enemy within*. Ce n'est pas du neuf, mais c'est tellement bon qu'on a hâte de voir ce qu'ils vont faire de ce bijou.

Enfin, même si on n'a rien entendu sur les autres gammes depuis un moment, *Cubicle 7* a confirmé qu'il y a plein de choses dans les tuyaux sur leurs autres gammes (*Doctor Who*, *The One Ring*, *Adventures in Middle-Earth*, *Lone Wolf...*) mais qu'ils ne communiqueront pas dessus avant quelque temps encore. Cependant, ils nous garantissent une très belle année 2019. Nous ne demandons qu'à les croire sur parole !

Eleven aces

Heavy sugar est le nouveau JdR publié par *Eleven aces*, un éditeur italien. Dans une version alternative dystopique des années 20, les habitants de Balhan City sont devenus des esclaves utilisés comme des batteries vivantes. Heureusement, les PJ sont là pour les sauver...

ou tirer profit du système ! Ce jeu original n'existe pour l'instant qu'en italien.

Par ailleurs, l'éditeur vient de sortir un nouveau supplément pour *Nameless Land*, un jeu post-apocalyptique qui a remporté un grand succès de l'autre côté des Alpes. *Progenie del Tormento* est un *sourcebook* qui permettra aux joueurs d'incarner des *bad guys*.

Evil company

Evil company est un éditeur italien associatif qui a publié *The Silence of Hollowind*, un JdR d'*Urban Fantasy* adaptable à tout système générique. Cet univers de jeu est détaillé et assez complexe, basé visuellement sur les années 30 aux États-Unis et peuplé d'orques, d'elfes, de nains et de bien d'autres créatures fantastiques vivant dans la métropole oppressante de *Hollowind*, une ville pleine de mystères et de contradictions dans laquelle la magie est hors-la-loi et quiconque l'utilise est traqué impitoyablement. Malgré son titre anglophone, le jeu n'est malheureusement disponible qu'en italien pour le moment.

Evil Hat

Tachyon Squadron est un *setting* futuriste pour *FATE*, dont il vous faudra le livre de règles pour y jouer. Issu d'une discrète souscription en juillet dernier, il est déjà annoncé à la livraison. Lancez-vous dans un *space opera* militaire et faites régner l'ordre dans le *Dominion of Unity*. Ce supplément fournit un système de combat spatial exhaustif qui favorise les manœuvres osées autant que les assauts progressifs. Il propose des règles spécifiques de création de personnages et une aventure. De quoi ajouter une touche de science-fiction à votre gamme *FATE*. Profitez-en pour acquérir des jetons *FATE*, de jolies pastilles en plastique translucides estampillées du logo de la gamme. Ils auront la classe sur votre table de jeu.

Fantasy Flight Games

Depuis quelques mois, on sent bien que, si les jeux de cartes, de figurines ou de plateau ont le vent en poupe chez l'éditeur américain, le JdR semble quelque peu délaissé, avec un gros ralentissement de la production et seulement deux sorties annoncées actuellement.

Nous en parlions dans notre dernier numéro, *Rise of the separatist* est actuellement en précommande chez FFG. Ce supplément de la gamme *Era Sourcebooks* sera consacré, comme son nom l'indique, à la Guerre des clones, ce qui est carrément prometteur puisque vous devriez pouvoir y jouer de "vrais" jedis ! Mais figureront aussi dans cet ouvrage les fameux clones et tout le matériel de la Grande Armée de la République et des Séparatistes, sans parler, on l'espère en tout cas, d'informations de *background* sur le conflit pour faciliter son exploitation (même si, bien entendu, la série animée et nombre de *comics* et de romans, sans parler des films, sont autant de sources d'information).

Du côté de *Genesys*, l'éditeur américain annonce la sortie d'un *sourcebook* pour *Android*, l'un des univers développés pour ce jeu générique. *Shadow of the beanstalk* est un pavé de 256 pages qui apporte de nouvelles règles de création de personnages, du matériel et des règles adaptés à cet univers cyberpunk, en particulier des règles pour parcourir le Net. L'ouvrage contient également la description de New Angels qui sert de décor au jeu, ainsi que des conseils pour mener une campagne dans cet univers qualifié de *neo-noir*.

Android propose aux joueurs d'incarner un personnage "à peu près" normal, vivant dans une couche de la population comprise entre les ultra-riches vivant à l'écart dans leurs arcologies et les ultra-pauvres qui meurent dans la rue. Ils pourront être un ancien riche tombé de son piédestal, un détective privé ou

même un petit criminel. Ils pourront aussi être un ancien combattant, un clone ou un *bioroid*. Et tout cela commence à New Angeles, une gigantesque mégapole décrite dans les grandes lignes. Mais le jeu poussera aussi vers la colonie humaine de la Lune et plein d'autres endroits, bien entendu.

En fait, cet univers est décrit dans un autre ouvrage de 272 pages : *The Worlds of Android*. Décrivant l'univers développé pour le jeu de plateau *Android* et pour *Android : Netrunner*, ce supplément ne contient aucune donnée technique, ce qui en fait aussi un *sourcebook* utilisable pour jouer dans cet univers avec d'autres jeux. Si vous ne le connaissez pas déjà, n'hésitez pas à aller découvrir l'univers avant de poursuivre avec *Shadow of the beanstalk* qui est pour l'instant en précommande.

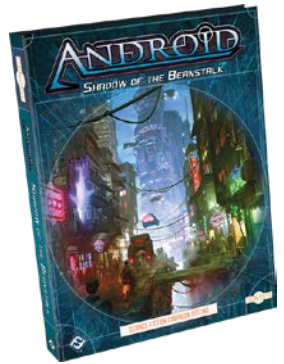
Fumble

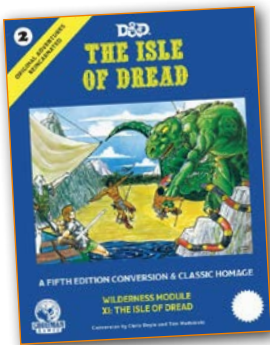
Nouveau venu sur la scène italienne, *Fumble* vient de publier *Gattai !*, un JdR dans lequel les joueurs pilotent des robots géants et doivent crier le nom des armes qu'ils souhaitent activer lorsqu'ils affrontent leurs ennemis dans l'espace. Qui a dit : "*Cornofulgur !*" ?!!

Dans un autre domaine, l'éditeur a également sorti *Klothos*, un jeu dans lequel les personnages sont véritablement des héros au sens des tragédies antiques, puisqu'ils doivent réaliser des quêtes impossibles.

Gallant Knight Games

Gallant Knight Games annonce la sortie, en partenariat avec *TAG Sessions*, de *A single moment - director's cut*, une version révisée et étendue du jeu de samouraïs paru en 2016. Écrit par Tobie Abad, ce petit jeu faisant initialement 43 pages est prévu pour deux joueurs et a pour démarrage un unique moment, celui où les deux per- →





sonnages se font face pour un duel. Bien évidemment, la partie va avoir pour objet de résoudre l'affrontement, mais a surtout pour intérêt de comprendre comment les deux PJ en sont arrivés là, ce qui va donc donner lieu à des *flash-backs*. Le déroulement de la partie est construit en utilisant les différents chapitres du livre qui permettent une narration véritablement filmographique. La nouvelle édition complète la mécanique, les décors (le jeu ne se limite plus aux samouraïs, mais permet aussi de jouer en mode *space opera*, western, comédie romantique... 25 univers au total) et les guides narratifs pour augmenter la richesse du jeu. Ainsi, si le jeu est prévu pour deux, il peut maintenant être joué en solo ou avec plusieurs joueurs. À suivre prochainement sur *Kickstarter*...

GG Studio

Traducteur italien de jeux *Savage Worlds*, de *Symbaroum* et de quelques autres, *GG Studio* vient de sortir *Be-Movie*, un JdR qui "rend hommage au cinéma à petit budget qui utilisait les plateaux, costumes et sites de tournages d'autres films". Ainsi, dans ce jeu, les joueurs créent ensemble un film de série Z. Une thématique qui rappelle deux autres jeux plus ou moins récents...



Goodman Games

Dans le cadre du partenariat avec *Wizards of the Coast* baptisé *Original Adventures Reincarnated*, *Goodman Games*, éditeur spécialisé dans l'OSR, nous ramène le *Wilderness module XI : The Isle of dread* adapté pour la 5E de *D&D*, une aventure pour personnages de niveau 3 à 7 initialement publiée dans l'*Expert set* de *D&D*. Sortie : mi janvier 2019.

Green Ronin Publishing

Le Ronin vert est sur le point de sortir *The World of Lazarus*, son premier univers pour *Modern AGE*, basé sur le *comics* écrit par Greg Rucka et dessiné par Michael Lark. *Lazarus* est un monde dystopien situé dans un futur proche, dominé par quelques oligarques qui contrôlent les masses laborieuses. Ambiance pessimiste puisque changement climatique, maladie et guerres ravagent la planète ou en tout cas ses habitants. *Lazarus* n'exploite pas les règles de magie ou de pouvoirs psy prévus dans *Modern Age*. En revanche, il repose sur une technologie de pointe et met en avant ingénierie génétique, cyberpunk et ordinateurs quantiques. Le jeu joue aussi avec la thématique post-apocalyptique puisque la planète est ravagée par des

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



pandémies et des super-tempêtes. Enfin, *Lazarus* est un thriller politique. En attendant la sortie du jeu, n'hésitez pas à jeter un œil au *comics* pour vous faire un premier avis.

John Wick Presents

La réussite de *crowdfunding* avec des chiffres astronomiques n'est pas une garantie de bonne santé financière et de réalisation des ouvrages. On en avait eu l'exemple avec la v7 de *Call of Cthulhu* qui, bien qu'elle ait été l'un des projets de JdR qui a réuni les plus grosses sommes d'argent, avait failli mettre *Chaosium* sur la paille en raison d'une mauvaise gestion.

Aujourd'hui, *John Wick Presents* fait à son tour face à de grosses difficultés malgré la réussite phénoménale de *7th Sea - 2nd edition*, qui a tout de même réuni 1,3 million de dollars ! L'éditeur a récemment annoncé devoir se séparer de ses sept salariés et chercher des partenariats pour réaliser les jeux de plateau sur lesquels il s'est engagé. Pour autant, il affirme que les cinq ouvrages de *7th Sea* non encore livrés le seront, même si ce sera à un rythme plus lent qu'annoncé initialement.

Mindjammer press

Dans notre précédent numéro, nous vous parlions du lancement d'un financement *Kickstarter* d'un nouveau jeu post-apo-futuriste à venir chez *Mindjammer Press* en partenariat avec *Modiphiüs*, motorisé par *FATE : The Chronicles of Future Earth*. Résurgence et décadence de l'humanité seront au menu puisque le KS a été un succès (modéré) avec 412 souscripteurs et plus de 22 000 £ réunies (pour 10 000 £ nécessaires pour réaliser le projet). Les souscripteurs les plus gourmands auront droit à un beau panier garni d'un livre de règles, de son écran et de la carte du monde encore civilisé, de dés et de pions... agrémentés des premiers paliers débloqués : un mini supplément

de contexte/scénario, un livret de personnage et un jeu de cartes présentant les PNJ emblématiques de ce monde au bord du gouffre. Ils en avaient encore sous le pied, mais les paliers suivants, proposant d'autres cartes et suppléments, sont restés de l'autre côté de la faille, le nombre de souscripteurs n'ayant pas été suffisant pour aller jusque là. Espérons qu'ils seront proposés plus tard, si le jeu connaît un développement plus heureux que celui des hommes de cet univers bouleversé, né de l'imagination sans bornes de Sarah Newton, l'auteur de *Mindjammer* et fondatrice de la maison d'édition.

En attendant la publication du jeu, annoncée pour avril 2019, vous pouvez déjà télécharger gratuitement le *quickstart* de 60 pages qui contient une aventure d'introduction, *The Swallower of souls*.

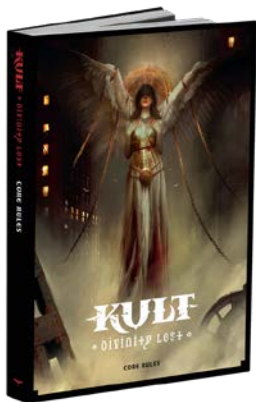
Minos Games

Rockopolis, le premier JdR proposant aux joueurs d'incarner des rockstars, a été financé sur *Kickstarter* en moins de 36 heures, réunissant au final 182 souscripteurs et 6 500 euros. Le jeu sortira au printemps 2019, malheureusement sans les deux scénarios qui étaient également proposés en palier de souscription.

Modiphiüs

Alors que la cinquième édition de *Vampire : the Masquerade* a été livrée et devait être suivie en novembre de la sortie de ses deux suppléments majeurs développant l'univers de la Mascarade (*Camarilla* et *Anarch*), *Modiphiüs*, l'éditeur du jeu, a adressé à ses clients un message les informant que *White Wolf* leur avait demandé de suspendre la publication des deux ouvrages et de retirer des pdf qui étaient déjà disponibles. Leur sortie est donc retardée pour des raisons expliquées par *White Wolf* sur son site internet (cf. *White Wolf*, ci-dessous). →





Achtung Cthulhu !, jusqu'ici publié en double motorisation *L'Appel de Cthulhu v6/Savage Worlds*, va connaître une nouvelle mouture motorisée par le 2D20 de *Modiphiüs*. Ce système maison, déjà utilisé par l'éditeur pour *Conan*, *Star Trek* et *Mutant Chronicles*, va donc motoriser les *Investigator's* et *Keeper's Guide*. Pour autant, la version "classique" utilisant les règles de *CoC* n'est pas abandonnée et, au contraire, est adaptée à la V7 du jeu.

Les deux livres de base ainsi mis à jour pour *CoC* seront disponibles prochainement, tandis que la version 2d20 sera présentée à la convention *Dragonmeat* à Londres, le 1er décembre prochain, avant de sortir en boutiques au printemps 2019. En attendant, un *quicks-tart guide* gratuit fera son apparition.

Au passage, le *setting* original est mis à jour, en particulier les descriptions de *Black Sun* et des *Nachtwölfe*, mais aussi *Majestic* et la section M, qui verront les ressources proposées aux PJ augmentées. Des éléments du Mythe viennent enrichir le jeu, notamment concernant les Profonds et les expéditions des *Mi-Go*, et d'autres créatures seront impliquées sur les champs de bataille. Sans parler des personnages iconiques du jeu (le Pr. *Deadman*, le capitaine *Harris*, le sergent *Carter*...) qui seront décrits en détail. Aucune information n'a été donnée pour l'instant concernant une mise à niveau des suppléments de la gamme publiés antérieurement, ni sur de futures productions inédites.

Autre époque, autre ambiance, *Kult*, un JdR dont la première édition date de 1991, fait son retour chez *Modiphiüs*. *Kult : Divinity lost* est la quatrième édition du jeu et consiste en un *reboot* du jeu original. Il reste conseillé aux adultes, avec des textes et des illustrations pour "public mature" (violence, sexe, vocabulaire peu châtié !). Le système de règles, en revanche, est entièrement nouveau et le *setting* est adapté à notre époque.

En dehors de sa version standard, le livre de base est aussi proposé en version "Black edition", habillée d'une couverture noire, ainsi qu'en version de poche baptisée "Bible edition" avec une couverture en similicuir. Il ne sort pas seul puisque deux suppléments de scénarios sont également publiés : *The Black Madonna*, une campagne légendaire qui n'avait jusqu'ici été publiée qu'en Suède et... en France, et *Taroticum and other tales*, un recueil de sept scénarios *one-shot* se déroulant à des époques variées.

Sans parler d'un écran en quatre volets, d'un set de d10 noirs à écriture rouge sang, dont le 1 a été remplacé par le symbole du Séphiroth, d'un *deck* de 55 cartes de références (armes, matériel...) et d'un tarot de 68 cartes conçu spécialement pour *Kult*.

Modiphiüs ne s'arrête pas en si bon chemin et annonce aussi la création d'une nouvelle gamme cthulhienne : *Mon Dieu Cthulhu !* Celle-ci propose une série de récits écrits par *John Houlihan*, créateur d'*Achtung Cthulhu !*, qui nous entraînent dans les batailles napoléoniennes, aux côtés du hussard français *Gaston d'Bois*. En parallèle arrive le JdR *Mon Dieu Cthulhu !* qui se déroule en 1810 et utilise, comme la nouvelle version d'*Achtung Cthulhu !*, le système 2d20.

Monte Cook Games

Malgré son coût prohibitif et l'absence quasi-totale d'information sur ce qu'il proposait de jouer, *Invisible Sun* a reçu un accueil enthousiaste des joueurs lors de son financement sur *Kickstarter* en 2016. Deux ans plus tard, alors que le jeu vient d'être livré à ses souscripteurs, *Monte Cook Games* relance la machine à cash. En effet, selon l'éditeur, le jeu étant déjà en rupture de stock, il a souhaité procéder à un nouveau tirage. Au regard du coût du matériel luxueux proposé, on peut comprendre qu'il s'appuie sur un nouveau *crowdfunding* pour cela.

Mais c'est tout de même assez inédit de voir un jeu déjà financé faire l'objet d'un nouveau financement participatif "juste" pour une réimpression. Il ne s'agit plus ici de participer au développement du jeu, mais bien d'une simple précommande permettant à l'éditeur de maîtriser ses coûts. Il faut dire que la mystérieuse boîte noire est un ovni dans notre paysage rôlistique et que les stocks ne devaient pas être nombreux.

Ceci dit, probablement pour conquérir de nouveaux publics, et peut-être aussi parce qu'à présent, le jeu est disponible dans le commerce, l'éditeur en révèle un peu plus sur le véritable contenu de son jeu. Les personnages vivaient dans notre monde, mais ont pu réaliser que celui-ci n'était pas la réalité, simplement une Ombre illuminée par le soleil gris. Surtout, les personnages ont retrouvé leurs souvenirs et se sont souvenus qu'ils sont des *vislae*, des sortes de magiciens originaires de la Réalité et de la cité de Satyrine, qu'ils ont quitté autrefois pour fuir une guerre. Celle-ci achevée, leur monde les rappelle. Le jeu propose donc aux joueurs de se rendre dans ce monde dont leurs personnages sont originaires, d'en découvrir les secrets et d'explorer sa magie. En bref, il s'agit là d'un nouveau jeu concept (comme *Numenera*) dont le monde est surtout défini par quelques bases et est le prétexte à des scénarios et des intrigues. Le tout servi par de magnifiques outils techniques, aides de jeu et... une appli, qui permet de jouer même en dehors des séances.

La livraison est prévue pour l'été prochain (ce qui est surprenant pour une "simple" réimpression !). Il est à noter que l'éditeur a ajouté un palier d'aides de jeux en pdf, qui doublera le matériel déjà présent dans le cube. Un *artbook*, qui inclut également des nouvelles, a aussi été ajouté à la fin de cette seconde souscription. On pensait avoir tout vu, mais là, on renouvelle le genre : avec ce re-KS, *Monte Cook* explose à

nouveau les scores puisque, au final, 1 505 contributeurs se sont mobilisés (il y en avait déjà 1 846 sur le premier projet !), réunissant près de 340 000 \$ qui s'ajoutent aux 665 000 du projet initial.

Need Games

Les italiens de *Need Games* viennent de publier *Journey to the Ragnarok*, une campagne pour *De-D5* se déroulant dans un univers qui fleurit bon le viking. Cette campagne a été financée par un *Kickstarter*, tout comme le *quickstart* de *Lex Arcana*, qui vient également de sortir. Les deux ouvrages sont disponibles aussi bien en italien qu'en anglais, et il semblerait que des éditeurs français aient fait preuve d'intérêt pour *Lex Arcana*.

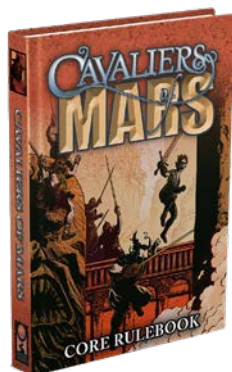
No land comics

Comme son nom l'indique, *No land comics* est un éditeur spécialisé en BD américaine, mais il publie également une gamme de JdR ayant pour décor le monde fantastique de No Lands. Plusieurs ouvrages sont déjà sortis : un cadre de campagne, quatre aventures et deux bestiaires. Leur spécificité est de ne pas avoir de données techniques. Ils peuvent donc être utilisés par tout jeu d'*heroic fantasy*, en particulier *De-D* semble-t-il. L'éditeur a mis l'accent sur la qualité des ouvrages, et une version anglaise est prévue.

Onyx Path

Le supplément *Chicago by night* pour *Vampire : The Masquerade 5th Edition* a été financé en novembre sur *Kickstarter* (plus de 119 000 \$ et près de 1 850 souscripteurs à quelques jours de la fin). Il sera l'un des premiers *sourcebook* pour la V5, lui qui le fut déjà pour la première édition en 1991. Différents paliers ont permis d'augmenter son contenu et de lui adjoindre des bonus en pdf. Exclivité supplémentaire, il propose de faire renaître le clan Lasombra à l'époque moderne. Comme si le Sabbat ne suffisait pas ! →





Night Horrors : The Tormented est un supplément pour *Promethean V5*. Il contient une cinquantaine de PNJ et de nouvelles options pour les personnages.

Guide to the Night pour Vampire : The Requiem 2nd Edition est un *sourcebook* d'introduction pour bien appréhender la version "Requiem" du jeu. Il contient des conseils sur la création des coteries, des chroniques, un tout nouveau système de résolution des conflits sociaux appelé *Lingua Bellum*, et bien d'autres mécanismes présentés dans le livre.

Cavaliers of Mars est la troisième publication majeure de l'éditeur. C'était même le premier *quickstart* produit par *Onyx Path*. Les Cavaliers reviennent sur le devant de la scène, dépeignant un monde d'épées scintillantes et de sables étouffants, de courtisanes éclatantes et de cités-canaux éclairées à la lanterne. Mars, où romance et chagrin d'amour sont les deux faces d'un même fragment d'obsidienne est le fruit de la talentueuse Rose Bailey. Un JdR de cape et d'épée qui pourrait marcher sur les plates-bandes de *7th Sea* ? À suivre...

Paizo

Comme annoncé précédemment, les Seigneurs des Runes ont fait leur retour cet automne : la campagne *Return of the Runelords* et les *sourcebooks* qui

l'accompagnent sortent progressivement, les deux derniers épisodes étant prévus pour novembre et décembre. Avec la préparation de la sortie de *Pathfinder 2*, probablement à la prochaine GenCON, on pouvait se demander s'il y aurait une nouvelle campagne en attendant. Eh bien oui : *The Tyrant's grasp* sera la dernière campagne de *Pathfinder 1er* du nom. Et pour cette dernière campagne, les choses commencent en grand : les personnages s'éveillent après avoir été tués par une super-arme telle qu'il n'en a jamais été vu sur Golarion et qui est entre les mains du roi-liche. Ils vont devoir tracer leur chemin jusqu'au monde des vivants pour rejoindre Dernier-Rempart et prévenir du retour du Tyrant qui murmure...

Malgré la perspective de la sortie de *Pathfinder 2* dans quelques dix mois, Paizo continue de publier des suppléments pour la première édition : le *Construct handbook* et le *Martial arts handbook* viennent de sortir, le *campaign setting Faiths of Golarion* est prévu pour décembre, et le *Player companion : Wilderness origins* sortira en janvier 2019, sans parler des éditions de poche des différents livres de règles qui continuent de paraître les uns après les autres.

Du côté de *Starfinder*, *Alien archive 2* est disponible depuis octobre, et la campagne *Against the Aeon throne* est

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



arrivée à sa conclusion. Une nouvelle campagne en trois volets vient d'être lancée : *Signal of screams*.

Pelgrane Press

Hideous Creatures est un bestiaire pour le Cthulhu version Gumshoe. Une trentaine de créatures du mythe sont ainsi développées sous différents points de vue. Vérités et contradictions se côtoient au travers de leurs descriptions, effaçant souvent la frontière entre le bien et le mal. Après tout, si nous les estimons maléfiqes, c'est peut-être juste par peur ou incompréhension face à des êtres si différents de nous.

Pinnacle Entertainment Group

Mi-novembre, un *Kickstarter* a validé la toute dernière version de *Savage Worlds*, baptisée *Adventure Edition*. Forts de quinze ans d'expérience et de retours de la communauté SaWo, les auteurs promettent un livre d'exception pour leur jeu. Tout en couleurs, avec des illustrations en pleine page inédites, il mettra à jour l'un des plus fameux systèmes génériques de notre *hobby*. Une version collector en similicuir avec titre embossé était même proposée. Une boîte Deluxe renfermera quant à elle les *goodies* débloqués : des jetons, un jeu de cartes, des dés, un écran, des gabarits de dégâts, des guides, des *decks* de cartes pour joueurs et MJ et bien d'autres trésors encore. Les pdf sont annoncés pour janvier 2019, la version papier sera disponible pour les souscripteurs d'ici l'été prochain. Les visuels disponibles sur la page *Kickstarter* sont superbes. Cette ultime édition va en jeter un max.

Le huitième volume de *Savage Worlds Explorer* est un recueil de scénarios destinés à enrichir vos campagnes. Écrits par des vétérans ou des petits nouveaux, ils peuvent facilement s'in-

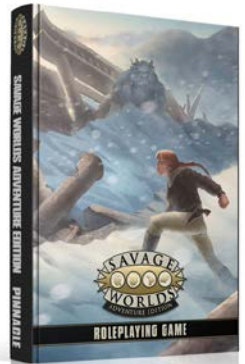
sérer dans vos sagas. Cette fois, trois histoires sont proposées sur autant de thèmes différents. *Hard Bargain*, destiné à *Fear Agent*, envoie l'équipage des joueurs livrer des marchandises sur une planète lointaine et isolée. Le commanditaire n'a pas forcément tout dit, la livraison va alors tourner à une lutte pour survivre. *Teen Crush* vise un public de super héros encore adolescents. Leur cérémonie de remise de super-diplôme va être chamboulée par l'attaque d'un site sensible du centre-ville. *Stalled Cargo*, estampillé *Rift* mais aisément transposable pour un autre univers, est une aventure à la lisière de la Coalition. Elle envoie un détachement de légionnaires à la rescousse d'une caravane de réfugiés. Ils devront la libérer avant l'arrivée d'un détachement de la Coalition. Ces trois aventures nécessitent au moins le livre de règles de *SaWo*.

En cette fin d'année, deux sorties sont prévues sous *Licensee Spotlight*. *The Eye of Xalath* est un recueil d'aventures/cadre de jeu pour *Beasts & Barbarians*. Entre une princesse aussi belle que sanglante et un lieu mystérieux dont personne n'est jamais ressorti indemne, vos barbares préférés vont avoir fort à faire.

Fin novembre, un *Kickstarter* a démarré pour *Cristal Heart*. Inspiré des comics et animés, il propose d'incarner des super-héros qui tirent leurs pouvoirs de leurs cœurs. Dans un monde où celui des hommes est fait de pierre, les agents de l'organisation secrète Syn Can peuvent remplacer le leur par un cristal ancien, qui leur confère des capacités exceptionnelles. Leur personnalité est aussi transformée, leur humeur devenant imprévisible. Un kit de démarrage est disponible pour présenter le jeu et vous en faire une idée.

Riotmind's

Alors que le jeu est en cours de traduction dans notre langue chez *Arkhané Asylum*, l'éditeur suédois a débu- →



té l'envoi de *LexOccultum* aux souscripteurs qui ont financé le jeu sur *Kickstarter*. Nous attendons son arrivée avec impatience et vous en reparlerons dans notre prochain numéro.

Du côté de *Trudvang Chronicles*, le travail avance bien sur *Stormlands* et les autres ouvrages financés sur *Kickstarter*. Si tout va bien, le tout devrait partir à l'impression en toute fin d'année ou, au pire, début 2019. Ce qui laisse présager une livraison aux souscripteurs au printemps et une arrivée en boutique dans la foulée.

Serpentarium Games

Quatre nouveaux ouvrages de création italienne viennent de sortir chez *Serpentarium Games* : *Regno delle Ombre* (le roi des ombres) est une aventure pour le jeu d'horreur zombie *Sine Requie*. Ce jeu qui rencontre un grand succès chez nos voisins a pour cadre le sinistre Quatrième Reich. Tout un programme !

La gamme de *L'Ultima Torcia* (la dernière torche), un JdR "à la D&D", est complété par un *Set del Master* sans rapport avec celui du grand ancêtre, ainsi qu'un *sourcebook* géographique, *I Reami dei Due Soli* (le royaume des deux soleils). Enfin, l'éditeur publie également un jeu cthulhien, *Alba di Cthulhu* (l'aube de Cthulhu) pour lequel vient de sortir une campagne dont le titre rappelle étrangement un grand classique de *CoC* : *La furia di Azathoth...*

Steve Jackson Games

Attendu depuis un moment, *GURPS Spaceships*, supplément pour *GURPS Space*, apporte des règles concernant des vaisseaux spatiaux (si, si, je vous jure !) de tous types et de toutes tailles. Ce qui inclut leur création, les voyages spatiaux et, bien entendu, un système de combat spatial (sans *battlemap*). Les règles de création de vaisseaux sont volontairement légères et souples et

doivent permettre leur construction, même des gros modèles, en l'espace de quelques minutes.

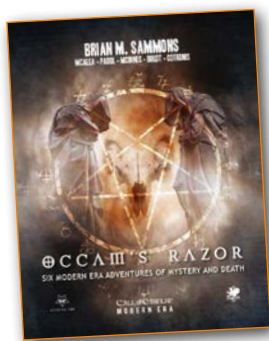
Stygian Fox Publishing

En septembre, *Stygian Fox Publishing* a remporté un beau succès avec le financement sur *Kickstarter* de *Occam's razor*, un recueil de six aventures pour *Call of Cthulhu 7 "Modern Era"*. Partant du principe que nombre de joueurs peuvent désormais être blasés et connaissent par cœur les créatures du Mythe, l'éditeur propose ici des scénarios se déroulant à l'époque moderne et dont l'intrigue semble, de prime abord, liée à une quelconque créature du Mythe, mais qui s'avèrent finalement avoir une cause ou des conséquences tout ce qu'il y a de plus banales et terre à terre.

Proposé en trois versions différentes (pdf, couverture souple et couverture rigide), l'ouvrage a attiré près de 1 200 souscripteurs qui ont débloqué de nombreux bonus, tels l'enrichissement des fiches de PNJ, la réalisation d'un fac-similé de six pages de journal bourrées de petites histoires bizarres, indices et autres trucs sympas, une aide de jeu vidéo qui sera hébergée sur *YouTube*, des plans dessinés par Guillaume Tavernier, et tout un tas d'aides de jeu qui seront offertes en pdf. Un scénario bonus a été débloqué sur le fil, lorsque le compteur a atteint 30 000 €. Tout ça est prévu pour juin 2019.

Ulisses North America

The Dark Eye continue son petit bonhomme de chemin, puisque *Ulisses North America* s'apprête à lancer un nouveau *Kickstarter* pour financer le supplément sur la magie, *Aventuria Magic*. Comme à chaque fois, ce gros supplément de règles ne viendra pas seul et sera proposé avec *Conspiracy of mages*, un scénario solo dans lequel le



lecteur incarne un mage, ce qui va lui permettre de se familiariser avec les règles de magie du jeu. Mais ce n'est pas tout, puisque le *crowdfunding* inclura également *Legacy of the Theater knights*, un *sourcebook* de 48 pages qui complète la campagne *Theater Knights* dont le troisième volet, *The Black forest*, est maintenant disponible. Contrairement à la version originale, ce livret ne sera pas accompagné de l'écran de la campagne, du fait d'un marché trop restreint. Le quatrième volet de la campagne, *The Green platoon*, sera quant à lui également proposé durant le Kickstart de *Aventuria Magic*.

Ulisses Spiele

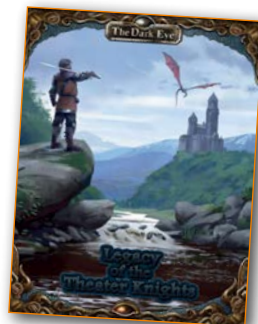
Après la sortie de *HeXXen 1733* courant septembre, l'éditeur allemand ne laisse pas traîner les choses et poursuit le développement de la gamme avec une série de nouveaux ouvrages qui ont fait l'objet d'un financement participatif durant l'automne. Le succès de ce jeu tout récent ne s'est pas démenti et plusieurs nouveaux produits vont donc être produits d'ici l'été prochain. Tout d'abord, *Hexenjagd - Kompendium für den Hexenjäger* est, comme son nom l'indique, un supplément destiné aux joueurs dans lequel ils apprendront tout ce qu'ils doivent connaître sur les sorcières pour pouvoir mieux les combattre. Au passage, les joueurs y trouveront de nouveaux rôles, professions et capacités, comme il sied à ce type d'ouvrage.

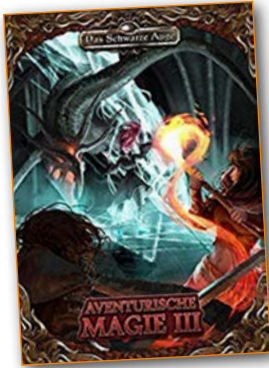
Pour ne pas faire de jaloux, l'éditeur propose un ouvrage sur le même thème destiné cette fois aux MJ : *Hexenzorn - Grimoire des HeXXenmeister* décrit la société des sorcières, leurs serviteurs et leurs sombres pouvoirs. Différents cultes de sorcières de toute l'Europe y sont décrits, permettant d'alimenter de nombreuses parties. Tout cela sera complété par *Finstere Herzen*, une boîte contenant trois aventures centrées sur des sorcières, qui pourront éventuellement constituer une campagne si le MJ

le souhaite. Fort de son expérience sur *Das Schwarze Auge*, l'éditeur ne s'arrête pas en si bon chemin et propose également des produits complémentaires, à commencer par une bande-originale composée par Ralf Kurtstiefer, déjà aux commandes de la BO du jeu. Des cartes et des jetons viennent s'ajouter à l'ensemble pour améliorer encore l'expérience de jeu. Quand on connaît la qualité et l'utilité des outils du même type sur la gamme phare d'*Ulisses*, tout cela est plutôt prometteur...

Das Schwarze Auge n'est pas en reste puisque la deuxième grosse opération financée par *crowdfunding* ces derniers mois a été livrée il y a quelques semaines : les souscripteurs ont été ravis de voir arriver *Havena - Versunkene Geheimnisse*, le nouveau supplément consacré à la ville mythique d'Aventuria. Outre le livre de 128 pages qui décrit la cité (qui existe en version standard ou en une magnifique version Deluxe), plusieurs ouvrages ou aides de jeu en rapport avec la ville sont désormais disponibles. Parmi eux, des scénarios ou recueils de scénarios, dont une réédition adaptée à la v5 de *Silvana's Befreiung*, le premier scénario publié pour le jeu, qui figurait dans la boîte d'initiation de la V1. Mais aussi des cartes au format poster, des posters, des dés, une bande-originale, un roman... L'ensemble est de très belle qualité et apporte de nombreux éléments qui permettront de jouer pendant de nombreuses heures dans les rues mais aussi les profondeurs de Havena.

L'éditeur allemand a aussitôt enchaîné avec le gros supplément "régional" suivant (192 pages) : *Die Flusslande*, consacré, comme son nom l'indique, aux pays bordant le Grand fleuve (Kosch, les Marches du Nord...), est actuellement en précommande sur le site d'*Ulisses Spiele*. Comme pour les autres suppléments régionaux (*Die Streitende Königreiche*, *Die Siebenwindküste*, *Havena*), il s'agit là d'une véritable sous- ➔





gamme avec des ouvrages complémentaires (*Heldenbrevier*, *Rüstkammer*, des cartes géographiques, des dés, une bande-originale, des scénarios) qui peuvent être rassemblés dans un très joli coffret doublé en lin vert et marqué d'armoiries dorées, à l'image des autres coffrets. Sortie prévue le 13 décembre prochain, pile poil pour être livré sous le sapin si vous êtes accro à l'Aventurie !

D'ici là, *Aventurische Magie III* sera déjà en boutique (fin novembre), aussi bien en version standard qu'en version Deluxe avec couverture en similicuir. Comme son titre l'indique, il complète les règles de magie, avec des règles d'invocation, de magie temporelle, de voyage dans les sphères, mais traite aussi d'académies de magie et de diverses carrières comme les animistes ou les druides. Et bien entendu, on y trouvera nombres de sorts, capacités spéciales et autres.

Pour terminer, *Ulisses* a prévu la sortie d'une boîte d'initiation à *DSA*, baptisée *Das Geheimnis des Drachenritters* (Le secret du chevalier dragon). Actuellement en précommande, elle ne sera disponible que le 31 janvier mais donne déjà furieusement envie. Prévue pour initier aussi bien des novices au JdR que des routards à *l'Œil noir*, elle contient quatre aventures en solo pouvant chacune être jouée avec l'un des quatre personnages pré-tirés de la boîte, un scénario d'initiation pour un groupe de joueurs utilisant les pré-tirés et servant de tutoriel pour l'apprentissage des règles, une seconde aventure et plusieurs synopsis permettant de développer une campagne. Tout cela est accompagné de la description de la région dans laquelle se jouent les scénarios, de marqueurs permettant de représenter les personnages sur les plans, des dés nécessaires (d20 et d6), de cartes de progression (pour gérer facilement l'expérience) et d'un livre de règles permettant d'aller un peu plus loin dans l'apprentissage du jeu après avoir joué l'aventure d'initiation. Miam !

White Wolf Publishing

Courant novembre, *Modiphius*, titulaire de la licence de *Vampire : the Masquerade*, annonce qu'à la demande de *White Wolf*, l'impression des suppléments *Camarilla* et *Anarch* a été suspendue et les pdf retirés de la vente (et rendus inaccessibles à ceux qui les ont déjà acquis). Mesure radicale aussi étonnante qu'inexpliquée. Que se passe-t-il ? La licence de *Modiphius* est-elle en jeu ?

Pour avoir la réponse, il faut aller sur le site de *White Wolf*, sur lequel un communiqué a été publié par Shams Jorgani, en charge du *Business Development* chez *Paradox Interactive*, mais aussi directeur de *White Wolf* par intérim. Selon ce communiqué, l'équipe de *White Wolf* est restructurée et incorporée dans *Paradox Interactive*, cessant ainsi d'être une entité à part entière. Désormais, *White Wolf* aura pour objet de développer les lignes directrices et la vision du Monde des Ténèbres, qui continuera d'être développé par des éditeurs sous licence. La société cesse donc d'être un éditeur en tant que tel, comme prévu initialement par *Paradox Interactive*.

Quel lien avec la suspension des deux suppléments de *Vampire* ? Patience... M. Jorgani explique que pour *White Wolf*, l'horreur du Monde des Ténèbres explore les parts les plus sombres de notre société, de notre culture, de nous-même. À ce titre, des sujets sensibles et/ou difficiles doivent pouvoir être explorés. Cependant, une limite est posée : pour traiter d'un sujet, il faut le comprendre ainsi que les personnes impliquées. M. Jorgani souligne qu'il y a dans notre monde de vrais méchants, dont les actes ne peuvent être pardonnés, et dont les victimes doivent être prises en compte.

Mais de quoi s'agit-il, bon sang ? On y vient, on y vient ! Si les ventes de *Camarilla* et *Anarch* ont été suspendues temporairement (ouf, c'est temporaire !),

En janvier 2019
dans vos boutiques préférées

Ce deck-building vous entraîne dans une course éffrénée aux Amulettes d'Éternité! Soyez le premier à atteindre le Nirvana et remportez la partie!

www.okaluda.fr

c'est pour pouvoir retirer de *Camarilla* la partie consacrée à la Tchétchénie dans laquelle, selon *White Wolf*, ils ont perdu de vue ce que doit être le jeu, écrivant un chapitre parlant "d'une tragédie réelle en cours d'une façon crue et irrespectueuse." ! Voilà voilà...

Selon la société, la modification du livre entraîne un délai d'environ trois semaines. Les deux ouvrages devraient donc être disponibles en fin d'année.

Wizards of the Coast

Nous en parlions dans notre numéro précédent : *Dungeon of the mad mage*, un module pour *D&D5* se déroulant dans l'univers de *Waterdeep* et faisant suite à *Dragon heist*, est désormais disponible. Dans le sous-sol du Yawning portal, une taverne de la cité de *Waterdeep*, se trouve *Undermountain*, un super méga-donjon qui est le domaine du sorcier fou Halaster Blackcloak. Pour des raisons incompréhensibles (on peut soupçonner que ça arrange bien les scénaristes, en fait !), l'individu en question a bien sûr truffé ledit donjon de dangereuses créatures et de pièges plus machiavéliques les uns que les autres.

Si les PJ commencent l'aventure au niveau 5 comme c'est prévu, explorent tout ce qu'il y a à explorer et survivent, bien entendu, ils devraient en sortir au niveau 20. Cool !

Pour compléter le scénario, *WotC* commercialise également un kit baptisé *Dungeon of the mad mage - Maps and miscellany* qui contient tout un tas de cartes géographiques et d'aides de jeu pour le scénario.

Également sorti fin novembre, le *Guildmaster's guide to Ravnica* est maintenant disponible, décrivant la ville et ses dix guildes. Là encore, *WotC* propose un kit de cartes et d'aides de jeu en complément du bouquin, ainsi qu'un set de dés aux couleurs de l'univers.

Et si vous êtes fan des illustrations légendaires de *D&D* depuis sa création, il faut vous jeter sur le *Art & Arcana* qui en contient pas moins de sept cents qui ont figuré sur les couvertures des livres, suppléments et autres romans, mais aussi des crayonnés inédits et des documents rares. Un plongeon dans les archives de *WotC* qui fera un beau cadeau de Noël !

Marc Sautriot & Olivier Halnais



BONNE ROUTE, PIERRE

L'équipe du Scriptarium, sous la plume de Jidus et avec le coup de crayon de Rolland Barthélémy, a rendu un bel hommage à Pierre Lejoyeux, personnage aimé de la première version de Casus et grand auteur entre autres pour le jeu Rêve de dragon. On l'interviewait dans Casus #26... La Rédaction présente ses condoléances à ses proches.

Pierre Lejoyeux s'est éteint à l'âge de 57 ans, le 2 novembre dernier. Une perte pour sa famille, ses proches, ses amis. « *Il est impossible de définir qui tu as été tant tu as endossé d'identités et de compétences en les poussant à l'ultime de la maîtrise... pharmacien, rédacteur en chef, rôliste, concepteur de jeux, maquettiste, journaliste, auteur, consultant, spécialiste de l'astrologie maya, scénariste, énergéticien, sophro-analyste, passionné de japonais, de lithothérapie et tant d'autres sujets...* » a rappelé, lors de ses obsèques, sa cousine Juliette. Un hommage rappelant la complexité, mais aussi la générosité et la curiosité de Pierre.

Une perte pour ses proches mais aussi le milieu rôliste français dans son ensemble. Pierre s'était fait connaître au mitan des années 80 en participant à plusieurs jeux et en intégrant la rédaction de *Casus Belli* première formule, à partir du numéro 25. Auteur de plusieurs livres-jeux avec son frère François aux éditions *Presses Pocket* et *Le Livre de Poche* (*La Malédiction de Shimbali*, *Le Dragon de Limehouse*, *Le Mystère de Stonehenge...*), réédités tout fraîchement par *Posidonia*, avec en prime deux inédits (*Coupez !* et *Quelle galère !*), il avait mis sa plume au service de plusieurs jeux de rôle en écrivant des scénarios pour *Paranoïa*, *Simulacres*, *L'Appel de Cthulhu*, sans oublier *MEGA* pour lequel il a signé deux des scénarios les

plus célèbres du jeu : *Des Ombres sur la Lande* et *Le Voleur d'Ygol*. Il avait aussi écrit des articles sur la pratique ludique.

Mais c'est surtout son intervention sur *Rêve de Dragon* qui a marqué les mémoires. Joueur pendant une dizaine d'années à la table de Denis Gerfaud, il a activement participé au suivi du jeu en maquant de nombreux ouvrages (*RdD* version *Multisim*, et plus récemment la réédition chez *Scriptarium*) ; son personnage incarné dans les parties de *Rêve de Dragon*, Nitouche, est devenu emblématique du jeu. Pierre avait aussi participé à l'écriture du supplément *Du Voyage et des Voyageurs*, et écrit avec d'autres comparses une campagne non officielle, *Le Dernier Matin du Monde*. Pierre s'était écarté pendant quelques années du milieu du jeu de rôle pour se consacrer à d'autres passions, souvent tournées autour de l'écriture. Il y était revenu avec le succès que l'on sait.

Nous pouvons témoigner, pour avoir travaillé avec lui pendant trois ans sur le retour de *RdD*, que Pierre était une personne réactive, créative, efficace. Son intervention dans notre projet éditorial a été majeure, son talent crucial. À tel point que le chef de projet, Jidus, lui a demandé, vers la fin, de se créditer en tant que « *coordinateur général* ». Il était content, avait-il indiqué, en forme de clin d'œil : « *Chouette, je monte dans la hiérarchie !* » Il était pudique, mais sans nul doute fier de son travail sur

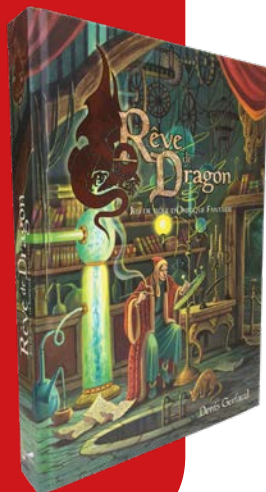


Rêve de Dragon, venant clôturer une aventure ludique entamée il y a des décennies avec Denis, l'auteur du jeu. Une petite délégation de *Scriptarium* s'est rendue aux obsèques et a rendu hommage à l'artiste au nom de l'équipe, de ses membres et des nombreux soutiens, joueurs, fans et souscripteurs qui nous avaient demandé de transmettre leurs condoléances.

Pierre voyait la mort non pas comme une fin, mais comme un renouvellement, un maillon de plus dans la chaîne formée de multiples incarnations.

Le voilà réveillé dans un Rêve différent du nôtre, à l'orée d'un nouveau voyage.

Bonne route, compagnon.



RÊVE DE DRAGON | JEU DE RÔLE VF

RÊVE DE DRAGON

Retour dans les Basses Terres du Rêve

Près de vingt-cinq ans après la seconde édition du chef d'œuvre onirique, attristés par l'état vieillissant de leurs manuels de jeu et portés par le succès du financement de la campagne À la Claire Fontaine, les passionnés du Scriptarium décident de redonner à un des bijoux du JdR français un écrin à la mesure de son éclat.

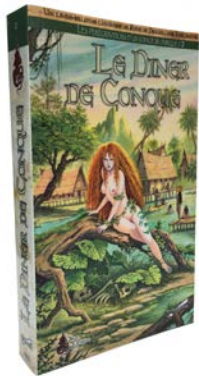
Fiche technique

Éditeur • Le Scriptarium

Matériel • Livre des règles, « *Rêve de Dragon, jeu de rôle d'Onirique Fantaisie* », de 508 pages (A4) en couleur.

Recueil de scénarios, « *Invitation au Voyage* », de 408 pages (A4) en couleur également. Couverture dure, signets et reliure cousue pour les deux ouvrages.

Prix constaté • 130 € pour le coffret ; 55 € pour le livre des règles seul et 55 € pour le recueil de scénarios.



Ces ouvrages ont autant pour vocation de permettre aux rêveurs cheus des première et deuxième éditions de retrouver le goût si particulier du voyage entre les rêves que d'ouvrir aux néophytes une porte, une blurêve, vers le village d'Ortiegrise et les forêts de Sagittals où couinent les Groins... La réédition de *Rêve de Dragon* s'accompagne d'articles inédits, de nouveaux sorts, d'un recueil de scénarios, d'un traité de Flore et de Faune, de Tarots Draconiques, etc.

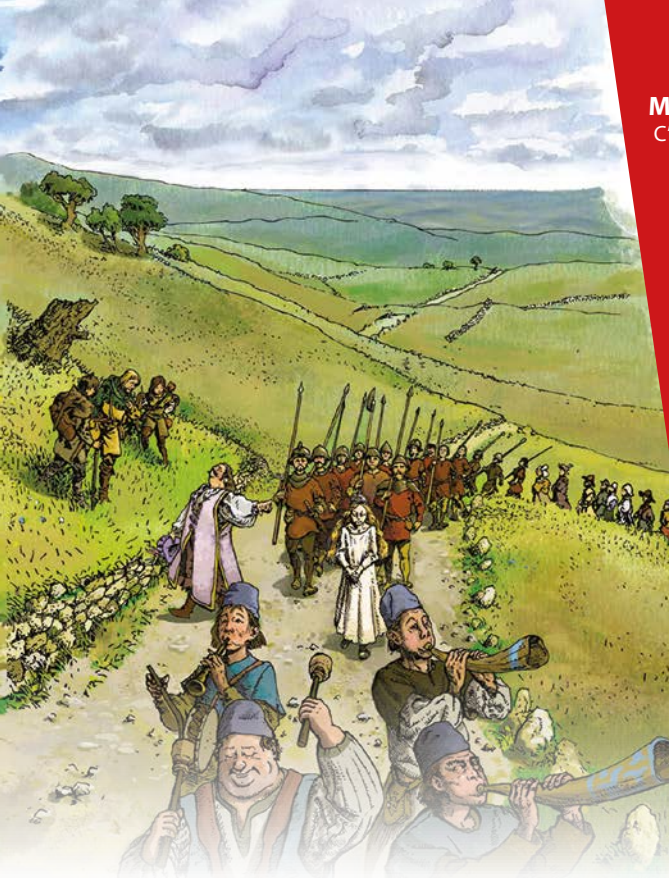
Un univers onirique, métaphore du jeu de rôle

En 1985, Denis Gerfaud brise le quatrième mur du JdR en créant un univers dont les habitants eux-mêmes savent qu'il s'agit d'une création. Tous les sages s'accordent pour dire que le monde est rêvé par des dragons, la réalité étant une fiction onirique et poétique que tissent ensemble de mystérieux endormis.

Et partant de ce postulat, en faire une analogie du JdR, tout s'articule à merveille ! Si parfois deux contrées très différentes cohabitent, c'est à cause

d'une déchirure du rêve. Ces passages sont, d'après certains, des restes des cataclysmes qui secouèrent le monde quand les dragons se réveillèrent par deux fois (heureusement, ceux-ci se rendormirent en créant, à chaque fois, un nouvel Âge pour l'univers). Les cauchemars se sont glissés dans certaines de ces failles et ils fournissent aux personnages toutes sortes d'horribles opposants. Pour d'autres, les déchirures sont comme les lapsus des rêveurs. Ces particularités géographiques permettent de nombreuses fantaisies dans les récits, ainsi qu'un monde quasiment sans contrainte et en création perpétuelle. Et comme la plupart de ces brèches sont à sens unique, elles structurent le récit et ses différents actes.

Les joueurs incarnent des aventuriers du Troisième Âge, des gens de toute extraction, qui ont été pris par le virus du voyage, une pulsion qui pousse certains individus à prendre la route. Il est facile de lancer une histoire puisque, de par leur nature, les personnages sont des nomades. Nombre de ces errants sont comme des focales du rêve des Dragons, des avatars fantasmés et tragico-comiques auxquels les Dragons sont, en quelque sorte, attachés et à qui il arrive des histoires à cause de cette



Mais aussi...

C'est une avalanche de produits dérivés pour les aficionados :

- Un set de neuf dés, 1d4, 1d6, 2d8 (dont un dé draconic), 2d10 (dizaines et unités), 2d12 (dont un qui servira à déterminer le signe astrologique), 1d20. **19 € le tout.**
- Des livrets du voyageur en 10 volets (6 volets pour le personnage, 4 volets pour les règles, dont l'indispensable carte des Terres Médiannes du Rêve pour les mages). Tout en couleur et avec une couverture souple et illustrés par Florence Magnin. **16,50 € les cinq.**
- Deux livres dont vous êtes le héros, *Le Bal au Pont* (paru en 2016) et *Le Dîner de Conque*. Dans le premier, vous devrez réconcilier les habitants de Sacque-sur-Chicane et de Resacque-sur-Chicane. Dans le second, en revanche, vous serez plongé dans une ambiance paradisiaque... Enfin, pas trop non plus, sinon il n'y aurait pas d'aventure ! **13,50 € chacun.**
- La campagne À la *Claire Fontaine* (parue en 2016 et toujours disponible). Vous trouverez la critique dans le *Casus Belli* n°18. **73 pages, couverture souple, 27 €.**

affection. Et si, entre les parties, la vie des personnages est floue et résumable en quelques mots, c'est parce qu'ils sortent du « *Gris-Rêve* », une phase de sommeil instable et brouillonne de leur rêveur.

Les scénarios sont des balades dans des contrées toujours plus exotiques, avec leurs traditions, leur faune et, quelquefois, leur cuisine, pour faire vivre aux héros de nombreuses aventures picaresques. Parfois elles seront fatales, la puissance qui rêvait le défunt se retourne dans son sommeil, mais le personnage renaît ailleurs, sous une autre forme, une autre identité, avec des souvenirs fantômes d'existences passées. Peut-être cette nouvelle incarnation croisera-t-elle à nouveau ses anciens compagnons de route ? Peut-être sera-t-elle à la poursuite de ses existences antérieures, qui la tarauderont

de rêves récurrents jusqu'à ce qu'elle entreprenne une « *quête d'archétype* » pour renouer avec son passé, et souvent lancer une aventure.

Invitation au Voyage

Le coffret, financé par la campagne de souscription et bientôt disponible en boutique, comprend deux livres dont un recueil de scénarios, intitulé *Invitation au Voyage*. Cet opus contient la majeure partie des scénarios écrits par Denis Gerfaud pour divers magazines ainsi que le scénario de base proposé dans la première édition. Aubaine inespérée pour les fans et les collectionneurs, cette mosaïque de textes permettra au néophyte de se faire une idée des possibilités et de la richesse du jeu : il pourra chasser le fantôme, vivre l'horreur dans des boucles oniriques, courir la campagne derrière un calem- ➔

Écran du Gardien des rêves

Illustré avec toujours autant de brio par Florence Magnin et rassemble toutes les tables utiles au Meneur. **4 volets format portrait (A4). Rigide. Prix constaté : 19,50 €.**



Le Tarot Draconic

Ce tarot se présente sous la forme de 21 lames : 10 paires opposées et une vingt-et-unième solitaire. Longtemps utilisé sous une forme artisanale par Denis Gerfaud lors de ses parties, voilà ces cartes magnifiquement illustrées par Florence Magnin (au recto) et par Roland Barthélémy (au verso). Elles sont dotées de mots-clés pour donner un support à l'improvisation du Gardien des rêves. **Étui de 21 cartes. Prix constaté : 12 €.**

Cartes Queues de Dragon

Si elles peuvent paraître anecdotiques, ces cartes censées remplacer le tirage aléatoire lors d'une maladresse d'un haut-révant m'ont coûté mon opus du jeu de rôle, confisqué par mon fils, fasciné par un jeu où « on doit traîner son épée en laisse parce qu'on a raté un sort ». Que ce soit pour éviter d'ouvrir le livre, pour servir de pense-bête à un joueur, ou pour lui communiquer son malheur en secret, on trouvera au final très facilement une utilité à ces cartes illustrées par Roland Barthélémy, Jidus et Florence Magnin. **Étui de 56 cartes. Prix constaté : 15 €.**

bour, participer à des fêtes de village, être confronté à des traditions étranges ou à de réels choix moraux.

Pas moins de 37 scénarios émaillent les deux ouvrages, trente-quatre dans *l'Invitation au Voyage* et trois dans le manuel du jeu de rôle, et dotés qui plus est de nombreuses illustrations inédites. Certes, il faut reconnaître qu'ils sont très inégaux. Si certains sont sûrs d'apporter de longues parties cocasses et poétiques, d'autres seront bouclés en quelques heures, sans travail supplémentaire de la part du Gardien des Rêves (ainsi qu'on appelle le MJ dans ce jeu) et sans apport des Rêveurs (les PJ). Mais tous ont un grain de folie, un PNJ, une situation de base originale, intéressante à exploiter. Dans quel autre jeu le score en cuisine a-t-il pu tout changer ? Pour quelle autre histoire vous êtes-vous mêlé des agissements d'un sinistre tueur en série pour gagner une course d'escargots ? Les rôlistes qui ont du métier ont tous sauvé le monde une bonne vingtaine de fois, mais combien ont essayé de faire rire toutes les femmes d'un village en sanglot ? Ce qui, personnellement, me frappe dans ces ouvrages, c'est ô combien *Rêve de Dragon* est un jeu à part, aux intrigues souvent farfelues et aux perspectives vivifiantes.

La Mécanique des rêves

Les règles n'ont que très peu changé dans cette édition : la chance particulière des vrais-révants (ceux qui ne sont

pas magiciens) n'est plus. Par contre, les voies des hauts-révants (les magiciens) ont gagné de nouveaux sortilèges.

Les rêveurs des éditions précédentes seront donc en terrain familier : le personnage est défini par une quinzaine de caractéristiques allant de la force à l'odorat, et plus d'une soixantaine de compétences (comme mêlée, mêlée à la masse, mêlée à l'épée, etc.). Pour effectuer une action, le joueur doit réussir un jet de pourcentage, dont le seuil est donné sur un tableau de résolution, au croisement entre la caractéristique concernée et le score de compétence amendé de malus ou de bonus selon la situation. Points de tâche, succès particuliers ou critiques, la mécanique est précise et bien rodée. Elle peut effrayer au départ, et si certains la trouve trop lourde, trop simulationniste pour un jeu d'une telle poésie, il faut lui reconnaître une certaine finesse de résolution.

La Magie est un jeu dans le jeu. Le haut-révant sait se rapprocher de la conscience ensommeillée des dragons et influencer leurs rêves. Pour cela, son esprit monte dans les Terres Médiannes du Rêve, matérialisées par un plateau de jeu aux multiples paysages. Semblable à un jeu de l'oie aux rencontres aléatoires, les Terres Médiannes du Rêve réservent leur lot de surprises, dont les cocasses Queues de Dragon. En effet, certains échecs entraînent des gages que le magicien devra accomplir une fois revenu à la réalité. Ces maladresses emblématiques du jeu sont d'ailleurs proposées dans la gamme sous forme de cartes aléatoires illustrées. C'est parfois bien long de jeter un sort, et, à



Le Traité de Flore et de Faune

Ce bel opus permet avant tout de retrouver la plume cocasse de Denis Gerfaud, alors qu'il évoque les troncs hexagonaux des Octopèdres, très recherchés en architecture, ou la piqûre revigorante des buissons de Poussaïeul, dans lequel il ne faut pas hésiter à pousser avec vigueur les rhumatisants. Véritable ballade joliment illustrée par Jidus, on a le plaisir au fil des pages de voir enfin le faux Murus, le klampin ou la Clopinette, ce fruit si peu nourrissant qu'on le laisse aux voyageurs. Si les chapitres autres que les « *correspondances et réflexions* » ne sont pas tous des entrées pour d'oniriques aventures, les spécimens et les recettes de cuisine rassemblés dans les pages de ce grimoire sont autant de petites touches de couleur à ajouter à vos voyages, même dans d'autres jeux de rôle. **262 pages (A5). Couverture rigide. Prix constaté : 34,90 €.**



notre humble avis, il vaut mieux avoir un joueur honnête et capable de gérer sa montée seul si l'on veut éviter les ralentissements dans le récit. C'est un prix à payer pour une magie originale et qui tranche avec les poncifs des autres univers de jeu de rôle.

Les sortilèges s'articulent en différentes voies : Narcos (pour les enchantements), Hypnos (pour les illusions, les suggestions et une foule d'invocations cocasses) et les surprenantes zones d'Oniros (avec sa magie de transmutation qui a causé tant de fous rires à notre table, après des conséquences inattendues)... La voie obscure de Thanatos, elle, ne s'emprunte qu'à vos risques et périls et au détriment d'une autre voie que cette magie impie vampirise.

Une édition pour les rassembler tous, et dans les ténèbres...

Il y aura toujours des chagrins pour regretter la taille de ces ouvrages et le côté pratique des cahiers de la deuxième édition, mais dans quel état sont-ils aujourd'hui, après toutes ces parties ? Et puis pour faire taire un joueur un peu pénible rien de tel que de lui laisser tomber subrepticement le livre des règles sur les doigts...

Toute plaisanterie mise à part, ce manuel en question est beau, bien relié, abondamment illustré et coloré, et augmenté de nouveaux sorts, d'extraits de l'ouvrage *Du Voyage et des Voyageurs*, présentant danses, jeux, recettes et chansons. Quand la deuxième édition affichait trois colonnes de caractères de petite taille, cet opus a une présentation plus aérée, une police plus grande et peut être plus lisible, surtout pour des joueurs qui ont comme moi « *de la bouteille* » (je parle de mon âge s'avancant, et non de ma consommation de Petite Eau boldzare).

Les couvertures de Florence Magnin sont magnifiques, les ouvrages tout en couleur grâce à Jidus et sa complicité avec Rolland Barthélémy, et quitte à me répéter, je ne connais pas beaucoup de jeux livrés avec 37 scénarios officiels et qui plus est, de jolis signets, jaune et violet, comme les déchirures du rêve. Tenir le coffret entre les mains me donne envie de remonter une table hebdomadaire, et de revoir mes amis hauts-révants traverser la cuisine à cloche pied à cause d'un gage des Kanaillous... Vous ne connaissez pas encore ces invocations à tout faire, délicieusement plaisantines ? Alors n'hésitez pas et ruez-vous sur le travail admirable des passionnés du Scriptarium.

Maximilien et la Moitié

J'aime :

- + De très beaux bouquins et de quoi jouer des années
- + Tous les produits dérivés : le *Traité de Flore et de Faune*, le *Tarot draconic*, les cartes *Queues de dragon*, etc.
- + La richesse de ton et de situations, l'imagination constante
- + Des scénarios originaux et variés
- + Le dessin hommage à Tignous en fin de volume

J'aime moins :

- Avoir la nostalgie de certaines illustrations, que voulez-vous, je m'attache vite
- Devoir me casser la tête pour trouver des choses négatives à dire dans cette marge



LIVRE DE BASE VF

Paranoïa

Retour au complexe Alpha

Après le volume *Retrogaming* (Voir CB #27), la nouvelle édition de *Paranoïa* arrive enfin en boutique. Avec un changement de format au passage. Pour le meilleur ?

L'ordinateur est votre ami

Paranoïa est un jdr parodique qui imagine un futur dystopique où les travers de notre société sont exacerbés pour mieux les critiquer – le tout sous une bonne couche d'humour, tout de même. L'humanité s'est donc réfugiée dans le Complexe Alpha (le pourquoi est inconnu et sans importance) géré par l'Ordinateur.

Pour mieux contrôler le peu d'humanité qu'il reste aux survivants, l'Ordinateur a structuré la société en une rigide hiérarchie codifiée par des codes couleurs. Tout en bas, les infra-rouges sont des quasi-esclaves. C'est au niveau rouge que la vie, la vraie, commence vraiment. Les PJ sont engagés comme clarificateurs, des agents de l'ordinateur missionnés par ce dernier pour... tout et n'importe quoi en fait.

Or l'ordinateur est aussi sévèrement paranoïaque. Sa programmation n' imagine pas un instant qu'il puisse dysfonctionner, si besoin qu'il attribue le moindre problème aux mutants et aux terroristes. Il encourage à ce titre fortement la délation, indispensable pour espérer progresser dans la hiérarchie. Heureusement (ou pas ?) chaque habitant dispose de plusieurs clones bien pratiques en cas de défaillance.

Croisez *Brazil* avec *les Simpsons*, ajoutez un peu d'explosif, secouez fort et vous aurez une bonne idée du résultat.

Programmation bas niveau

Étant initialement paru dans les années 80, il était légitime de craindre que ses thèmes n'aient pas très bien vieilli. Il n'en est rien, à tel point que les apports de cette édition pour le moderniser sont minimales – et pas spécialement intéressants. Les personnages du complexe sont désormais dotés d'un implant, le Cerebral Cor-Tech. Il sert de caméra de surveillance, difficile à expliquer (comment peut-on appartenir à une société secrète si l'ordinateur peut nous surveiller en permanence ?), et de réalité augmentée, peu exploitée au-delà d'un humour peu subtil.

Cet humour, parlons-en, tiens. Il tient une place particulière dans *Paranoïa*, et cette édition ne déroge pas à la règle. S'il apparaît moins envahissant que dans la gamme XP, il n'est pas toujours de très bon goût, en particulier lorsque le jeu se prend lui-même comme sujet plutôt que de rester centré sur l'univers.

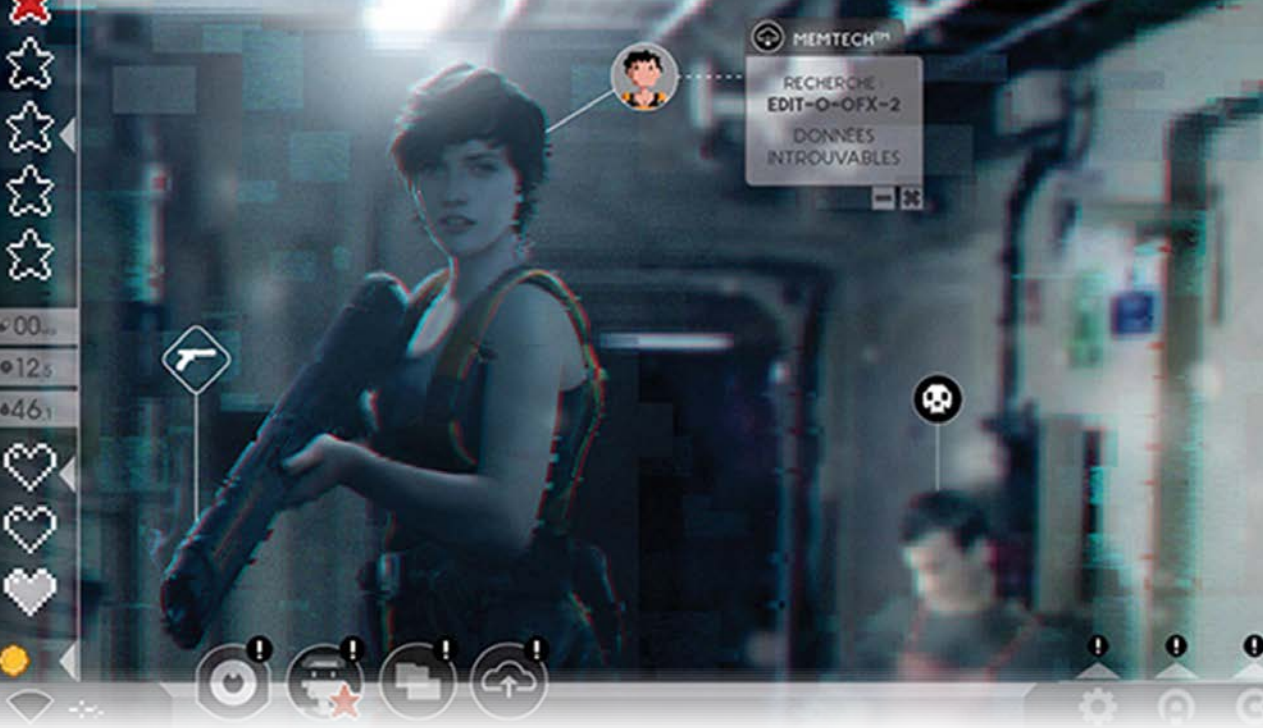
Côté matériel, l'édition standard renferme quatre livrets couleur et une centaine de cartes. Le parti-pris graphique est... comment dire... un par-

Fiche technique

Éditeur • Sans Détour

Matériel • Boîte contenant 4 livrets de 40, 120, 64 et 94 pages, environ 100 cartes et un plateau de jeu

Prix constaté • 49,95 €



ti-pris certain. Les illustrations mélangent dessins et photo-montages, mais toujours dans un style pixel-art d'un goût qui ne sera pas celui de tout le monde et risque de vite mal vieillir.

L'ordinateur est infailible, son système est donc parfait

Le principe de base de *Paranoia* est aussi simple que classique : on lance autant de d6 que la somme d'une caractéristique et d'une compétence, chaque 5 ou 6 donne une réussite dont le nombre est à comparer à la difficulté. Un dé supplémentaire, le dé ordinateur, provoque des résultats particuliers s'il tombe sur sa face ordinateur (le 6, si vous n'avez pas le dé en question).

Les points de Sang-froid sont une autre trouvaille simple mais en parfaite adéquation avec le thème du jeu. L'univers de *Paranoia* est kafkaïen à souhait. S'il pense bien faire, l'ordinateur est procédurier jusqu'à

l'écœurement et un citoyen a vite fait d'y perdre son latin. Or tout débordement d'affect peut être perçu comme une trahison. Les points de Sang-froid viennent justement mettre un peu de piquant dans la recette, en provoquant justement des coups de chaud – qui ne peuvent que tomber à un mauvais moment, car la vie dans le complexe n'est qu'une succession de mauvais moments !

Les cartes comprennent des cartes actions utilisées pour réguler l'ordre de jeu. Il n'y a pas de révolution (*Paranoia* n'est pas le premier jeu à faire usage de ce type de matériel), mais elles répondent parfaitement au besoin du jeu, en étant à la fois moteur de l'action et véhicule de l'humour (du bon, cette fois). Restera à savoir si, à force de voir passer les mêmes cartes, leur puissance d'évocation humoristique ne va pas s'étioler.

D'autres innovations sont en revanche plus curieuses. La création de personnages, par exemple : celle-ci est collective, et chaque choix qu'un →



Édition standard contre édition augmentée

Paranoia est disponible en deux versions, la version standard et l'édition augmentée. Cette dernière comprend divers bonus, comme l'écran, le dé ordinateur, un zappeur en carton... Or, une partie de ces « bonus » sont en fait complètement intégrés dans les règles et outils présentés dans les livrets.

Il en résulte un étrange sentiment, celui que l'édition augmentée constitue plutôt l'édition normale, et l'édition standard une édition premier prix incomplète.

▶ joueur fait influe sur le personnage de son voisin de gauche, souvent pour son malheur. C'est certes drôle, et ça nourrit (déjà !) le ressentiment qui ne peut manquer d'exister au sein d'une équipe de clarificateurs. Mais cela ne sert aucun intérêt sur la longueur et peut même nuire au jeu si un joueur se retrouve avec un personnage qu'il n'a aucune envie d'incarner.

Le Complexe Alpha en bref

En très bref, en fait. Le livret qui lui est consacré présente au joueur le complexe Alpha, son organisation, ses ennemis, avant de se concentrer sur le rôle et la mission des clarificateurs. C'est très bien rédigé, très agréable à lire, et ça constitue une introduction à l'univers de jeu tout à fait efficace.

Hélas, ce n'est justement qu'une introduction, très légère de surcroît. C'est un peu comme si un livre de base s'arrêtait à son chapitre introductif sur les concepts du jeu. C'est dire si l'on reste sur sa faim !

Pour aller plus loin, il faut en fait ouvrir le livret des scénarios. Pour poursuivre l'effort didactique de cette

boîte de base, il propose en ouverture un bref résumé des règles destiné aux joueurs – après avoir expliqué que son contenu est réservé au MJ, une curiosité d'organisation parmi d'autres (par exemple, ce livret de scénarios est aussi le seul endroit qui précise le type de dés à utiliser !).

Le premier scénario prend le MJ par la main pour introduire à la fois l'univers et les règles au groupe de jeu. La pédagogie n'est ni trop légère, ni trop pesante, elle trouve un excellent équilibre dont bien des boîtes de démarrage devraient s'inspirer. Les quatre scénarios proposés (dont un français écrit par Tristan Lhomme) se tiennent très bien. Ils permettront aux joueurs de découvrir progressivement la vie du Complexe et ses nombreuses « subtilités ».

Le premier permet aux PJ, clones infra-rouges tout frais sortis de leur cuve, d'atteindre le niveau rouge, quasiment par erreur. Il est inévitablement linéaire, mais c'est un mal nécessaire pour lui permettre de remplir son rôle éducatif – ce qu'il fait effectivement très bien. La seconde aventure place les clarificateurs nouvellement promus au milieu d'un improbable imbroglio qui

Le livre des Mods

Ce petit supplément propose 5 modules consistant à teinter votre environnement *via* votre Cerebral CoTech, sur une thématique particulière : *dungeon crawler*, licornes, investigations occultes, arts martiaux et western. Il s'agit pour l'essentiel de transformer quelques éléments de décors (tous les ennemis apparaissent sous la forme d'orcs...), ajuster le fonctionnement du complexe (les armes laser ne fonctionnent pas dans un univers med-fan) et proposer une fiche de personnage aux couleurs du thème.

C'est certainement très rigolo à utiliser le temps d'une scène, alors que l'équipe de clarificateurs vient de pénétrer dans un secteur inédit du complexe. Mais c'est aussi très léger, et les 20 pages du supplément ne méritent certainement pas ses 12 €.



nécessitera une bonne dose d'improvisation pour en sortir. Le 3^e scénario envoie enfin les PJ remettre d'équerre un secteur qui n'est pourtant plus censé exister. Ce scénario bac-à-sable est structurellement le plus faible du lot et manque de pistes de sortie pour nos pauvres joueurs. Sans aller jusqu'à former une campagne, ces trois scénarios sont par ailleurs liés par une trame de fond et quelques PNJ.

Le bonus français, enfin, pousse les clarificateurs au milieu d'une télé-réalité. Le principe d'une telle émission détonne quelque peu dans le monde bureaucratique et faussement aseptisé du complexe mais, passé ce détail, il offre une structure ouverte qui renouvelle agréablement les plaisirs. Il propose toute une série de tables d'épreuves et d'événements qui viendront rythmer la vie (et l'enquête) des PJ au sein de ce show télévisé.

Traîtres, mutants et sociétés secrètes

Le livret destiné au MJ consacre une place importante à compléter le *background* du jeu. Il revient sur les différents niveaux de clarification, de l'infra-rouge aux mythiques ultra-violets, sur les mutants et sur les sociétés secrètes. Ces dernières sont une

composante inévitable de *Paranoia* et cette édition ne fait pas l'impasse dessus, avec un assez vaste catalogue. Chacune peut facilement donner un PNJ, une situation ou l'intrigue de tout un scénario.

Les conseils qui complètent le livret naviguent entre deux eaux. Ils sont globalement à propos, mais relèvent parfois de l'évidence. Certains outils font aussi un peu de remplissage, comme le plateau de jeu ou le zappeur, accessoire par ailleurs absent de la boîte dans sa version standard (Voir encadré).

À ce stade, cher lecteur médusé, vous vous demandez sûrement s'il vous faut absolument cette édition ou non. Cette critique ne manque en effet pas de souligner quelques défauts. Aucun ne sont pourtant rédhibitoires. Si vous avez déjà plongé dans le volume *Retrogaming* et que son système à l'ancienne ne vous pose pas de problème, vous ne trouverez pas forcément votre compte ici. Mais si vous ne connaissez pas *Paranoia* ou souhaitez-vous y remettre, cette nouvelle édition constitue un très bon choix, même dans sa version standard, accessible et complète.

Slawick Charlier

J'aime :

- + L'accessibilité de cette édition, malgré les problèmes d'organisation
- + La mécanique modernisée
- + Quatre scénarios

J'aime moins :

- L'édition standard, qui donne l'impression d'être incomplète
- Certaines mécaniques un peu artificielles
- L'organisation des livrets, parfaite



JEU DE RÔLE (VF)

MONSTER OF THE WEEK

Scobynatural Vampire Hunter

Fans de Buffy, Supernatural, Fringe... de toutes les séries pour adolescents et adultes geeks, vous savez que les monstres existent. Alors, levez-vous de votre canapé, la chasse est enfin ouverte.

Fiche technique

Éditeur • Studio Deadcooks

Matériel • Livres des règles en N&B de 352 pages, Bestiaire en N&B de 160 pages + son écran + 12 polaroids, livrets de mystères en couleur de 24 pages, gamme à couvertures souples. Bonus réservés aux souscripteurs : 12 ex-libris, 2 marque-pages. Offre Expert regroupant la totale, hors mystères.

Prix constaté • règles et bestiaire 34,90 €, livrets de mystères 9,90 € (5,90 € en PDF) ; pack Expert 59,90 €, en rupture de stock

Le concept de *Monster of the Week* (MotW) est simple. Ils sont parmi nous, tapis dans l'ombre d'une ruelle ou d'un sous-bois. Ils sont mal-faisants et s'en prennent aux innocents que seuls des héros peuvent sauver de leurs griffes. Comme dans un épisode TV, vous avez le temps d'une partie pour identifier, traquer et éliminer la menace.

Fruit d'une souscription à succès sur *Game On Table Top* en 2017, cette première édition française est la traduction de la gamme américaine, largement augmentée pour l'occasion grâce aux paliers débloqués. Un bestiaire inédit de création française et des livrets de mystères sortent avec le livre de règles. L'ensemble de la gamme est au format 16x24, très pratique à emporter partout.

Comment on devient un chasseur de monstres, chef ?

L'épais livre de règles fournit tout ce qu'il faut pour préparer une traque horrifique. Les règles, *Powered by the Apocalypse*, sont simples et présentées de façon didactique, au cours du processus de création des personnages. Les joueurs apprennent les règles tout en élaborant leurs chasseurs, grâce aux bons conseils du créateur du jeu qui s'adresse directement au lecteur. Tout

est résumé dans les fiches d'archétypes, au nombre de douze. Le principe est simple, il ne peut avoir qu'un seul personnage de chaque type dans une même partie. Les joueurs doivent donc se répartir les rôles pour assembler une équipe de héros prêts à en découdre avec les monstres. Tous les clichés des séries inspirant le jeu sont présents, dont les titres évocateurs indiquent clairement les rôles associés : l'Expert, le Vaurien, l'Élu, le Monstre, l'Ordinaire... Chaque personnage est particulièrement typé, chacun doit garder sa place dans le groupe. Une douzaine d'autres rôles seront bientôt disponibles sur le site en libre téléchargement, pour donner encore plus de choix et varier les plaisirs.

La création d'un chasseur se fait directement avec la fiche associée à l'archétype. Il suffit de suivre les étapes successives, tout simplement. Ce procédé est très pratique et rapide, un groupe peut être bâti en une poignée de minutes. Comme les règles – appelées manœuvres – sont présentées avec, tout le monde est prêt en un petit quart d'heure. Chaque personnage est déterminé par cinq caractéristiques généralistes : Charme, Cool, Futé, Coriace et Bizarre. Notées de -1 à +2, elles sont utilisées pour réaliser les manœuvres. Celles de base, au nombre de huit, sont aussi très ouvertes et nécessitent une certaine ouverture

d'esprit. Chaque joueur dispose aussi de deux à trois manœuvres spécifiques qui correspondent à ses spécialités. L'apparence, l'historique, l'équipement, les particularités se choisissent dans des listes à cocher ou à rayer. Même l'expérience suit ce système, acquise grâce aux échecs aux tests. Deux jauges complètent le tableau. Celle de Chance permet d'obtenir, entre autres, une réussite extraordinaire. Elle ne se régénère pas donc, si elle arrive à zéro, le personnage est maudit et devient le souffre-douleur du maître et de ses monstres. La seconde représente la bonne santé du héros, qui ne manquera pas de se détériorer au fil du compte à rebours. Elle remonte très facilement, les joueurs sont des stars, quand même !

Une équipe de chasseurs est vite mise sur pied avec ce système de création/formation. L'une des options de jeu est de créer une bande de héros adaptée à un mystère donné. Le narrateur explique qu'on peut bien sur jouer en campagne, en bâtissant des arcs d'intrigues qui relient les chasses entre elles.

Comment on bouffe les chasseurs, patron ?

C'est ensuite au Gardien, pseudonyme du MJ, d'entrer en piste. Son rôle est de préparer le mystère. Construit comme un épisode de série, il suit un canevas très scripté. Six étapes, appelées compte à rebours, suivent la course de la nuit et doivent faire monter le suspense jusqu'à l'apothéose funeste à minuit. Le MJ doit choisir son monstre, ses acolytes, ses victimes, son lieu de prédation... Plusieurs exemples très détaillés expliquent pas à pas comment facilement écrire un scénario. Des manœuvres spécifiques à tous ces composants permettent de mettre des bâtons dans les roues des chasseurs. Elles sont

toutes expliquées, même si elles sont parfois redondantes.

Une fois la partie lancée, le Gardien suit son script et le fait évoluer en fonction des actions des joueurs. Son travail est facilité car il ne lance jamais les dés. Il place les écueils devant les chasseurs et attend leurs réactions. Ceux-ci disposent des huit actions de base, auxquelles s'ajoutent celles de leurs archétypes. Un test est simple et dépend du résultat de deux D6 qui s'ajoute à une caractéristique. Moins de 6 et c'est l'échec total, mais avec le gain d'une case d'expérience. Entre 6 et 9, c'est une réussite partielle qui implique des conséquences désavantageuses. 10 ou 11 sont des résultats complets avec avantage. Au-delà, c'est Byzance, avec cascade et effets spéciaux. C'est tout, pensez-vous ? Pas vraiment car le système, s'il semble élémentaire, est plus étendu qu'il n'y paraît. Une même action utilise une manœuvre différente en fonction de la situation. Ainsi, la recherche d'un point faible d'un adversaire utilise « *Enquêter sur un Mystère* » si vous fouinez dans une bibliothèque, « *Donner un coup de main* » si vous aider un autre joueur à se renseigner ou « *Agir sous pression* » quand vous chercher la zone tendre entre deux plaques chitineuses du scarabée géant qui vous attaque.

La magie et le surnaturel n'existent pas seulement pour le monstre et ses suivants. Plusieurs archétypes ont des pouvoirs extraordinaires, ils sont parfois les seuls à pouvoir terrasser certaines créatures insensibles aux armes conventionnelles. La caractéristique Bizarre sert autant à affronter l'inexpliqué qu'à jouer les magiciens. Le système de magie est très ouvert. Il laisse l'initiative aux protagonistes qui peuvent improviser leurs effets selon leurs besoins. La puissance des sorts reste cependant limitée, seuls les rituels de magie souveraine peuvent déclencher ou repousser l'apocalypse. Ils ne sont acces- ➔



sibles qu'après de nombreux efforts et des sacrifices, ce qui peut donner naissance à un arc scénaristique.

Les règles poussent à jouer en équipe. Les adeptes du solo qui peuvent changer une roue en suivant un sbire tout en fouinant sur le net et sauver la jolie figurante devront apprendre à partager. Les joueurs doivent apprendre à se partager les tâches. Les manœuvres « *Donner un coup de main* » et « *protéger quelqu'un* » sont utiles en soutien à celui qui « *casse la queue* ». Elles donnent des bonus ou permettent d'obtenir des points d'indices qui servent à découvrir les secrets et faiblesses du mystère. Forcez-les un peu à jouer les assistants, la synergie fonctionne très bien.

Qu'est-ce qui se passe à Little Ponny Pass, boss ?

Les mystères constituent l'épine dorsale de *MotW*. Plusieurs histoires sont incluses dans le livre des règles. Elles participent d'ailleurs à la présentation des règles de création scénaristique. Elles sont relativement convenues, pour peu que l'on soit fan des séries télé du genre. Elles n'en sont pas moins efficaces, tenant toutes les promesses d'une partie de chasse.

gnés d'équipes de chasseurs pré-tirés, spécialement conçues pour résoudre le mystère dévoilé dans le compte à rebours. Ce dernier représente les actions du monstre et ses conséquences si les joueurs ne font rien. À eux de réagir à l'actualité et de contrecarrer ses plans. Le plumage est raccord au ramage, ces fins fascicules immergent le Gardien dans l'ambiance de leur setting. Des arcs narratifs sont proposés en option, transformant ces mystères en premiers épisodes de campagnes terrifiantes. Chaque brochure s'inspire d'un type particulier de série : *Buffy*, *Grimm*, *Fringe* et *Carnivale* (si vous en voulez un autre, un mystère officiel, inspiré de *Supernatural*, a été publié dans le *Casus N°27*).

Les arcs narratifs permettent de relier plusieurs chasses en une campagne plus complexe. Pour éviter la lassitude des battues aux monstres successives, les manœuvres d'arrière plan sont particulièrement bien adaptées à une méta-intrigue. Plusieurs exemples à développer sont proposés. Ils s'inspirent eux aussi des poncifs du genre et permettent de créer ses propres saisons d'aventures. Les Gardiens deviennent de véritables scénaristes hollywoodiens. Les règles sont expliquées, encore une fois. C'est un peu comme les explosions filmées sous plusieurs angles dans les *blockbusters*, si à la fin on n'a pas compris la mécanique des manœuvres, c'est qu'on est infecté par un céphalophage polydimensionnel.

Y a quoi au menu, chef ?

Le Bestiaire est une création originale française. Il est accompagné d'un écran appelé à juste titre « *tableau de chasse* ». L'illustration extérieure figure une carte de l'Amérique sur laquelle sont punaisées des photographies des monstruosité les plus diverses. Coté Gardien, toutes les manœuvres sont ré-

Quatre autres aventures sont disponibles ou le seront bientôt. Véritables cadres de jeu, ces livrets fournissent un lieu, un monstre et ses sbires. Ils sont accompa-



La version française de MotW a vu le jour par le biais d'une souscription en avril 2017. Son succès a permis de nombreuses améliorations graphiques et un apport non négligeable de contenu. Lieux, plans et cartes additionnels en font partie, comme les polaroids monstrueux au format chevalet, des ex-libris et marques-pages, qui sont autant de bonus exclusifs souvent réservés aux soutiens du financement participatif. Les quatre livrets de mystères sont aussi sortis grâce aux paliers débloqués. Eux ont disponibles en PDF ou en petits cahiers imprimés. La gamme a pu être largement embellie d'illustrations de qualité, avec une mention spéciale pour celle de l'écran. Un pack Expert regroupant la totalité des bonus, sans les mystères, a été proposé un temps. Il est actuellement en rupture de stock. En espérant un éventuel réassort, certaines boutiques en ont peut-être encore quelques exemplaires. Faudra fouiner un peu.

Un kit de démonstration a été mis à disposition dès la souscription. Il contient l'indispensable pour tester le jeu. Un résumé des règles, un mystère à élucider avec son monstre final et ses sbires, des personnages pré-tirés à finaliser tout en apprenant les règles... du plug & play lancé en un quart d'heure pour une partie horrifique à souhait. Testé par votre serviteur pour un spécial Halloween, satisfaction garantie.



sumées, ainsi que les règles essentielles et le matériel de chasse. Il n'y a pas de tables d'équipements à rallonge, les armes sont représentées par des traits qui modifient les actions de combat.

Coté viande à attendrir, cinquante-deux monstres sont livrés en pâture. Un par semaine, ça fait de quoi s'occuper. Ils appartiennent à l'un des douze types de menaces, qui permettent de les classer selon leurs motivations. Ces archétypes sont très pratiques pour créer ses propres mystères. Chaque monstre dispose de sa double page de personnage, digne d'un relevé anthropométrique. Photos, texte d'ambiance, écologie, sbires, faiblesses et pouvoirs permettent de décrire la bestiole. Viennent ensuite quelques statistiques chiffrées, pour parfaire le catalogue. Les profils sont divers, donnant assez de variété pour écrire une saison thématique. Notre bon vieux Croc s'est même fendu de cinq monstres aussi terrifiants que déjantés.

Un Guide de voyage conclue l'ouvrage. Il nous fait visiter une quinzaine de lieux en tous genres à peupler des monstres précédemment présentés ou de vos propres créations (une fiche vierge est

fournie à la fin du livre). Souvent agrémentés de plans, parfois superbes, ils feront des repaires et des territoires qui donneront autant de fil à retordre que leurs terrifiants locataires. Des *guests* ont été sollicités pour l'occasion : Batronoban, la Bande du Manoir et Coralie David & Jérôme Larré. Chacun y appose sa marque de fabrique, toujours originale, souvent horrifique, parfois porky 18 (devinez qui !!).

Monster of the Week prend le parti-pris d'un jeu très scripté. Tout est affaire d'archétypes et d'inspiration sérieuse revendiquée. Que vous vouliez suivre les traces de vos séries fantastico-horrifiques préférées ou que vous préfériez vous lancer dans vos propres œuvres thématiques, vous trouverez dans cette gamme déjà bien fournie tous les outils à votre disposition. Et si vous passiez de l'autre côté du miroir ? Des règles pour jouer les monstres qui terrorisent leurs proies, afin d'attirer les chasseurs pour mieux les manger, vous sont aussi proposées. *MotW* a plus d'une facette à son kaléidoscope. Choisissez un cadre de jeu, il fera tourner votre série avec efficacité.

Olivier Halnais

J'aime :

- + L'ambiance des séries se ressent dès les premières pages
- + La création de personnage rapide, progressive et didactique
- + Le MJ n'a qu'à s'occuper de l'intrigue, ce sont les joueurs qui gèrent les dés

J'aime moins :

- Une certaine redondance des explications dans le livre de règles
- Pas d'univers récurrent, mais des conseils pour le créer soi-même
- Devoir assumer un archétype peut être un frein pour les joueurs



AVENTURES EN TERRES DU MILIEU | LIVRES DE BASE (VF)

GUIDE DU JOUEUR GUIDE DU GARDIEN DES LÉGENDES

Mariage de stars

Le mariage entre le premier des jeux de rôle et la référence de la culture fantasy, un rêve de rôliste ?

Fiche technique

Éditeur • EDGE

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

Prix constaté • 34,95 € et 32,95 €

Si vous êtes un grand ancien du jeu de rôle, il est n'est pas impossible que vous ayez connus vos premiers émois avec *Donjons & Dragons*, pour le versant jeu de rôle ou avec *Le Seigneur des anneaux* pour le versant littérature fantastique. Et peut-être même les deux. Dans ce cas, vous serez sans doute d'accord avec nous pour convenir qu'après tout ce temps, la fusion entre ces deux monstres sacrés, à l'origine de notre hobby, a quelque chose d'un mariage princier, dont seuls les Anglais ont le secret. Et cela tombe bien, c'est évidemment une maison d'édition anglaise, *Cubicle 7*, qui est à l'origine de cette alliance entre un riche industriel américain et une vénérable maisons noble anglaise.

Retransmission en différé

À propos de la perfide Albion, la version originale de *AiME**, a déjà été présentée et critiquée par notre distingué confrère J.R.R Slawick Charlier dans le *Casus Belli* #23. Même si quelques redites sont inévitables, nous ne vous ferons pas l'affront de répéter à l'envi, à la façon d'une chaîne d'info en continu, ses commentaires sur la cérémonie, fussent-ils d'une grande qualité. Nous

vous conseillons plutôt de vous reporter à l'article initial.

Rappelons simplement que la robe de la mariée est de toute beauté, exemplaire même, à la fois sobre – le texte est d'une grande lisibilité – et luxueuse – les magnifiques illustrations son parfaitement dans le ton. La maquette devrait réussir à contenter les plus exigeants et, exploite épique s'il en est un, réconcilier les adeptes de genres graphiques opposés, c'est dire...

Cerise sur la pièce montée, malgré tout ce faste, le prix des deux ouvrages n'a rien de dispendieux. Jugez plutôt, 35 euros pour 225 pages tout en couleur pour l'un et 33 euros pour l'autre. C'est aujourd'hui assez rare pour être souligné. Pour ce prix, vous avez un jeu de rôle presque complet. Presque, car l'ensemble du SRD (*Système Reference Document*) nécessaire pour utiliser les règles de *DD5* n'est pas complètement repris, mais le peu qui manque est disponible sur le net en deux clics.

Nuit de nocce

Au niveau du contexte, le lieu et le moment choisis pour la cérémonie sont tout à fait à propos : le jeu se concentre sur une période et une région qui sont restreintes, ce qui permet au MJ de



s'en tirer sans avoir à apprendre toute la biographie de la famille royale. À ce sujet, si vous êtes vraiment allergique aux pavés, Papy Donjon vous propose en encadré un petit résumé de l'intrigue pour vous rafraîchir la mémoire. Bon, c'est du Papy Donjon dans le texte, on vous aura prévenu.

Mais revenons à nos nobles moutons : ne nous le cachons pas, les Terres du Milieu peuvent sembler de prime abord un défi insurmontable, telle une princesse de sang royal, et les modestes roturiers que nous sommes n'avons aucune chance de conquérir son cœur. Heureusement, vous serez bien coachés par le *Guide du gardien des légendes* – ça c'est du titre de noblesse ! –, qui vous apprendra les bonnes manières et comment éviter de commettre des impairs.

Hélas, si votre guide est une mine d'information, ne comptez pas sur lui pour vous prendre par la main pour une visite des lieux plus concrète. Comme cela a déjà été souligné dans l'article sur la VO, il est vraiment dommage que cet ouvrage ne s'accompagne pas d'un

ou deux scénarios qui permettraient de poser le style et l'ambiance du jeu.

Il ne reste qu'à espérer la rapide retransmission par *Edge* (la maison d'édition de la version française) de la naissance des premiers enfants royaux. De biens beaux bébés, hélas pour le moment seulement anglophones. Car la VO propose tout ce qu'il faut pour s'immerger en profondeur dans les Terres du Milieu à travers plusieurs suppléments, dont *Wilderlands Adventures* (vous aurez sans doute une petite larme de nostalgie devant la couverture si vous êtes fans de *MERP* et d'Angus McBride), un recueil de sept aventures en 157 pages, ou encore *Mirkwood Campagne*, une trame de campagne s'étalant sur 25 années et 15 niveaux. Aussi, ne soyez pas inquiets, le mariage a été consommé et cette union est féconde, il vous faudra juste un peu de patience pour admirer la progéniture.

Lune de miel

Comme vous le savez, si vous avez suivi la cérémonie en direct (*Casus Belli* #23), la gestion du voyage est un →

*AIME ?

Dans son article, Slawick fait référence à *l'Anneau unique* (AU), bien vu, mais Papy Donjon, il a failli s'étrangler avec son Early Morning Tea en lisant ça. Quoi ? Aucune référence aux grands ancêtres que sont *MERP* (*Middle Earth Role Playing*) ou à sa version française *JRTM* (*Jeu de Rôle des Terres du Milieu*) ? Oui, par ce que Papy Donjon, malgré son nom, il ne jouait pas qu'à donjon, qu'on se le dise. Fin de la leçon d'histoire. Bref, tout ça pour vous dire que lorsqu'on est fan des terres du milieu, on AiME forcément les acronymes (*Adventure in Middle Earth*). En français c'est *AdTM*, mais avouons-le, une fois de plus, ça sonne beaucoup moins bien...

des éléments importants et un point fort du jeu. La procédure proposée est parfois un peu laborieuse, mais le jeu en vaut la chandelle. Le point-clef de la phase de voyage est la gestion des points d'ombres, des niveaux d'épuisement et des repos longs. Ces derniers sont simplement interdits si les voyageurs n'ont pas accès à un Sanctuaire, un lieu où ils sont en parfaite sécurité. Ainsi, ils termineront souvent la Phase de voyage passablement épuisés. Mais quoi de plus naturel pour un voyage de noce, vous croyez peut-être passer vos nuits à dormir ?

Il est juste dommage que le concept ne soit pas assumé jusqu'au bout et qu'un érudit viennent parfois gâcher cette lune de miel. Avec des capacités de classe qui permettent d'annuler les blessures mais aussi, par la suite, les niveaux d'épuisement, l'érudit casse un peu cette dynamique. C'est bien simple, avec les règles d'origine, l'érudit soigne bien mieux qu'un prêtre de *DD5*, étrange pour un jeu où la magie est rare et les sorts à peu près inexistant. Nous précisons « avec les règles d'origine », car il semble que d'ouvrage en ouvrage, les auteurs se sont aperçus qu'il y avait quelques points faibles dans la formulation du contrat de mariage. Ainsi, on trouve dès le *Guide du gardien des légendes*, mais aussi dans le fascicule qui accompagne l'écran (pour le moment seulement disponible en VO), de petits encarts sobrement intitulés « Règles optionnelles », que nous vous incitons vivement à utiliser, car ils ne sont en réalité que des *errata* plutôt bienvenus. Hélas, ils sont à notre avis en nombre insuffisant.

En effet, la robe de la mariée a beau être magnifique et l'itinéraire du voyage idyllique, si la prestigieuse berline des mariés tombe en panne au milieu du cortège, cela fait mauvais genre. Nous n'irons pas jusque-là mais, disons-le franchement, il est dommage que le moteur du véhicule ne

soit pas aussi bien réglé qu'on puisse l'attendre d'un véhicule de luxe, car si les organisateurs sont manifestement doués pour le protocole, il manquait un bon mécanicien dans le projet.

Le coup de la panne

C'est malheureux, mais nous voici donc obligé de soulever le capot pour mettre les mains dans le cambouis. Oui, en plein voyage de noce... ça fait tache sur le costume. Examinons de plus près les vertus culturelles. Ce sont l'équivalent des dons de *DD5*, mais avec l'avantages d'être contextualisés. Vous avez donc des vertus pour les Béornides, d'autres pour les cavaliers du Rohan ou d'autres encore pour les Dunedains.

Une très bonne idée, donc, mais prenons deux d'entre eux en exemple pas tout à fait au hasard. *Force considérable* (béornide) permet d'augmenter votre valeur de FOR de +1 (au lieu de +2 par défaut pour une *Amélioration de personnage*), tandis que sur la même page (p.102), *Maître d'armes* (Bardide), vous permet d'ajouter rien moins que votre bonus de maîtrise en CA (de +2 à... +6 donc). Équilibré ? Justement, la première vertu citée dans cet exemple fait partie de celles qui sont amendées dans les quelques « règles optionnelles » du *Guide du gardien des légendes*. Quant à la seconde, il serait de bon ton d'utiliser une réaction pour profiter du bonus de CA, afin de limiter l'effet à une seule attaque subie par round.

Toujours à titre d'exemple, que penser des différences spectaculaires entre les styles de combat avancés de la classe de *Frère d'arme* ? Tandis que le style *arme à 2 mains* donne un *Avantage* à toutes vos attaques contre les créatures de votre catégorie de taille ou inférieure, le style *duel* vous oblige à sacrifier votre bonus de +2 aux dégâts chèrement acquis aux niveaux précédents contre un bonus de +2 en



Le Seigneur des anneaux, Késako ?

Le résumé par Papy Donjon

En gros, l'histoire consiste en un mix de *Pekin Express* et de *Rendez-vous en Terre Inconnue* avec l'objectif de balancer dans un volcan l'alliance de Chuck Norris (depuis qu'il l'a perdu, c'est le bordel dans les Terres du Milieu...). Un Grand Méchant muet et borgne, qui a très clairement des difficultés pour obtenir un rendez-vous chez son ophtalmo, n'est pas d'accord et le fait subtilement savoir. Il y a des elfes surfeurs et des nains qui volent, des zobbits qui mangent des tartines et des humains qui s'engueulent avec d'autres humains pour savoir qui a la plus belle. Les orques sont très très méchants, les trolls très très bêtes et les aigles servent de charter. Ah ! Et il y a aussi un schizophrène qui aime le poisson cru, un magicien qui découvre la lessive Persil, un paquet d'araignées (ce qui prouve la phobie de l'auteur), un traître qui n'a pas visiblement pas pensé à l'option «*dégâts des eaux*» dans son contrat assurance habitation et un bon gros donjon à l'ancienne. Mais pas de dragon ! Ça c'était dans l'épisode précédent. Cette fois l'auteur a assaisonné la recette avec une bestiole démoniaque très très pimentée à la place.



PAPY DONJON

attaque... Si vous êtes un néophyte à *DDS*, sachez qu'un *Avantage* permet de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat, soit l'équivalent en moyenne d'un +4 au test. Peut-on encore vraiment parler de choix, si le joueur réalise l'écart entre ces deux options ? Là aussi, demander au personnage de dépenser son action bonus pour obtenir l'*avantage* permettrait de rééquilibrer un peu les deux options.

À travers ces exemples et bien d'autres encore, il semble que les auteurs ont eu, comme beaucoup d'entre nous du reste, des difficultés à cerner les implications de la *Bounded Accuracy* de *DDS* (c'est-à-dire l'encadrement de l'échelle de progression de +2 à +6) et qu'ils sont parfois restés sur une conception très *DD3.5* de l'architecture du jeu. Cette impression est renforcée par l'oubli quasi systématique d'utiliser deux concepts nouveaux mais fondamentaux de la structure d'un combat de *DDS*, à savoir les actions bonus et les réactions. Enfin, cela donne l'étrange impression que plusieurs auteurs ont réalisé la partie technique et qu'il a manqué une harmonisation générale.

Mariage heureux

Alors pour finir, qu'en penser ? Malgré les réserves indiquées précédemment, *Aventures en Terres du Milieu* réussi son pari, celui de vous donner une folle envie de repartir au bras de la mariée (ou du marié) ou, autrement dit, de vous plonger dans cet univers fascinant. Les différentes origines culturelles détaillées, les classes parfaitement adaptées au contexte, les historiques qui deviennent ici davantage des archétypes d'aventurier, les règles de voyage, d'ombre ou encore d'audience participent à développer une ambiance unique très réussie.

Cependant restez vigilants. Si vos joueurs sont des fans inconditionnels de la saga royale et se concentrent sur la beauté du couple et la narration de l'histoire, tout se passera bien. Mais si vous embarquez à bord de la Jaguar un passager un peu tatillon sur le ronronnement du moteur, il faudra alors que le MJ lui-même soit un fin mécano et qu'il n'hésite pas à se retrousser les manches pour rajouter une goutte d'huile par-ci ou resserrer un boulon par-là... Mais d'aucuns qualifieraient cela de détails domestiques.

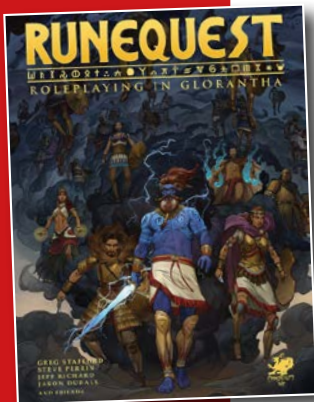
Laurent Kegrone Bernasconi

J'aime :

- + Des ouvrages magnifiques
- + Le contexte bien restitué
- + Les règles de voyage, d'ombre et d'audience
- + Le prix très raisonnable

J'aime moins :

- Un versant technique un peu chaotique
- L'absence de scénario
- Une œuvre qui peut intimider



Fiche technique

Éditeur • Chaosium

Matériel • Livre en couleurs de 448 pages à couverture rigide.

Prix constaté • 55 €

JEU DE RÔLE (VO)

RuneQuest: Roleplaying in Glorantha

L'adieu au chaman

RuneQuest est un monument de notre loisir. Avec cette nouvelle édition (la septième), le jeu est donc revenu sous l'égide de Chaosium et de Greg Stafford, juste avant que celui-ci nous quitte malheureusement pour aller rencontrer le Juge de la Mort.

Pour les plus jeunes et francophones d'entre vous, *RuneQuest* n'évoque sans doute pas grand-chose. Et Glorantha vous sera sans doute moins familier que la Terre du Milieu ou Westeros. Et pourtant, on parle là d'un des systèmes de jeu les plus influents de notre loisir (le Basic Role Playing qu'utilisera ensuite *l'Appel de Cthulhu*) et d'un univers dont le développement est tout à fait comparable aux écrits du professeur Tolkien. De véritables monuments.

L'histoire du Héros

RuneQuest, en France, ce fut tout d'abord un jeu édité par *Oriflam* dans les années 80, qui réunissait dans la même boîte bleue l'une des plus belles couvertures de l'époque, un des premiers systèmes de jeu à s'être abstrait des classes et des niveaux, et la mention d'un univers mystérieux que son auteur développait déjà depuis les années 60, une sorte d'âge de bronze mythologique bien éloigné des canons habituels de la fantasy. Hélas, le système était mal expliqué, l'univers à peine entrevu, et il semblait manquer quelques éléments indispensables. On pouvait alors regretter le choix d'*Oriflam* de traduire la troisième édition du

jeu, qui était celle de la séparation entre *RuneQuest* et Glorantha.

RuneQuest connaît dès lors une trajectoire éditoriale complexe, avec des compagnies disposant des droits sur le jeu d'une part, et Greg Stafford conservant les droits sur l'univers d'autre part. Les jeux et éditions se multiplient de part et d'autre (Greg Stafford gratifiant notamment la communauté d'un autre jeu extrêmement marquant avec *Pen- dragon*). L'univers, qui fascine, connaît aussi des adaptations sur d'autres supports, tels des jeux vidéo (voir marge). Cette nouvelle édition, réunissant pour la première fois depuis des lustres les mêmes acteurs qu'à l'origine, semble donc l'occasion idéale de plonger enfin dans les joies de *RuneQuest*, surtout si comme moi vous aviez laissé passer le train pour Glorantha à l'époque.

Glorantha

L'univers de Glorantha présente plusieurs particularités notables, qui le distinguent largement de nombreux autres univers. Si l'on devait en retenir une avant toutes les autres, c'est son aspect mythologique. Les clans et tribus vivent dans une étroite communion avec les divinités, les runes et les héros. Tout cela s'imbrique dans



une société complexe qui ne se nourrit pas que des mythologies occidentales, mais va aussi puiser son inspiration au Moyen-Orient, en Inde ou chez les tribus autochtones d'Amérique. Il y a là une richesse et une profondeur rarement (jamais ?) atteintes en jeu de rôles.

Deuxième aspect essentiel, Glorantha n'est pas un univers médiéval fantastique. En effet, la société décrite est quasi préhistorique, et revendique et assume un aspect « *âge du Bronze* » qui la démarque notablement. Oubliés les grands royaumes, les châteaux et les structures complexes, on se trouve ici dans un univers de tribus, de clans, de cités-états, d'empires éphémères et de cultes polythéistes omniprésents.

Enfin, dernier aspect primordial, la magie. Les personnages sont des héros, avec le potentiel de perturber l'ordre cosmique et de devenir eux-mêmes des demi-dieux. Tous ont donc accès à une puissante magie, ou plutôt à l'une des puissantes magies : runes, esprits ou sorcellerie. La période choisie (au début de la guerre des Héros) se

veut d'ailleurs volontairement ouverte afin de permettre aux PJ d'avoir une réelle influence sur le cours des choses.

Retour aux sources

Le lieu par défaut des aventures de *RuneQuest* est la passe du Dragon, un complexe montagneux situé au cœur du continent de Genertela, lieu de passage obligé entre l'Est et l'Ouest du continent, et zone de brassage entre les trois cultures principales de la région : l'empire Lunar au Nord-Ouest, les steppes de Prax au Sud-Est, et les Orlanthi dans la passe, réunis sous la bannière du royaume rebelle de Sartar. La période par défaut est celle du début de la guerre des Héros en 1625. L'empire Lunar était sur le point d'asseoir son pouvoir sur la région de manière définitive, mais les fidèles de Sartar ont invoqué avec succès un dragon et mis les armées impériales en déroute, proclamant leur indépendance et débutant la guerre.

Cette édition revient donc aux origines, avec un cadre volontairement plus limité, et la période de prédilection qui fut celle du jeu pendant de longues →





Jeux vidéo

L'éditeur A Sharp, déjà à l'origine de *King of Dragon Pass* (une version remasterisée est disponible sur gog.com, si vous n'avez jamais joué, jetez-vous dessus, ne me remerciez pas), annonce pour 2019 une suite intitulée *Six Ages* reprenant *a priori* le fonctionnement de son illustre ancêtre. Il s'agit donc d'un jeu de stratégie en tour par tour dans lequel vous déterminez de saison en saison le devenir de votre tribu. Il vous faudra trouver un juste équilibre entre entretenir les pâturages et les bêtes, explorer la région, faire la guerre avec vos voisins, et prier les dieux. Ce système de gestion par saison se retrouve d'ailleurs dans cette édition de *RuneQuest*, avec une emphase mise sur des aventures inscrites dans la durée.

années. Des wargames avaient d'ailleurs été publiés sur cette période à l'époque. Tant du point de vue de l'univers que du système, c'est donc un retour aux sources assumé, notamment vers les deuxième et troisième éditions.

Des personnages complexes...

L'un des points forts de cette édition, à mon sens, est la création de personnages. On a là un système de création volontairement complet qui ne se contente pas de jeter quelques chiffres sur une feuille de papier, mais permet de créer son personnage avec son histoire et celle de ses ancêtres. Au cours d'une douzaine d'événements-charnières, on détermine aléatoirement quelques événements-clef touchant ses grands-parents, ses parents ou soi-même. Cela confère bien entendu quelques ajustements chiffrés, mais il y a là aussi un potentiel important de jeu, avec par exemple les ancêtres de divers personnages qui auraient pu se trouver des deux côtés d'une même bataille.

Deux autres étapes importantes de la création sont les affinités avec les runes et la magie. Les affinités runiques du personnage vont déterminer quel(s) culte(s) celui-ci peut rejoindre, mais vont aussi avoir une influence sur sa personnalité et ses compétences. En fonction du culte choisi, vous aurez alors un large choix de capacités magiques, couplant généralement la magie runique (tous la pratiquent) avec soit la sorcellerie, soit la magie des esprits.

En comptant aussi la traditionnelle détermination des caractéristiques, compétences, de l'équipement ou de divers autres choix, ne comptez pas créer un personnage de *RuneQuest* en quelques minutes avant une partie. Le processus est long et détaillé, et se nourrit à plusieurs étapes de la profondeur de l'univers. On peut d'ailleurs regretter que l'aspect parfois calculatoire n'ait pas été légèrement simplifié pour rendre l'expérience encore plus agréable. Pour les plus pressés, sept personnages pré-tirés extrêmement détaillés sont toutefois proposés.

Et un système Basic

Le système de jeu est le système *Basic Role Playing*. On retrouve donc les sept caractéristiques habituelles (FOR, CON, TAI, DEX, INT, POU, CHA) évaluées sur 20, ainsi qu'une multitude de compétences évaluées en pourcentage. On retrouve aussi les forces et faiblesses habituelles de ce système. L'aisance de lecture et de mise en scène du pourcentage d'un côté, et une certaine lourdeur du système dans son abondance de détails parfois inutiles, notamment dans le choix de la liste de compétences.

Au chapitre des particularités du système pour *RuneQuest*, on retrouve la notion d'armure et de points de vie par localisation, destinée à gérer avec moult détails les blessures lors des combats et à transcrire un univers où le combat peut être rapidement mortel (dommage, pour un jeu avec une si longue création de personnages). Mais on retrouve aussi et surtout le système des runes et des passions, qui n'est pas sans rappeler les traits de personnalité de *Pendragon*. Là encore, tout fonctionne par pourcentage, et si certaines mécaniques sont vraiment bien vues, elles pourraient frustrer par leur côté aléatoire les joueurs les plus épris de liberté dans l'interprétation.

À noter aussi plusieurs systèmes de magie avec chacun ses particularités (et sa liste de pouvoirs) qui, dans la mesure où tous les personnages pratiquent un ou deux types de magie, risquent de donner des cheveux blancs aux MJ débutants. Globalement, l'adaptation *Basic* de *RuneQuest* propose un niveau de complexité et de détails supérieur à un *Appel de Cthulhu*.

Un bilan contrasté

Si l'on se doit de reconnaître la qualité et la profondeur de l'univers ainsi que la qualité et la beauté de l'ouvrage, qui aident grandement à s'imprégner de

Guide to Glorantha

Publié en 2014, ce guide en deux volumes de 400 pages est un objet ludique hors du commun, véritable et complète encyclopédie de l'univers de Glorantha. On saisit, en le parcourant, toute l'ampleur du travail accompli par Stafford et les fans de Glorantha au cours des décennies.

Incontournable pour les fans de Glorantha, ainsi que pour les amateurs de mythologie et de construction de monde, pour autant que vous disposez du budget nécessaire.



l'ambiance si particulière de Glorantha, on peut toutefois regretter quelques aspects. Notamment un niveau de détails, de complexité parfois, et de profondeur, qui peuvent limiter la prise en main par des néophytes et empêcher une nouvelle génération de découvrir ou redécouvrir Glorantha. Certains choix de présentation sont parfois déroutants. Dur de s'y retrouver lorsque le chapitre sur le système de jeu débute par l'explication des phases de la lune et du nom des jours. Dur aussi de s'approprier l'univers quand l'esthétique de la cartographie a été visiblement privilégiée par rapport à sa lisibilité. Un effort supplémentaire d'abstraction, de simplification et d'organisation aurait sans doute aidé.

Au final, il s'agit d'une superbe édition d'un jeu référence, que les amateurs trouveront très certainement à leur goût. Pour les autres, il faudra y aller en acceptant le fait que c'est un jeu qui se mérite et qui demande un gros investissement, en plus d'un amour certain pour les systèmes « à l'ancienne ». Et, peut-être, espérer une future traduction.

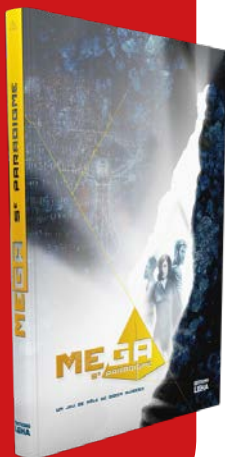
Thomas Robert

J'aime :

- + Les influences variées
- + L'ambiance gloranthienne
- + Certains aspects de la création de persos

J'aime moins :

- Les lourdeurs du système
- Le manque d'ergonomie
- Ni bestiaire, ni scénario



LIVRE DE BASE (VF)

MEGA 5^e PARADIGME

Le jeu de la transmission rôliste

Vingt-cinq ans après la sortie de MEGA III, les Messagers Galactiques font leur grand retour dans une 5ème édition aux Éditions Leha sous l'impulsion de leur créateur Didier Guiserix, éternel porteur de la flamme rôliste.

Fiche technique

Éditeur • Editions Leha

Matériel • Livre au format A4 de 304 pages couleur à couverture rigide

Prix constaté • 49,00 €

MEGA est un jeu emblématique des années 80 et une référence incontournable pour de nombreux rôliste. Premier jeu de rôle français de SF (1984), il n'a pas le poids de mastodontes tels que *D&D* ou *l'Appel de Cthulhu*, mais il a pourtant profondément marqué le paysage rôliste français avec plus de 160 000 exemplaires vendus en kiosque pour ses deux premières éditions (voir marge), ce qui en fait le JdR français le plus vendu à ce jour. Après *MEGA III* en 1993, plus aucune édition ne verra le jour, mis à part une « *version 4* » officieuse faite par des fans et disponible sur Internet. Alors bien sûr, lorsque cette 5ème édition a été annoncée pour ses 30 ans, cela a suscité de la surprise et de la joie, mais aussi des attentes de la part des anciens joueurs. Car un quart de siècle après, le marché a changé, les attentes des rôlistes ne sont plus les mêmes, les jeux ont évolué. Alors ce *MEGA 5* est-il une simple réédition nettoyée ou un véritable *reboot* ?

Bienvenue à la Guilde des Messagers galactiques

Pour ceux qui ne connaissent pas *MEGA*, le jeu propose d'incarner des agents (les Messagers Galactiques ou

Megas) appartenant à un ordre plurimillénaire appelé la Guilde des Messagers Galactiques, vaste organisation plutôt humaniste dont la devise est « *Vie et Dignité* » et dont les Megas doivent respecter l'éthique. On est donc ici plutôt dans un univers de SF optimiste à l'opposé de beaucoup de jeux actuels à l'ambiance assez sombre.

Les Megas sont envoyés sur divers mondes de notre univers faisant parti de l'Assemblée Galactique, mais aussi dans des univers parallèles grâce à deux pouvoirs naturels qui font leur particularité et leur rareté : le **Transit** et le **Transfert**. Le premier leur permet de voyager instantanément d'un point de l'univers à un autre et même dans d'autres dimensions *via* des points de transits matérialisés par une structure tétraédrique. Le second permet d'immiscer leur esprit dans le corps d'un autre être vivant afin d'avoir un contrôle physique, ce qui donne l'opportunité au joueur d'incarner temporairement d'autres espèces.

La vocation première de *MEGA* a toujours été de faire découvrir le JdR au grand public au travers d'ambiances différentes et dans lesquelles chacun pourrait se retrouver. Les joueurs ne sont ainsi pas enfermés dans un univers particulier et cadré mais, au contraire, le multivers qu'il propose est infiniment vaste et permet au MJ d'y placer,

selon ses envies, ses sources littéraires ou cinématographique et ses idées. Un autre aspect intéressant de *MEGA* est que les personnages restent les mêmes et conservent leurs expériences vécues dans chaque univers visité, ce qui place le groupe de PJ au centre même du jeu.

Maintenant que les présentations sont faites, découvrons ce 5^{ème} paradigme.

Ceci n'est pas un tétraèdre...

Première surprise, *MEGA 5* est gros pavé de 300 pages, beaucoup plus épais que ses ancêtres. La couverture de Julien Dejaeger, plutôt sobre et minimaliste, montre un environnement rocheux qui n'est pas sans rappeler les couvertures de *MEGA 1* et de *MEGA 3*. La tranche du livre est marquée de trois couleurs pour accéder rapidement aux diverses grandes parties de l'ouvrage : règles, univers et section du MJ avec scénarios. Le jeu semble donc très complet.

Dans les crédits, on retrouve quelques noms des origines de *Casus Belli* et de *Laelith*, comme Jean-Marie Noël à la coordination, Agnès Pernelle à la relecture, Philippe Rat et Christophe Vallat pour certains textes additionnels et bien d'autres nom connus, ce qui est plutôt de bon augure.

En feuilletant l'ouvrage, on est loin d'un contenu tape-à-l'œil auquel beaucoup de jeux récents nous ont habitués tant au niveau de la maquette que des illustrations. Ici, la présentation est classique mais a l'avantage d'être claire et aérée façon manuel scolaire. Les illustrations variées sont nombreuses mais souvent petites et en noir et blanc. Il manque quelques belles et grandes illustrations couleurs pleine page plus évocatrices et faisant rêver comme celle ouvrant le chapitre des Scénarios. À noter que les anciens joueurs reconnaîtront avec plaisir certains dessins de

Fred Blanchard et Igor Chevalier issus des précédentes éditions.

Nouveau moteur à trois vitesses

Après vingt ans, cette v5 remet à nouveau tout à plat avec un système « maison » au fonctionnement traditionnel mais original. Ce n'est donc pas une simple réimpression nettoyée du jeu, mais bien une nouvelle édition repensée. *Exit* la table unique de résolution des actions et les pourcentages. Ici, le choix a été fait d'utiliser l'ensemble des dés polyédriques afin de faire découvrir aux débutants leurs formes ludiques et attrayantes. Ainsi, les Traits, Talents, Domaines et Spécialités qui caractérisent les personnages sont exprimés sous la forme de dés à la façon de *Savage World*. Nous y reviendrons plus loin.

Fidèle à sa vocation d'initiation au JdR, tout en étant destiné à des joueurs réguliers, *MEGA 5* propose trois niveaux de règles différents : **Nano Mega**, pour l'initiation, avec un système réduit à sa plus simple expression dans lequel les joueurs utilisent les personnages prétrés aux profils simples accompagnant un mini-scénario dans lequel le lecteur est guidé pas à pas. **Mega Court-métrage** permet quant à lui de créer son personnage de A à Z dans un format nettement plus développé, notamment si vous comptez jouer de façon occasionnelle. Enfin, **Mega Série** est un développement supplémentaire du niveau précédent dans lequel les Talents du personnage sont encore plus détaillés.

Mega triple épaisseur

Le jeu propose d'incarner soit un Contact, soit un Mega. Le premier est simple *quidam* agissant sur son monde pour les Mega et pouvant avoir des pouvoirs Megas latents. Ne requérant aucune connaissance du monde, il →

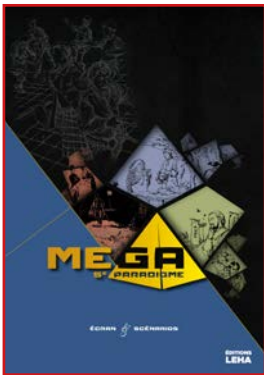


PAPY DONJON

Au début des années 80, les JdR se comptaient sur les doigts d'une main et, mis à part *l'Ultime Épreuve*, ils étaient tous en VO. Les boutiques de JdR étaient rares et Internet n'existait pas encore. Ce n'était pas comme aujourd'hui, où on a du choix et régulièrement des nouveautés et où on peut tout avoir tout de suite. On attendait impatiemment notre magazine bimestriel préféré au kiosque à journaux. Alors lorsque *MEGA* a fait sa sortie comme hors-série du magazine *Jeux & Stratégie*, (magazine aujourd'hui disparu qui abordait les jeux au sens large) tous les rôlistes et les curieux se sont rués dessus, créant ainsi une grande communauté de joueurs, ce qui donna un boost à la pratique du JdR. *MEGA* aura même droit à une émission TV !

Les influences du jeu

Le voyage au travers des dimensions ou dans l'univers pourra évoquer à certains des séries telles que *Stargate*, *Sliders* et d'autres, mais l'idée d'origine est beaucoup plus ancienne : Elle a été très fortement influencée par la BD *Valérian, agent spatio-temporel* (Christin et Mézière) (non, pas le film, la BD !) ou *Le Cristal majeur* (Bati & Giraud), mais aussi par des vieilles séries comme *Twilight Zone* et bien entendu des romans comme *Le Vol du Serpent* (Michel Jeury), *La Patrouille du temps* (Poul Anderson) et bien d'autres...



est idéal pour débiter et devenir un futur Mega. Toutefois, incarner un Mega de la Guilde reste le cœur du jeu. Outre la possibilité de jouer un Renégat, plus libre, et rejoignant occasionnellement la Guilde, la grosse nouveauté est l'apparition des « *Nomegs* », individus avec des pouvoirs Megas mais agissant en dehors de la Guilde et donc sans cette éthique. Cela ouvre de nouvelles possibilités scénaristiques.

La création d'un Mega est bien moins longue qu'à *MEGA 3*. Le joueur commence par choisir un Archétype allant du Fouineur (espion manipulateur) à l'Escorteur (garde du corps tout terrain) en passant par le Biocyb (médecin cybernétisé), le Conceptech (technicien polyvalent) et bien d'autres. Chaque archétype offre des Spécialités représentant le cœur de son métier. Le joueur doit répartir une certaine quantité de valeurs paires de dés, appelé « *Rangs de dé* », dans **9 Traits** répartis dans trois catégories (Esprit, Éveil et Corps). Il fait de même pour ses **4 Domaines** (Communication, Pratique, Culture des milieux, Combat) et pour les **20 Talents** qui en découlent. On retrouve ensuite quelques stats orientées sur le combat (Points de vie et de Mêlée, Initiative, Esquive, Défense) et tout ce qui va permettre d'étoffer et d'interpréter le personnage (attitude, motivations, objectifs, pulsion, hantise). Le joueur devra aussi choisir la Sphère de son personnage, qui représente le filtre avec lequel son PJ perçoit le monde qui l'entoure et dont dépendra un pouvoir psychique (Pouvoir Résonant) en plus des pouvoirs de Transit et de Transfert.

Pour ceux qui joueront à *Mega Série* et qui aiment les personnages détaillés, les 20 Talents génériques mentionnés précédemment sont divisés à leur tour en 3 « *sous-talents* », pour un total de 60 Talents ! Par exemple le Talent *Persuader* sera divisé en *Convaincre & expliquer*, *Baratiner & tromper* et *Imposer* avec des valeurs de dés variables, ce

qui permet de différencier un personnage pédagogue d'un arnaqueur ou de quelqu'un d'autoritaire. Difficile ainsi d'avoir deux personnages identiques.

Lancer de poule en 3D ?

Côté règle, on est dans quelque chose d'assez classique et relativement simple. Sans être complexe, certains passages nécessitent toutefois plusieurs relectures, les explications n'étant pas toujours claires mais, une fois le mécanisme compris, ça va tout seul. On lance un « *pool* » de 3 dés correspondant aux Trait + Domaine + Talent qui vont être impliqués dans l'action, contre un seuil de difficulté variant de 1 à 20 ou contre un jet opposé. La marge de réussite ou d'échec octroie des Avantages/Désavantages sous forme de bonus/malus ou d'actions/problèmes supplémentaires. La dépense de points d'Ardence (un Trait équivalent à l'héroïsme) permet d'augmenter le Rang d'un dé ou de le relancer pour garder le meilleur résultat. Une fois le mécanisme compris, c'est assez intuitif et simple d'utilisation. Le nombre de combinaisons de Traits/Domaines/Talents paraît énorme, mais leur choix se fait de manière logique réduisant naturellement le nombre des possibilités.

Comme beaucoup de jeux, *MEGA 5* propose son lot de règles de gestion du combat, mais sur ce point on reste dans du basique avec Initiative, Attaque vs Défense, et des dégâts affectant des points de Mêlée (capacité à encaisser les attaques, fatigue) et des points de Vie (capacité à subir des blessures, vitalité). À 0 point de Mêlée un PJ est assommé ou épuisé mais toujours vivant, tandis qu'à 0 points de Vie il est mourant et doit réduire la valeur de ses Traits pour gagner quelques précieuses minutes. Certains diront qu'il y a des manques, comme des options d'at-

taques multiples, mais le combat n'a jamais été l'élément central de MEGA.

Vers l'infini et au-delà !

Le gros atout de *MEGA* a toujours été l'ampleur infinie des possibilités qu'il propose. La présentation de la Guilde des Messagers est très inspirante et donne de la consistance à l'univers. On y découvre de nombreux détails sur son fonctionnement, sur la formation des Megas et leur quotidien. L'apparition des Nomegs non contrôlés par la Guilde est un changement important qui offre aussi pas mal de possibilités d'intrigue. L'univers est un vrai plaisir à lire et il recèle une profusion d'idées de scénarios. L'Assemblée Galactique quant à elle peut paraître un peu plus impersonnelle, mais on y découvre toutefois ses lieux emblématiques, les principaux astroports et bien sûr les vaisseaux. L'IA et le transhumanisme sont également abordés, mais de façon secondaire.

Côté changements, *MEGA 5* se situe quelques décennies après les précédentes versions et, outre de petites modifications de nom et de la chronologie de l'AG, le plus gros changement est l'interdiction des vaisseaux triche-lumières. En effet, leur utilisation intensive a provoqué des déchirures dans la trame du continuum générant d'effroyables cataclysmes affectant des mondes entiers. Dès lors, ce sont des canons qui propulsent les vaisseaux à vitesse hyper-luminique vers divers astroports selon des trajectoires précises obligeant les voyageurs à effectuer des escales plus ou moins longues à chaque correspondance en fonction de leur destination finale. Terminés les allers-retours d'un point de l'univers à l'autre en 5 minutes ! Pour ça il faudra utiliser le Transit, ce qui rend les Megas d'autant plus important dans le jeu.

L'aventure c'est l'aventure

La dizaine de pages de conseils au MJ qui précèdent les scénarios est concise et pertinente, un bon retour d'expérience de tonton Guiserix, parfait pour un MJ débutant. Un jeu sans scénarios serait un peu comme une langue morte, aussi *MEGA 5* nous offre-t-il pas moins de sept scénarios de complexité croissante et aux ambiances variées se situant tous sur des Terre alternatives : d'E.T. dans les 80's, à la thématique du livre Star Marx, en passant par une Terrarotunda du XVIIIe (qui réapparaîtra d'ailleurs dans une future campagne), complot sur le Titanic, ou ambiance guerre froide dans les 1950. Les cinq premiers scénarios sont courts, tandis que les deux derniers, plus détaillés, sont davantage faits pour des joueurs plus expérimentés. Si en plus vous avez acheté l'écran du jeu, vous aurez trois scénarios de plus. Avec ça, vous devriez être tranquille pour un moment !

Debriefing

Difficile d'aborder tous les éléments de cette légende en 4 pages. Le retour de *MEGA* dans ce 5^{ème} paradigme et un plaisir pour beaucoup et on ne peut que remercier Didier Guiserix d'avoir rallumé la flamme. Le jeu reste fidèle à sa vocation d'initiation et ses trois niveaux de difficultés permettent à chacun d'y trouver son compte, le format Court Métrage étant un bon compromis. Ses nouvelles règles ont une mécanique simple qui manque parfois d'explications claires mais qui reste toutefois rapidement assimilable. *MEGA* est une formidable boîte à outils pour MJ bricoleur avec un univers sans limites. Il y aurait encore beaucoup à dire sur le retour de cette légende du JdR, alors que vous soyez un débutant ou un vieux routard (galactique) du JdR, le plus simple, c'est d'entrer vous-même dans le tétraèdre pour arpenter son infinité de facettes.

Pierre Balandier



J'aime :

- + Le retour de cette légende du JdR
- + L'univers plus travaillé
- + Les nombreux scénarios

J'aime moins :

- L'aspect un peu froid du livre
- Quelques textes pas très clairs



Fiche technique

Éditeur • éditions Yggdrasil

Matériel • Livre couverture cartonnée, 304 pages couleur

Prix constaté • 49 €

DARK RUNES | LIVRE DE RÈGLES (VF)

DARK RUNES, LE JEU D'AVENTURE

L'Europe est antique

Vous aimez les Celtes, les Vikings, les Gaulois et les Minoens ? Bref, tout ce qui est avant le moyen-âge ? Alors Dark Runes pourrait vous séduire.

Financé au premier semestre 2018, après des débuts difficiles, *Dark Runes* arrive en boutique avec son thème antique et accompagné de son premier supplément, un bel écran et un scénario. À la Rédac, nous nous sommes donc demandé ce que sont ces étranges runes noires dont le titre parle.

Monde tout azimut

Le monde de jeu se divise en trois grands âges et un « *voile* » hors du temps et de l'espace, le Sidhé, qui permet de relier les époques et les lieux. Cette astuce permet au MJ de faire voyager les personnages entre ces âges.

Le premier âge est celui des Mille royaumes. Il prend place entre la création du monde et l'ère de Ragnarok. La technologie est celle de l'âge du Bronze jusqu'à l'âge du Fer, voire du Haut moyen-âge. Le deuxième âge est le Ragnarok, le Long hiver. Il ne dure que trois ans, mais c'est là où les PJ pourront le plus lourdement marquer le monde. Enfin, le troisième âge se situe après le Ragnarok, alors que les royaumes s'établissent, que les religions et la technologie se développent. Le livre s'intéresse particulièrement aux deux premiers âges.

Comme souvent dans les jeux traitant d'Antiquité et de mythologie, les textes décrivent des éléments nombreux et complexes que le néophyte aura du mal à appréhender. L'univers foisonnant manque

d'éléments de jeu concrets et déconnaît en première lecture. Le MJ devra travailler s'il veut donner une cohérence à l'ensemble, mais il y a suffisamment d'éléments pour avoir un bel univers de jeu.

Côté géographie, Midgard, le monde des hommes, se divise en trois régions. Au nord se trouvent les Scands, les nordiques qui adorent les Ases, les divinités du panthéon d'Asgard. Les Celtes occupent le centre de Midgard, avec les Pictes, les Bretons, les Gaëls, les Gaulois ou les Ibères. Enfin, le sud est couvert par l'Empire Minoen avec les Crétois, les Spartes, les Étrusques, les Macédoniens... ces peuples adorant les dieux de l'Olympe. Ce troisième groupe fera l'objet d'un prochain supplément.

Des héros libres

Les personnages incarnent des demi-dieux, enfants de la déesse Liv aux mille visages. Cette mère lie les PJ entre eux. Ici, et contrairement aux héros grecs, les PJ ont leur destin en main face aux enjeux majeurs de Midgard. Les scénarios laissent en effet le choix d'action aux personnages, malgré la forte influence des divinités.

Chaque personnage se définit par 10 caractéristiques notées de -4 à 5 (des caractéristiques classiques, telles que force, perception, volonté, dextérité, etc.). S'y ajoutent des compétences notées de 1 à 10. Globalement bien pensées, quelques-unes n'apportent toute-

fois pas grand-chose et alourdissent le système, comme armures. D'autres auraient mérité d'être classées autrement, comme Divination ou Berserker, correspondant à des « capacités magiques ».

Le PJ est aussi caractérisé par un profil : combattant, compétent (profil reposant sur les compétences), ésotérique ou mixte (à la fois arcanique et combattant). Au sein de ces profils se déclinent diverses classes, des attendues tels que les arpenteurs (aventuriers), les druides, ou les gladiateurs, et des plus originales comme les banfaith (descendantes d'une lignée druidique) ou les fianna (les ancêtres des chevaliers teutons). Enfin, d'autres classes sont dispensables, comme le mousquetaire et son utilisation du mousquet.

Système simulationniste

Les actions sont évaluées par 2D10 additionnés au score de compétence. Le résultat est confronté à un seuil de difficulté ou au résultat de l'adverse pour les oppositions. Le score de compétence dépend à la fois des caractéristiques et d'un niveau de compétence. Le calcul de ce score n'est pas des plus intuitifs mais, une fois fait, le système est simple et fluide.

Le combat occupe une place importante dans le système. La résolution utilise la même mécanique mais, ici, un des D10 sert à la localisation tandis que l'autre détermine les dommages (ajoutés aux dégâts de l'arme). Le système de combat est résolument simulationniste et introduit de nombreuses petites règles. Bien que, dans un premier temps, les combats s'avèrent fastidieux, ceux qui aiment le jeu tactique apprécieront les manœuvres (tactiques) ou la répartition en chaîne des dommages. Pour les modernistes, des règles de simplification sont proposées.

Parmi les compétences se trouvent aussi les compétences arcaniques. Elles permettent l'utilisation de « sorts », réussis automatiquement mais limités par la

fatigue qu'ils occasionnent. Les sortilèges rendent bien l'ambiance antique et évitent une magie trop vancienne qui aurait dénoté avec l'ambiance voulue. Le supplément de l'écran fournit quelques sortilèges supplémentaires (bien que pas indispensables, ils forment un bonus intéressant).

Scénarios et écran

Actuellement, le jeu manque d'aventures, et le MJ devra rapidement créer ses propres aventures. Le scénario d'introduction est plus un gros synopsis qu'un scénario et il manque de détails. Le MJ devra le travailler en amont, en particulier pour dresser des plans de Massalia et des environs où l'intrigue se déroule. Même si le scénario n'exploite que peu les spécificités du monde, il permet de se familiariser avec les règles, en particulier de combat.

L'écran, son supplément de 24 pages et sa carte grand format (24 €). Vendu séparément, l'écran est réussi, avec une très belle illustration. Le livret qui l'accompagne propose un scénario, plus long, et quelques règles supplémentaires (notamment des sortilèges, des objets extraordinaires et la description de l'ouest de la Lusitanie). Le scénario permet aux PJ de jouer un rôle important dans l'avenir du monde, mais malheureusement se passe 150 ans avant le scénario d'introduction du livre de base, ce qui ne permet pas de lier les deux. Notre conseil serait donc de changer l'époque du scénario d'introduction et de se servir de l'ensemble pour en faire une aventure plus conséquente.

En conclusion, *Dark Runes* se présente comme un jeu complexe, avec des informations un peu trop dispersées, mais avec un gros potentiel ludique. Il conviendra peu à un MJ débutant ou n'ayant que peu de temps de préparation, mais mieux à un MJ expérimenté et tout aussi passionné par l'antique que l'auteur du jeu.

Géraud G.

J'aime :

- + Le thème
- + Les illustrations
- + Le potentiel du jeu

J'aime moins :

- L'organisation des informations
- Des scénarios trop légers
- Des règles de combat trop simulationnistes



HÉROS & DRAGONS | VF

CADRE DE CAMPAGNE

Campagnes recadrées

Avec ce guide du maître de donjon façon BBE, les hommes en noir entrent dans le dur et sont condamnés à l'exploit ! Car depuis deux éditions, WotC a placé la barre très haut concernant la qualité du livre réservé aux meneurs de jeu. Défi relevé ?

Oui... et non ! En effet, les auteurs de *Héros & Dragons* ont su faire preuve d'astuce et éviter l'obstacle en cassant la forme habituelle de ce type d'ouvrage pour proposer, argument aussi innovant que définitif, 120 pages de contexte de jeu. Et pas n'importe quel contexte puisque les terres d'Alarian sont directement issues des années 80 et d'un magazine au nom en latin, toujours édité de nos jours selon certaines rumeurs... Autrement dit, un fleuron du patrimoine rôlistique francophone que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître !

Le guide des meneurs de 7...

Le premier tiers de l'ouvrage se conforme à un schéma éprouvé et constitue une sorte de « *cours de première année* » pour les futurs meneurs de jeu de *Héros & Dragons* : on y trouvera des conseils, des méthodes, des tables et des exemples par wagons entiers. C'est une approche quitte ou double, car si un lecteur authentiquement débutant pourra y trouver une mine inépuisable d'éléments de réflexion et d'apprentissage, un meneur de jeu vétéran disposant déjà de plusieurs tonnes d'ouvrages rôlistes divers et variés pourra de son côté éprouver un sentiment persistant de déjà lu. Mais même si on appartient plutôt à la

deuxième catégorie de lecteur, il est impossible de ne pas saluer la démarche d'écriture et l'ambition des auteurs : on tient là un authentique « *guide du maître* ». Ce n'est pas toujours le cas.

...à 77 ans.

Le « *gros morceau* » de l'ouvrage, son texte le plus attendu, est la description des Terres d'Alarian. À partir de la proposition d'origine parue en 1983, une esquisse en sept pages issue de l'imagination de Didier Guiserix, les hommes en noir ont confectionné un terrain de jeu très dense, riche en détails de toute sorte. Les meneurs de jeu amateurs de contexte fouillés et de « *géographie imaginaire* » y trouveront leur bonheur et pourront s'immerger aussi bien dans le passé d'Alarian que dans la vie et les combats quotidiens de ses habitants. De nombreux personnages non-joueurs sont détaillés : les ambitions des uns et les intrigues des autres ainsi que de multiples *pitchs* d'aventure pourront servir de base à plusieurs campagnes dans ce contexte dont la saveur médiévale est très prononcée. Que l'on soit sensible ou non au charme d'Alarian, il est incontestable que l'idée de proposer un *setting* de cette ampleur dans le triptyque de base H&D est excellente : un meneur de jeu expérimenté pourra ainsi sans aucun problème s'engager sur le long terme avec ses trois livres en main. Néanmoins, il n'est pas dit

Fiche technique

Éditeur • Black book éditions
Matériel • 328 pages en couleurs, couverture dure
Prix constaté • 49,90 €



qu'un meneur débutant retrouvera ses petits avec la même facilité : l'achat du *Recueil de scénarios* pourrait s'avérer nécessaire pour ceux qui ne se sentent pas forcément capables de construire un scénario – voire une campagne – sur la base d'un simple pitch et des outils présentés dans les premiers chapitres du livre. Au niveau des regrets, on soulignera quand même que le strict respect des anciens n'est pas toujours le meilleur chemin à suivre et que, à trop vouloir rester fidèle au matériau de base, ce nouvel Alarian évoque davantage les saveurs d'*AD&D*, si chères à Papy Donjon, que celles du *Manuel des règles de Héros & Dragons*. De la même manière, il aurait été préférable que cet univers soit présenté en exploitant autant que possible les ressources techniques du troisième livre de la gamme, *Créatures & Oppositions* : malheureusement, les meneurs devront se retrousser les manches et effectuer eux-mêmes le rapprochement entre la description des nombreux monstres ou PNJ et les *stat-blocks* du bestiaire *H&D*.

Mes précieux

Point pivot de ce *Cadre de Campagne*, les meneurs de jeu pourront aussi dé-

couvrir une importante collection d'objets magiques à destination des personnages joueurs. Pas de surprise ici : on est en plein dans le cadre de l'OGL cinquième édition. Néanmoins, les auteurs ont su se retrousser les manches pour combler les manques et *Héros & Dragons* propose en conséquence quelques nouveaux artefacts légendaires qui sauront étonner les plus blasés des joueurs de *D&D5*. D'un point de vue formel, ce deuxième ouvrage de la gamme *H&D* reste dans la droite ligne du *Manuel des règles* : la maquette est aussi sobre que fonctionnelle. Les illustrations sont peu fréquentes et de niveau variable mais l'ensemble reste assez agréable à l'œil avec quelques pièces superbes. On notera d'ailleurs, pour finir, que les hommes en noir savent se montrer facétieux et n'ont pas hésité à appâter le rôliste en attirant plusieurs fois son attention sur ce qui sera sans aucun doute le *magnum opus* de la gamme *H&D* : Laelith ! Ainsi les meneurs de jeu pourront-ils découvrir une carte pleine page de la ville sainte et quelques allusions particulièrement intrigantes au fil des paragraphes... Une affaire à suivre, sans aucun doute !

Jean-Baptiste Durand

Un outil générique... sans héros ni dragons !

En toutes choses il convient de chercher les points positifs et ce qui défrise l'auteur de ces lignes peut aussi être vu comme un avantage de l'ouvrage : et si ce *Cadre de campagne* était en réalité un excellent guide du maître générique, utilisable quasiment tel quel avec n'importe quel jeu de la famille *D&D* ? De fait, plus des deux-tiers du texte pourront se révéler directement exploitables par un meneur de jeu de *Chroniques Oubliées Fantasy* ou de *Pathfinder*, surtout si ce dernier est débutant. On notera que l'existence de la version « mook » du livre, moins onéreuse, peut encore faciliter cette approche transversale.

J'aime :

- + La volonté pédagogique et les nombreux outils de la première partie de l'ouvrage.
- + La décision de proposer un setting complet au sein du triptyque *H&D*.

J'aime moins :

- Un contexte de jeu exigeant, peut-être trop pour un meneur débutant.
- Alarian, en porte-à-faux avec les deux autres ouvrages du triptyque.



HÉROS & DRAGONS | VF

CRÉATURES & OPPOSITIONS

Chasse-trapes & chauves-souris

Le point final, le fatidique troisième volet... Avec Créatures & Oppositions, la dream team BBE conclut son aventure éditoriale, ce défi passionnant d'arriver à proposer une cinquième édition « à la française ». Alors ? Monstrueux, ce bestiaire ?

Difficile à dire, mais ce qui est certain c'est que, dès le premier feuilletage, ce manuel des affreux façon hommes en noir se révèle un ouvrage tout en contrastes : on se félicite instantanément d'avoir dans un même ouvrage à la fois les monstres, les PNJ et les pièges (une structure dont l'original devrait s'inspirer) avant de déplorer tout aussi bruyamment l'abandon du modèle « *une page = un monstre* » du bestiaire *D&D5*. Le reste est à l'avenant, pour un résultat final forcément clivant.

Je commence par les mauvaises nouvelles ?

Commençons par crever l'abcès et évacuer les réserves, afin de passer plus de temps sur les points forts de l'ouvrage, qui sont nombreux. Tout d'abord, comme mentionné quelques lignes plus haut, ce bestiaire à la façon des hommes en noir est revenu en arrière au niveau de la mise en page par rapport aux innovations du bestiaire *D&D5*. En effet, le *Monster Manual* de la cinquième édition de l'Ancêtre est organisé de telle manière qu'aucun *stat-block* d'adversaire ne se retrouve à cheval entre deux pages : le MJ n'est donc

jamais obligé de feuilleter son livre en cours de combat. Le choix d'une mise en page moins ergonomique par l'équipe de BBE est une déception et, en toute franchise, une occasion manquée. À côté de cela, le niveau des dessins est sans aucun doute le plus hétérogène des trois ouvrages de base de la gamme *Héros & Dragons* : le sublime y côtoie le rageant. Pour rester sur le volet graphique de ce *Créatures&Oppositions*, on pourra aussi déplorer que certains monstres vus et revus – littéralement – bénéficient d'une énième représentation visuelle alors que d'autres, spécifiques au bestiaire *H&D* et présentés pour la première fois aux lecteurs, se retrouvent dépourvus d'illustration originale. Globalement, tous les monstres ne sont pas illustrés et, même si on imagine que cela implique un coût très important, c'est dommage. En fin d'ouvrage, le chapitre regroupant les PNJ uniques est malheureusement la démonstration par l'exemple de ces problèmes : récompense/cliv d'œil à destination des certains des participants à la précommande de *H&D*, il bénéficie d'un taux d'illustration nettement plus élevé que le reste de l'ouvrage... Et ces dernières ne sont pas parmi les plus réussies du lot. Dommage, tout simplement.

Fiche technique

Éditeur • Black book éditions

Matériel • 392 pages en couleurs, couverture dure

Prix constaté • 49,90 €



Les bonnes idées !

Ne tournons pas autour du pot : le choix effectué par les auteurs de transformer le bréviaire des bestioles habituel en un recueil de tout ce qui est susceptible d'agresser/blesser les personnages-joueurs s'impose comme LA bonne idée dont on espère sincèrement qu'elle fera école. Au fil des pages, on découvrira donc un bestiaire mais aussi un échantillon de pièges, poisons et maladies. Grâce à ce choix éditorial le meneur de jeu de *H&D* est nettement moins dépendant de son guide du maître pour pouvoir jouer que ne l'est son équivalent fan de *D&D5* : ses lombaires ne s'en porteront que mieux tandis que ses séances de jeu y gagneront probablement un petit peu en rythme. De la même manière, certaines informations fonctionnent naturellement en synergie et ont gagné à être regroupées dans le même ouvrage (on pense notamment aux adversaires, monstres et poisons). À côté de ça, le rôliste persévérant qui fera la démarche de lire ce beau volume de texte de A à Z aura une très agréable surprise en fin d'ouvrage : les trente dernières pages de *Créatures-Oppositions* regorgent d'outils qui feront pâlir d'envie les MJ de *D&D5*. On pourra y découvrir, entre autres choses, une méthode d'équilibrage des rencontres beaucoup plus précise que celle de l'original, une de création de monstre tout à fait enthousiasmante et aussi une série complète de classements thématiques des monstres (par indice de dangerosité ET par environnement). C'est bien simple, ce cahier final est à ce point pratique qu'un meneur de jeu de *D&D5* ou de *Dragons* un peu intéressé par la technique ne devrait pas écarter l'idée d'acheter le PDF de *Créatures-Oppositions* juste pour y avoir accès.

La monstrueuse parade

Comme pour les deux autres ouvrages du triptyque, l'équipe d'auteurs de *Héros-Dragons* a pris soin d'enrichir le



texte de l'OGL avec quelques créations originales. La tâche était d'autant plus délicate que certains d'entre eux ont pour objectif de remplacer thématiquement et techniquement ceux des monstres iconiques de *D&D* qui ne sont pas disponibles dans la partie ouverte des règles. Le meneur de jeu aura donc le plaisir de disposer d'une petite bande de monstres entièrement nouveaux, ou de classiques revisités - susceptibles de surprendre les aficionados du d20 façon cinquième édition. Bienvenue donc à l'ignoble Abothid, au redoutable Dévoreur arcanique et à l'imprévisible Diaspaad : puissent-ils faire trembler de nombreux PJ ! Enfin, on se félicitera que le texte de présentation de nombreux monstres ait été enrichi d'un petit pitch de scénario : si tous ne se valent pas, cela fait quand même partie des outils qu'on est bien content d'avoir sous la main quand il s'agit d'improviser une partie sur le pouce !

Jean-Baptiste Durand

J'aime :

- + L'excellente idée de fusionner bestiaire et dangers divers
- + Les outils des trente dernières pages, que les yankees vont nous envier !
- + Les synopses

J'aime moins :

- La mise en page et le niveau hétérogène des illustrations
- Les PNJ uniques, héritage pénible du financement participatif



Fiche technique

Éditeur • Antre Monde
Éditions

Matériel • Livre en couleurs
de 456 pages à couverture
rigide.

Prix constaté • 50 €

KNIGHT | LIVRE DE BASE V1

KNIGHT

L'horreur épique v1.5

Réédité sous l'égide d'un nouvel éditeur, Knight fait toujours de vous des chevaliers luttant contre l'Anathème pour faire renaître l'espoir.

Financé en 2015 sur *Ulule* sous l'égide d'*Orygins*, le jeu était critiqué dans *Casus Belli* #18. Désormais édité par *Antre Monde*, il se voit offrir une nouvelle version incluant les *errata* et du matériel supplémentaire, en plus d'une révision graphique. Au moment d'écrire ces lignes, le financement d'une campagne intitulée *La Geste de la fin des temps*, annoncée comme épique à souhait, était en cours sur *Game On Table Top*.

Ô désespoir

2037, la Terre a été assaillie par l'Anathème. Après des décennies mouvementées, plusieurs zones du globe sont envahies de ténèbres et d'obscurité, où séjournent désormais des créatures terrifiantes. Une partie des survivants se sont regroupés dans des arches, sous le contrôle de 24 humains rendus immortels par les progrès de la technologie. Le reste, les rebuts, tente tant bien que mal de survivre autour de ces îlots de lumière. Et puis il y a les désespérés, qui ont vécu dans les zones touchées par l'Anathème et en sont revenus complètement changés.

L'humanité n'en a pas conscience, mais une guerre qui la dépasse est en train de se jouer sur Terre. Pourtant, les humains continuent à se battre et à entretenir l'espoir. Et certains sont même parvenus à faire reculer l'Anathème. Parmi eux, Arthur et Merlin, les dirigeants du Knight. Équipés d'armures

surpuissantes inventées par Merlin, alimentées par une source d'énergie étrange, ces nouveaux chevaliers sont le dernier rempart d'une humanité aux abois.

Arthur en méta-armure

Derrière ce résumé se cache un jeu qui mélange action débridée, mythe arthurien, horreur et intrigues planétaires et cosmiques. Les PJ sont des membres exceptionnels du Knight, définis par cinq aspects (Chair, Bête, Machine, Dame et Masque) et trois caractéristiques par aspect, mais aussi par le type d'armure qu'ils utilisent en mission, depuis les plus basiques et guerrières jusqu'à d'autres armures plus évoluées et spécialisées. Au cours de sa carrière au Knight, à mesure qu'il se couvre de gloire, chaque personnage a accès à des technologies de plus en plus avancées. Celles-ci l'aideront sans nul doute à survivre lors de sa lutte contre l'Anathème.

Mais au-delà de ces gadgets technologiques, un personnage devra veiller à entretenir l'espoir. Car un chevalier qui perd cette lueur devient un ennemi du Knight et de l'humanité, un chevalier noir. En plus de réussir ses missions, il faudra donc entretenir cette flamme en nourrissant les motivations profondes du personnage.

La création des personnages est bien faite et assez simple. On peut toutefois

regretter qu'elle repose en partie sur un jeu de tarot proposé lors du financement *Ulule*, et qui n'est pas disponible dans le commerce. Il est aisé de s'en passer ou d'utiliser les 22 lames d'un tarot classique. On notera aussi la taille relativement réduite du catalogue technologique (l'arsenal), pour un jeu qui repose énormément sur les concepts d'améliorations et de gadgets.

Système Combo...

Le système de jeu est extrêmement simple, inchangé par rapport à l'édition précédente. Pour un test donné, le MJ décide d'une caractéristique à appliquer. Le joueur décide ensuite d'une deuxième caractéristique (combo) et doit justifier son utilisation. Il lance ensuite autant de d6 que la somme des deux : chaque résultat pair est un succès, chaque résultat impair un échec. Les armures et gadgets technologiques ajoutent des possibilités avec des réussites automatiques, certains « boosts » (qui consomment généralement de l'énergie), mais aussi des capacités spéciales selon l'équipement. À cela s'ajoutent quelques règles intéressantes pour gérer les bandes (les groupes d'ennemis ou de créatures), les éléments de décor et l'héroïsme.

On sent dans le système combo et la règle d'héroïsme une envie des auteurs d'introduire des concepts de partage de la narration entre le MJ et les joueurs. Cela fonctionnera sans doute à la plupart des tables, mais il y a aussi quelques failles qui pourraient être exploitées par des joueurs peu scrupuleux, en maximisant par exemple certaines caractéristiques (Sang-froid, Hargne ou Instinct) aisément utilisables dans nombre de situations. Pour un jeu où le groupe est une coterie de chevaliers, on peut aussi regretter que le système ne mette pas en avant le concept de groupe, et d'éventuelles combos entre PJ plutôt que de se baser uniquement sur des concepts d'armures complémentaires qui ne sont pas sans rappeler les classes de donj'.

...et combos des genres

Le jeu cherche véritablement à mêler plusieurs ambiances bien distinctes : l'action survitaminee et héroïque d'un côté, horreur glauque ou inquiétante de l'autre. Le post-apocalyptique et l'anticipation/cyberpunk. Le tout mâtiné d'armures méchas et d'aspects mythologiques. Globalement, le mélange fonctionne bien et est bien servi par l'ouvrage, que ce soit *via* les pistes d'inspirations, les scénarios ou les illustrations. Évocateur, l'univers peut se prêter à des types de jeu réellement différents. Il faudra toutefois pour cela savoir contrôler les joueurs et leurs PJ, qui restent avant tout des guerriers en armures de combat.

On sent tout au long de l'ouvrage l'envie des auteurs de baigner le lecteur dans cette ambiance, même dans des chapitres d'habitude plus « techniques ». On sent aussi l'envie de partager intégralement les tenants et les aboutissants de leur univers, y compris dans des aspects qui seront sans doute inaccessibles et dissimulés à la plupart des groupes de PJ. Ce sera donc au MJ de faire le tri parmi toute cette matière afin de ne pas noyer ses joueurs. D'ailleurs, c'est un paramètre récurrent du jeu : beaucoup de choses sont laissées à l'appréciation du MJ, jusque dans des aspects qui auraient peut-être été gérables par le système.

Conclusion

Cette édition 1.5 permet donc au jeu de démarrer une nouvelle vie malgré la disparition de son éditeur précédent. Avec un écrivain agréable et un univers qui a du potentiel, une communauté active et des auteurs à l'écoute, avec aussi une campagne dont le financement doit débiter dans quelques heures au moment où ces lignes sont écrites, *Knight* se prépare sans aucun doute de beaux lendemains.

Thomas Robert

Du matos pour le MJ

En outre, le jeu propose de multiples pistes pour aider les MJ à mettre en scène l'univers de *Knight*, en incluant la description d'une douzaine de cadres d'aventures, des zones du globe un peu plus détaillées, avec leurs PNJ emblématiques et quelques synopsis à exploiter. Mais le livre de base propose aussi et surtout six missions/scénarios, ce qui est un énorme plus pour les nouveaux MJ. La moitié des scénarios et quelques cadres d'aventures proviennent d'un supplément qui a tout simplement été intégré à cette édition, sans pour autant changer le prix du livre de base. En dehors de l'intégration des *errata* et des changements plus cosmétiques, c'est la principale modification au contenu de l'ouvrage.

J'aime :

- + L'univers graphique
- + Le suivi des auteurs
- + Six scénarios !

J'aime moins :

- Le contexte parfois tiré par les cheveux
- La fiche de perso
- L'abus d'anglicismes





Fiche technique

Éditeur • Arc Dream Publishing

Matériel • Deux livres couverture rigide de 192 et 368 pages couleurs respectivement, vendus séparément ou ensemble sous coffret.

Prix constaté • \$ 39,99 et \$ 59,99 respectivement

(1) *Delta Green* a remporté l'or du meilleur livre électronique (pour le scénario *A Night at the Opera*), du meilleur Best Production Value (*Livre de base*) et des meilleures règles, et l'argent dans les catégories meilleur scénario (*A Night at The Opera*), meilleur accessoire (*Écran*), meilleur jeu de rôle et meilleur produit de l'année (pour le livre de base).

DELTA GREEN | LIVRE DE BASE VO

DELTA GREEN

Complot à retardement

Le mythique univers pour l'Appel de Cthulhu est de retour, cette fois dans un jeu autonome. L'animal s'est fait attendre, puisque le Livre des joueurs, disponible depuis de nombreux mois, vient seulement d'être rejoint par l'ouvrage destiné au maître. A eux deux, ils forment un imposant diptyque de base qui a raflé la mise aux derniers ENnies Awards (1). Mérité ?

Sous les pavés...

Le corpus de base de cette nouvelle édition se compose de deux ouvrages différents qu'il est possible d'acquérir séparément ou ensemble dans un coffret stylisé plutôt réussi. Le volume proposé est fidèle à la densité et à la quantité de matériel qui ont fait la réputation de sa première édition dans les années 90.

Le premier ouvrage, accessible aux PJ, se décompose en deux parties égales : les règles et une présentation détaillée des différentes forces de l'ordre américaines (policiers, FBI, armée...). Le second livre, destiné au MJ, pose le *background* du jeu. Deux fois plus épais, il revient sur l'histoire de Delta Green, sur l'inconnu qu'elle affronte, sur son organisation actuelle, le tout complété de quelques conseils et même d'un scénario.

Les deux ouvrages sont une réussite formelle. La mise en page est sobre, elle n'utilise les classiques effets de « *documents officiels* » que de manière raisonnée. Le résultat est à la fois très agréable à l'œil et d'une lisibilité exemplaire. Il faut dire que le texte est parfaitement structuré, avec un chapitrage

bien pensé et des annexes (résumés, glossaires, index...) conséquentes.

...Cthulhu

Delta Green est réputé pour son épais *background*, et cette édition ne déroge pas à la règle. Côté joueur, 100 pages sont consacrées aux différentes agences fédérales auxquelles les PJ ont toutes les chances d'appartenir. Les forces de loi aux USA, c'est un mille-feuille complexe qui n'est pas sans évoquer la question gendarmerie/police dans l'hexagone, mais à l'échelle américaine, c'est-à-dire XXL. Les classiques (FBI, CIA, armée) côtoient des services moins connus par chez nous. Toute la force de ce chapitre particulièrement dense en informations est de les rendre parfaitement compréhensibles à nos yeux d'Européens. Le tout sans jamais oublier les objectifs ludiques, avec un résumé des moyens pouvant être mis à disposition des PJ, les opérations-types etc.

C'est bien entendu côté MJ que cela se gâte. Car dans le plus grand secret, nos « *héros* » (vous allez bientôt comprendre les guillemets) sont aussi des membres de Delta Green, une organisation qui lutte contre des forces mystiques et leurs représentants sur terre.

Leur mission est presque impossible : ils vont devoir limiter leurs exactions mais aussi les cacher du commun des mortels, le tout en parallèle de leur vie professionnelle et personnelle normale.

Née d'une opération catastrophique sur Innsmouth en 1928, Delta Green est à la fois partout et nulle part. Son histoire est riche mais complexe à retracer en raison du secret qui l'entoure – y compris vis-à-vis de ses propres membres ! Nous ne dévoilerons ici aucun de ses nombreux mystères, mais sachez simplement que la matière est de premier ordre, mais plus accessible que dans ses premières éditions.

Seul l'imposant chapitre d'historique semble discutable, son utilité en jeu étant d'autant plus limitée que les PJ ne sont presque rien censé en savoir – sauf à faire revivre une période ou des événements particuliers de cette histoire.

ð100

Avec cette édition, *Delta Green* devient autonome tout en restant sur le terrain connu des compétences à pourcentage de son aîné *l'Appel de Cthulhu*. Il en reprend aussi d'autres mécanismes (compétences qui évoluent sur les échecs, santé mentale limitée par le savoir occulte du personnage...).

Plusieurs aménagements viennent cependant dépoussiérer l'ancêtre. Les compétences ne dépendent par exemple plus des caractéristiques (Fini le rôle primordial de Éducation !). Ces dernières servent pour les jauges secondaires (santé, volonté, santé mentale) et lorsqu'aucune compétence ne s'applique – un usage étonnamment limité, au final.

Les points de volonté sont indispensables pour se sortir des mauvais pas mais diminuent dès lors qu'un agent manque de sommeil, ce qui est souvent le cas lorsque les enquêtes né-

cessitent de suivre des pistes avant qu'elles ne refroidissent, filer un suspect, etc.

La santé mentale (SAN) fonctionne de manière similaire à celle de l'AdC, en diminuant au fil des événements traumatiques vécus par les personnages et de la réussite ou l'échec d'un jet. Les événements en question sont toutefois plus larges qu'à l'AdC et comprennent par exemple les combats. Eh oui, se faire prendre en embuscade n'est pas anodin, même chez des agents expérimentés ! La SAN est aussi liée aux liens des agents avec leurs proches – amis, collègues, famille... Il est possible de limiter les dégâts sur sa santé mentale en s'appuyant sur ses liens, au prix d'une détérioration de ces derniers.

D'une manière générale, l'effort fait pour rendre les règles plus simples lorsque c'était nécessaire est notable. Tous les sujets sont couverts en moins de 100 pages claires et très bien organisées.

Rapport de mission

Contrairement à X-Files, le jeu insiste beaucoup, tant dans l'univers dépeint que dans ses mécaniques, sur la dégradation lente et inéluctable des agents luttant contre l'inconnu. Leur combat est un combat impossible où l'on peut gagner des batailles mais pas la guerre.

À l'opposé de *l'Appel de Cthulhu*, *DG* place ainsi les PJ au centre de ses considérations. Ce destin inéluctable, qui joue sur leur vie professionnelle et personnelle, décuple le caractère horrifique des créatures combattues – d'autant que les quelques 550 pages ne perdent jamais de vue cette proposition ludique et forcent le respect par leur cohérence.

Delta Green méritait-il toutes ces récompenses aux ENnies ? Sans aucun doute !

Slawick Charlier

The Fall of Delta Green

En parallèle de ce diptyque, paraît *The Fall of Delta Green*. Ce jeu, édité par Pelgrane Press, est présenté comme une adaptation de *Delta Green* au système de *Trail of Cthulhu* (*Cthulhu* tout court en VF), le GUMSHOE. Il offre toutefois une différence de taille en choisissant de se situer spécifiquement dans les années 60. Complot et tentacules en pleine guerre froide et révolution culturelle ? J'achète ! Cela tombe bien, une traduction du jeu vient d'être annoncé chez *Deadcrowds*.

J'aime :

- + Les règles, simples mais complètes et efficaces
- + La richesse et la cohérence du *background*
- + La présentation sans faute de deux ouvrages
- + Un scénario dans un livre de base américain, c'est la fête !

J'aime moins :

- Le rôle peut-être un peu trop minoré des caractéristiques



Fiche technique

Éditeur • John Doe

Matériel • Livre à couverture dure et intérieur N&B de 162 pages + écran rigide 4 volets

Prix constaté • 45 €

MEUTE | LIVRE DE BASE VF

MEUTE

Aaaaaaouuuuhhhh !

Travaillé de longues années par son auteur Julien Moreau, Meute était très attendu par les nombreux rôlistes en ayant suivi le développement en ligne. Grâce à John Doe et suite à une efficace levée de fonds, Meute arrive enfin sur nos tables de jeu.

Dans ce jeu, les joueurs interprètent des Neuris : des loups-garous hébergeant deux âmes. L'une est mortelle – c'est celle de l'humain. L'autre se réincarne depuis la nuit des temps – celle du loup, porteuse de la mémoire de tous ceux en qui elle vécut. Situé en France, *Meute* exploite tout le folklore de nos territoires avec intelligence et poésie pour nous offrir un jeu solide et prenant, le digne successeur de *Nephilim*.

Un joueur, trois personnages

Un Neuri est donc un être double qui appartient à un groupe – la fameuse meute. Le joueur doit donc créer trois personnages : en premier lieu l'être humain ; puis le loup qui vit en lui ; et enfin la meute (construire avec les autres joueurs, à la façon d'un méta-personnage).

Un Neuri est défini par trois attributs : Dominance (sa faculté de s'imposer), Corps et Esprit (classiques), chacun pouvant disposer de spécialités. L'homme dispose de Vécus, des talents circonstanciels à définir librement, ainsi que de Relations avec les autres membres de la meute (rivalité, amour, domination...). Le loup possède deux Traits qui définissent son caractère ainsi que divers bonus dus à sa forme lupine – mais même son nom peut ser-

vir en apportant des avantages. Le tout est simple mais riche de nombreuses opportunités de créer du jeu.

L'interface entre l'homme et le loup se nomme la Prénance, une jauge qui indique à quel point le loup est éveillé. Elle augmente en fonction de certains stimuli – jusqu'à permettre la transformation, ce moment où le loup prend le dessus sur son hôte et agit selon ses objectifs. Bien sûr, se changer peut être une décision de l'humain au vu des capacités dont jouit le loup...

Enfin la meute est une création commune (fournissant certains pouvoirs grâce au Lien de Meute : bonus aux jets, guérison rapide...) qui possède un territoire, des alliés et des mémoires (permettant de puiser le savoir de précédentes incarnations jusqu'à jouer des *flash-backs* d'époque si le meneur de jeu le désire), mais aussi des menaces... Grâce à cet outil, le groupe dispose d'entrée d'un environnement de jeu co-construit et d'éléments pour le faire évoluer (notamment les menaces, très diverses : meute rivale, chasseurs de Neuris, êtres surnaturels...).

À la fin de la création de personnages, la table se retrouve avec un bac-à-sable complet où les orientations ludiques émergent d'elles-mêmes – et ce à trois niveaux. En effet, un personnage se définit : par la relation entre ses deux âmes cohabitantes de manière parfois

tendue ; par ses relations avec ses compagnons de meute (rapport entre l'Alpha et les autres, etc.) ; et par ses relations avec le décor de jeu, partagées par le groupe entier. Rien qu'avec ça, le meneur de jeu peut lancer nombre de scénarios en se laissant porter par ce que les joueurs ont mis en place : un bel exploit qui fait de *Meute* un jeu directement utilisable, presque sans effort.

Un univers entre folklore et pragmatisme

Le background de *Meute* fournit largement de quoi alimenter le bac-à-sable précédemment mis en place. Tout comme le Neuri abrite deux âmes, le monde possède deux aspects. D'un côté, la vie dans un pays comme la France pour un groupe d'êtres si proches de la nature : il faut gérer des problèmes très terre-à-terre, comme un promoteur cherchant à acheter le parc naturel où chassent les Neuris ou une organisation criminelle voulant étendre son emprise sur la ville où ils vivent. De l'autre côté, le surnaturel peut surgir sous différentes formes : d'autres âmes-doubles (Vouivres, Dames blanches...), des Incarnés (des créatures du folklore prenant pied dans la réalité) et les Luparis (des chasseurs de Neuris qui, à notre époque, acceptent parfois de collaborer avec des meutes bien intentionnées).

L'auteur fournit un cadre de jeu au cas où le meneur de jeu ne souhaiterait pas créer le sien (même si tous les outils sont là pour, d'ailleurs l'un des grands plaisirs de *Meute* serait de faire jouer dans sa propre région) : le Gévaudan, avec toutes les données nécessaires et notamment des prêtirés bien insérés dans la région. Bien entendu, le mythe de la fameuse Bête fournit le prétexte du scénario clôturant le livre (encore un bon point, démontrant à quel point le souci de rendre *Meute* directement jouable était présent lors de sa conception).

Le matériel bonus

Si vous avez souscrit au financement participatif de *Meute*, vous avez obtenu d'autres suppléments bien utiles en jeu.

En premier lieu, une carte grand format du Gévaudan permet de visualiser au mieux cette région, ses parcs, ses bourgs, ses routes... À poser au milieu de la table pour permettre aux joueurs (surtout peu familiers de cette partie de la France) de s'orienter au mieux.

Un petit livret de 32 pages fournit deux gros scénarios, parfaits pour lancer les joueurs immédiatement à l'aventure. L'un se déroule au Gévaudan mais l'autre débute à Provins afin d'offrir un peu de dépaysement.

Deux lithographies posent l'ambiance grâce au talent d'Olivier Sanfilippo (qui illustre le livre). Baignant dans une atmosphère onirique, ces illustrations représentent bien une certaine facette de *Meute*.

Enfin, du matériel en ligne est fourni : aides de jeu, nouveaux Incarnés, règles optionnelles... et n'oubliez pas le scénario proposé dans ce numéro de *Casus Belli* !

Laissez sortir le loup

Meute est un petit chef d'œuvre, osons le dire.

Disposant de règles intelligentes soutenant avec pertinence sa proposition ludique (créer un contexte immédiatement utilisable pour du jeu en bac-à-sable), il offre en plus un univers qui exploite brillamment nos folklores régionaux. Son utilisation du thème de la lycanthropie s'avère bien plus subtil que chez ses cousins américains et rappelle un *Nephilim* débarrassé de ses lourdeurs ésotériques (les âmes-doubles, la mémoire de vies passés, le traitement du surnaturel font clairement penser à cette légende du jeu de rôle français).

Meute mérite donc de figurer dans votre ludothèque. C'est un véritable jeu d'auteur : longuement mûri, testé et retesté, poli jusqu'à devenir un produit à l'efficacité ludique optimale. Une leçon de *game design* en même temps qu'un jeu passionnant dont on espère un suivi abondant - à la hauteur de sa grande qualité.

Romain d'Huissier

J'aime :

- + Un beau livre
- + Un traitement subtil et poétique de la lycanthropie
- + Tous les outils pour du bac-à-sable de qualité

J'aime moins :

- Vite, un suivi !



DUNGEONS & DRAGONS 5 | CAMPAGNE (VF)

La malédiction de STRAHD

Vampire, vous avez dit vampire ?

S'il est bien un module que la plupart des rôlistes connaissent au moins de nom, c'est bien le dénommé Ravenloft, même parmi ceux qui ne jouaient pas à AD&D à l'époque. Et nous voilà de retour dans la province maudite, mais cette fois, en 5^e édition. Joueurs : attention, présence de spoilers !

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre US Letter de 256 pages, couleur, couverture rigide
Prix constaté • 50 €

Wizards of the Coast s'est fait un honneur de multiplier les campagnes inspirées d'anciens modules mythique de la franchise. Mais s'il est bien une campagne qui est, plus qu'un hommage assumé, une véritable refonte de l'original, c'est bien *La Malédiction de Strahd*. Une refonte dans la continuité de ce qui avait été opéré avec *Return to Castle Ravenloft* pour la troisième édition.

Retour en Barovie

La Malédiction de Strahd prend donc place dans la désormais bien connue Barovie. La troisième édition avait étendu le demi-plan de Ravenloft sous la houlette de *Sword&Sorcery Studios*, pour l'intégrer dans un univers plus large dirigé par plusieurs seigneurs régnant sur des terres maudites rassemblant tous les grands méchants classiques de la littérature gothique. Plus rien de cela ici. On fait table rase de ce que *S&S Studio* avait apporté pour revenir au très classique demi-plan maudit de Ravenloft.

On ne change pas une accroche qui marche : d'une manière ou d'une autre, les personnages vont se retrouver à traverser des brumes étranges qui les

amèneront près d'un camp de Vistani, les gitans de Ravenloft. Là, une diseuse de bonne aventure leur tirera les cartes. Loin d'être totalement innocent, ni une simple coloration, le tirage de carte permet de déterminer l'emplacement de 5 éléments importants pour la campagne : 3 objets importants, le comte et un de ses ennemis. Le tirage utilise les cartes du Tarokka, permettant d'être directement dans l'ambiance, mais le livre fournit aussi des correspondances avec un jeu de carte classique afin de ne pas forcer à l'utilisation d'un accessoire. Pour le moment, le jeu de carte du tarokka n'est disponible que dans sa version anglaise, et nous ne savons pas, au moment de cette critique, s'il sera édité en français.

En attendant, la Barovie, elle, n'a pas perdu de son ambiance. Elle est même renforcée par les illustrations intérieures, tout bonnement magnifiques. Les lieux sont sombres et lugubres, les Baroviens à la fois vivants et morts de l'intérieur, leurs vêtements ternes et leurs visages fermés, au contraire des Vistani riants, vivants et aux habits colorés. Ces contrastes, bien utilisés par le MJ, ne pourront que renforcer les particularités de l'ambiance locale.

Une campagne pas vraiment linéaire

Et c'est le moins que l'on puisse dire. *La Malédiction de Strahd* ne propose pas une suite de scénarios construits menant à un final prédéterminé. Au lieu de cela, le livre propose plusieurs accroches afin d'amener les personnages au cœur de la brume, depuis une mission qui leur est proposée afin de retrouver un magicien disparu, jusqu'à une simple coïncidence voulant qu'ils soient capturés par les brumes de Ravenloft au cours de leurs périples. Les accroches ne sont pas plus développées que cela, laissant au MJ le soin d'habiller le tout ou de l'étendre afin d'en faire un début de campagne mémorable.

Une fois passé les brumes, les personnages pourront se rendre en un campement Vistani et se faire tirer les cartes, mais aussi poser des questions sur le lieu où ils se trouvent. C'est le moment de leur poser le décor et de leur annoncer la terrible vérité : personne ne peut sortir de la baronnie, même les âmes des morts. À moins d'utiliser l'accroche du magicien perdu, la plus grande des motivations sera donc de sortir de cette région sombre et hostile. À partir de là... les personnages, ainsi que leurs joueurs, sont livrés à eux-mêmes. Ils devront explorer, poser des questions, découvrir les secrets de la région mais aussi de son dirigeant, le baron Strahd von Zarovitch... Et ce sera à eux de décider comment.

Une campagne clef en main ?

On en est loin. Très loin même. En réalité, *la Malédiction de Strahd* demandera au MJ un gros travail de préparation. En effet, le livre propose une description de la région, de ses habitants, de ses lieux d'intérêt, etc. et offre de nombreuses accroches scénaristiques et tout un tas de petits outils pour faire rebondir, varier les pistes... Mais la trame n'est pas cou-

sue de fil blanc et il ne suffit pas de lire une fois le livre pour être prêt. Il faudra prendre des notes, bien retenir les points intéressants et bien étudier le texte afin de pouvoir gérer le tout avec facilité. En bref, *la Malédiction de Strahd* demande un peu de travail et de préparation en amont, et un peu d'organisation.

Est-ce un point négatif ? Loin de là. Si la campagne est clairement un grand bac à sable, il n'est pas difficile de s'y retrouver. Les sections sont claires, la table des matières permet de s'y retrouver facilement et elle contient même une section recensant les cartes à travers le livre. Tout est fait pour maximiser l'ergonomie du livre en cours de partie, et la grande carte de la Barovie (ayant à son dos la carte du château) disponible avec le livre (détachée) est plus qu'utile pour lier le tout. Ainsi, en jeu, une fois préparé, tout semble fluide et la consultation du livre ne pose plus de soucis. Mais il ne faudra pas passer outre une phase de prise de notes efficaces.

Affronterez-vous Strahd ?

Nous ne pouvons que vous le conseiller. Il ne fait aucun doute que *la Malédiction de Strahd* est l'une des meilleures campagnes sorties jusqu'à aujourd'hui pour *Dungeons & Dragons 5*. Atypique, elle propose de s'enfoncer dans un monde sombre et étrange. Les habitués de D&D la trouveront peut-être redondante avec le module original, ou même avec *Expedition to Castle Ravenloft*. Mais elle n'en reste pas moins un *must have* et un *must play*. Évidemment, si vous cherchez une campagne clef en main, une simple suite de scénarios, ou que vous n'êtes pas à l'aise à l'idée d'improviser et de gérer un bac à sable, *la Malédiction de Strahd* n'est pas pour vous. Mais si cela ne vous rebute pas, vous auriez tort de vous en priver, tant le travail effectué sur la campagne est excellent.

Julien Dutel

J'aime :

- + Certainement l'une des meilleures, si ce n'est la meilleure campagne de D&D5
- + Le tirage de cartes, loin d'être accessoire
- + Un vrai bac à sable dans lequel s'amuser des séances durant !

J'aime moins :

- Demande une véritable préparation, tant tout cela n'est pas clé en main



Fiche technique

Éditeur • FFG France

Matériel • Livre de 96 pages

Prix constaté • 32,95 €

J'aime :

- + Un beau supplément
- + Races, spécialités et matériel intéressants

J'aime moins :

- Beaucoup trop de verbiage inutile
- Des synopsis mais pas de scénario

STAR WARS – FORCE ET DESTINÉE | VF

LES GARANTS DE LA PAIX

22, v'là les...

Premier supplément de Carrière pour Force et Destinée, les Gardiens de la Paix explique comment jouer et intégrer les Jedi Gardiens (leurs héritiers, plutôt) dans la galaxie de Star Wars.

Ce Manuel des Gardiens donne accès à de nouveaux rôles au sein de cette Carrière et offre tout un catalogue de nouvelles possibilités pour les personnages. Décliné de la même façon que les suppléments de Carrière des gammes-sœurs, il en reprend les qualités et défauts.

Du bon...

Sans surprise, on retrouve un foisonnement de nouvelles options pour personnaliser son adepte de la Force. Trois races, dont deux ont déjà été détaillées précédemment : les Whiphid (de gros yétis plus malins que ce que leur apparence suggère) et les Lannik (de petits guerriers féroces dont la culture rappelle fortement le Japon féodal). Par contre, la dernière proposée s'avère très intéressante : les Iktotchi disposent en effet d'un don limité de prescience (habilement géré par les règles) et il serait très pertinent qu'un tel personnage puisse jouer les Chroniques du Gardien – du fait du pouvoir développé par Suljo Warde dans cette campagne.

Les spécialités inédites de Gardien s'avèrent bien pensées et offrent des talents utiles qui renforcent bien la philosophie de cette Carrière. Les Armuriers créent leur propre équipement de protection en y insufflant la Force pour les rendre plus efficaces. Les Égides quant à elles allient techniques de combat et diplomatie afin de tuer dans l'œuf tout conflit potentiel. Enfin, les Chefs de Guerre n'ont pas leur pareil pour mener des troupes sur un champ de bataille.

Suppression est un nouveau pouvoir de la Force qui permet d'annihiler ceux de ses adversaires. Pratique et efficace, mais surtout si les scénarios opposent les personnages à d'autres utilisateurs de la Force.

Du côté matériel, il y a de bonnes choses. Les fans de *Rebels* seront heureux de trouver les données d'un cargo VCX-100. Le tonfa-sabrolaser s'avère original tandis que la pique-laser des Gardiens du Temple permet de se la jouer classique. On trouve même le monocycle utilisé par le Général Grievous dans la *Revanche des Sith* !

... et du moins bon

Trop de remplissage, trop peu de concret. Le livre va jusqu'à proposer le Voyage du Héros de Campbell en version résumée, un texte que l'on peut aisément trouver en ligne ! De même, si plusieurs synopsis de campagnes sont proposés (ce qui est un bon point), cela demandera un gros travail au MJ pour les développer – on aurait préféré un seul scénario, mais solide. En l'état, le supplément pourrait être amputé d'une quinzaine de pages sans perdre en substance.

En l'état, *les Garants de la Paix* n'est guère indispensable, mais les MJ désirant disposer de toutes les options possibles pour leurs joueurs y trouveront un véritable intérêt. En effet, les données techniques qu'il propose restent plus pertinentes que ses considérations abstraites sur le rôle d'un Gardien dans une galaxie dépourvue de Jedi.

Romain d'Huissier

XVII, AU FIL DE L'ÂME | ÉCRAN (VF)

KIT DU MJ

À l'épreuve de la rapière

Après avoir été réédité par La Plume de Cyrano dans une version complétée, XVII, Au fil de l'âme attendait son écran, outil dont certains MJ raffolent. Le voici enfin !



En effet, après avoir publié la passionnante campagne *La Fronde*, les auteurs et l'éditeur de *XVII, Au fil de l'âme* poursuivent le développement du jeu avec ce *Kit du MJ* qui comprend l'écran du jeu, le traditionnel livret qui va avec, et une fiche technique.

L'écran

L'écran en trois volets au format paysage est de belle facture et comporte une très jolie illustration propice à l'ambiance côté joueurs. Côté MJ, on retrouve les tables essentielles (caractéristiques d'armes, d'armures et de produits d'alchimie, le résumé d'un round de combat, les différentes tables de résolution d'action et tout ce qu'il faut pour les combats), avec les références du livre de base qui vont bien. Cet outil destiné au MJ est complété d'une fiche synthétique pour les joueurs, habituellement oubliés, qui récapitule le fonctionnement des différents lancers de dés, les règles d'escrime, et la dépense d'XP. Le tout sur une belle fiche cartonnée et joliment maquettée : une excellente idée.

Le livret

Le livret propose une nouvelle règle permettant de gérer le combat « en simultané », c'est-à-dire de façon plus

dynamique et poussant les joueurs à agir plutôt qu'à réfléchir pendant trois ans à ce qu'il vaudrait mieux faire. Et surtout, il contient trois sympathiques scénarios assez courts, jouables en une séance. Présentés comme « prêts à jouer », ils nécessiteront tout de même un minimum de préparation, d'autant plus que certains points d'enquête manquent de clarté et nécessiteront que le MJ retravaille bien les différents indices. Attention aussi au syndrome de l'indice indispensable pour poursuivre le scénario !

Les auteurs introduisent également un scénario d'un nouveau format, dit « *Très court* », puisqu'il tient en deux pages hyper synthétiques, plus deux pages d'annexes. L'idée est simplement d'exposer le contexte de départ et le lancement du scénario et de définir le déroulement du scénario en termes d'objectifs et d'obstacles. Il appartient ensuite au MJ de rebondir sur les propositions des joueurs en s'appuyant sur la description des PNJ et d'éléments de décor présentés en annexes. La formule, qui est finalement un synopsis, plaira à ceux qui aiment avant tout la liberté et l'improvisation.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • La Plume de Cyrano

Matériel • 1 écran 3 volets rigides format paysage + 1 fiche technique A4 en couleur + 1 livret A4 de 32 pages en couleur à couverture souple

Prix constaté • 29 €

J'aime :

- + Un joli visuel
- + L'aide de jeu pour les joueurs, trop souvent oubliés !
- + Plusieurs scénarios aux idées intéressantes

J'aime moins :

- Des scénarios « à mi-chemin », soit pas assez développés, soit trop !
- Des intrigues sous-exploitées



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

OFFICIERS DE TERRAIN

Le manuel des stratèges

Pour pouvoir faire face à la machine militaire de l'Empire, la Rébellion a besoin de stratèges pour s'organiser, que ce soit sur le champ de bataille ou au niveau des bases.

Officiers de terrain, sixième supplément pour *L'Ère de la Rébellion*, est consacré à cette carrière et apporte aux joueurs et au MJ de nouvelles options de personnage, des conseils et de nouveaux points de règles.

On connaît la chanson

Ce manuel des stratèges ne prend pas le lecteur par surprise, puisque l'éditeur déroule sa gamme selon une structure bien établie : plan en trois parties (comme à l'école !), avec les options de personnages, le matériel, et la partie réservée au MJ. L'ensemble est traité avec l'efficacité habituelle de la gamme, mais aussi ses longueurs inévitables, probablement dues à la volonté de l'éditeur américain de s'adresser aussi bien aux vétérans qu'aux novices du JdR en général et de *Star Wars* en particulier.

Les joueurs trouveront donc de nouvelles options de PJ, notamment trois races (Chagrien, Ishi Tib et Lanniks) et trois spécialités (Représentant, Instructeur et Logisticien), ainsi que des devoirs et des motivations spécifiques à cette carrière, et des capacités emblématiques pour développer des personnages expérimentés. Rien d'exaltant dans cette section, mais le boulot est bien fait ; les joueurs en auront pour leur argent et pourront désormais

incarner l'équivalent d'une princesse Leia ou de son père adoptif.

Le chapitre sur l'équipement est le moins inspiré de l'ouvrage. Il faut dire que la carrière ne s'y prête pas vraiment, et si les vaisseaux ou armes peuvent être utiles à un moment ou un autre, ils ne sont pas l'élément justifiant l'achat de cet ouvrage.

L'art de la guerre

Sans conteste, l'intérêt du supplément réside dans le troisième chapitre. Le MJ y trouvera une section qui développe les différents rôles des stratèges et la façon d'intégrer les PJ de ce type dans une intrigue. Le chapitre comprend également des sections plus ou moins utiles sur la planification d'une campagne militaire et la manière de l'organiser en termes de sessions de jeu. Là encore, selon son expérience, le MJ y verra un intérêt (ou pas !). Les quelques pages sur les médailles pourront vous donner de quoi récompenser les PJ à l'issue d'une bataille. Mais ce que les MJ apprécieront par-dessus tout, ce sont les règles de combat à grande échelle. Simples et efficaces, elles leur permettront de reproduire l'esprit des films, avec des batailles au cœur desquelles les PJ pourront s'illustrer.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • 1 livre format A4 à couverture rigide de 96 pages en couleurs

Prix constaté • 32,95 €

J'aime :

- + Les règles de combat à grande échelle
- + Les conseils pour positionner un personnage stratège
- + De nouvelles options jouables

J'aime moins :

- Des parties très « verbeuses » et peu utiles
- L'équipement

ÉCRAN, PREMIÈRE TRAME & CHEMINS DE TRAVERSE

Trois louches d'Écryme

Le financement de la nouvelle édition d'Écryme (dont nous faisons l'éloge dans le précédent Casus Belli) a permis de débloquer plusieurs suppléments. Les premiers sont arrivés et donnent l'occasion de se replonger avec un plaisir non dissimulé dans l'univers de Mathieu Gaborit.



Écran & Outils du MJ

L'écran est un solide trois volets à l'italienne. Son illustration très réussie montre les aspects les plus grandioses de l'univers.

Le livret qui l'accompagne est une boîte à outils destinée au MJ. Elle se compose de nombreuses listes à utiliser comme source d'inspiration ou pour générer à la volée personnages, lieux, intrigues... Avec divers conseils pour bien créer et gérer une geste, le résultat est dense (difficile de croire que toutes ces aides tiennent en 48 pages seulement) et est utile de la première à la dernière page : une belle réussite donc !

Première trame

Les 5 scénarios de ce recueil, issus de la 1^{ère} édition, sont tous de niveau écryme. Politique, fantastique, science steampunk, occulte, la variété permise par le jeu est bien mise en valeur. Tous les scénarios sont bien construits et développés – attention toutefois, ils restent pour la plupart d'un bon niveau pour le MJ.

L'un d'eux est accompagné d'une description de Serre, un quartier d'Éole, véritable poumon et garde-manger de

la ville. La richesse de ce chapitre fait regretter de ne pas avoir un supplément complet sur la ville !

Chemins de traverse

Ce supplément thématique aborde en fait deux sujets différents, les voyages à travers la toile et les traverses elles-mêmes. Cet entre-deux est parfois un peu bancal – les aérostats par exemple touchent au premier mais pas du tout au second. À noter que les règles de création de ces derniers, évoquées en 4^{ème} de couverture, se résument en fait à deux petits paragraphes très généraux et sans grand intérêt.

Deux aventures complètent le sommaire. La première est un huis-clos horrifique n'exploitant pas le reste du supplément mais qui change des habitudes. La seconde est une longue course-poursuite sur la toile dont il faudra juste ajuster le prétexte, un peu léger, pour en tirer le maximum.

Quelques problèmes d'organisation de l'information achèvent de faire de ce supplément un ouvrage en dessous du reste de la gamme : dommage, car son contenu mérite sinon largement l'investissement.

Slawick Charlier

Fiche technique

Éditeur • Editions du Matagot

Matériel • Écran 3 volets à l'italienne, livret 48 pages noir et blanc couverture souple, Livret 96 pages noir et blanc couverture souple
Prix constaté • TBA, 23 €

J'aime :

- + L'écran comme son livret, réussites totales
- + La variété des scénarios de Première trame
- + Plein d'idées pour donner vie aux traverses dans Chemins de traverse

J'aime moins :

- Où sont les pré-tirés mentionnés dans Première trame ?
- 24 pages de nouvelles dans Chemins de traverse, c'est un peu trop
- Quelques problèmes d'organisation dans Chemins de traverse



JEU DE RÔLE (VF)

LA TRILOGIE DE LA CRASSE

Porky 18

L'imagination débridée de Batro nous a habitué à des univers trashes. Alors quand il s'accoquine avec Christophe Siébert, auteur tout aussi sulfureux, il ne peut en sortir que de la noirceur.

La *Trilogie de la Crasse* est d'abord une triplette de romans noirs et dérangeants. Destinée à un public adulte averti, elle ne fait pas dans le mièvre. Un corpus de règles simples y est ajouté, propulsant les joueurs dans un monde où la décadence n'est pas le pire aspect.

Une trilogie cochonne

Les trois romans livrent l'humanité aux jeux sordides d'espèces monstrueuses. Chaque texte, d'une soixantaine de page, s'attarde sur l'une d'elles. Ils s'interconnectent dans un multivers déjà brossé par Batro, avec des références à l'Hommonde, au Karma, à l'Androgyne-roi, au Temps...

Les Cafards sont des antropomorphes géants qui veillent sur les morts, affectés au nettoyage d'un océan d'immondes. Dans des usines cyclopéennes, ils en tirent un bitume qui serait le carburant de l'univers. On peut s'évader de ce purgatoire nauséabond pour revenir dans notre monde. Les Cafards y sont aussi, dissimulés dans le corps des vivants, pour traquer les fugitifs.

Les Soars, hommes-porcs violents et avilissants, ne vivent que pour la lubricité. Leur société est pourtant plus profonde, installée dans une cité secrète de l'Himalaya où les castes jouent un rôle important. Leurs vices les poussent à dominer les hommes, tirant les ficelles dans l'ombre.

Les Mouches vivent aussi cachées parmi l'humanité. Leur enveloppe charnelle n'est qu'un amas d'insectes volants ou grouil-

lants. Leur origine est liée à l'Hommonde, elles savent peut-être d'ailleurs qui l'a tué. Elles tentent de survivre à leurs bourreaux Cafards et Soars, qui les utilisent pour leur semence aux capacités surnaturelles.

Des acteurs culottés

Le système de jeu proposé est le *Corpus Mechanica* d'Yno. Il permet de créer l'un des monstres des romans et ouvre les possibilités aux humains morts-vivants ou appartenant à une unité secrète de barbouzes de la police. Une poignée d'aptitudes détermine le nombre de D6 à lancer, chaque résultat de 4 ou plus compte comme une réussite. Des spécialités et les alliés permettent des relances. Le tour de force est de couvrir toutes les situations du jeu sans s'encombrer de complications, en gardant le principal : plonger dans la fange. Plusieurs scénarios et amorces sont bien sûr proposées pour appréhender ce monde souillé.

Comme souvent avec Batro, le potentiel se cache sous l'exubérance. Vous pouvez surfer sur la vague graveleuse, mais aussi creuser les nombreuses idées disséminées dans les romans. Un index très détaillé renvoie aux textes, le transformant en encyclopédie de la Crasse. Comme l'indiquent les auteurs, qui livrent leurs inspirations dans une interview, chacun est libre de ses choix. Si le jeu se prête à une ambiance grivoise que ne renierait pas San Antonio, la perversion de ces monstres n'est que le miroir de l'homme. Il faut juste oser ouvrir le livre et repousser ses limites.

Olivier Halnais

Fiche technique

Éditeur • Batro' Games

Matériel • Livre 15x23 cm en noir et blanc de 288 pages à couverture rigide, avec deux signets. Deux cartes A3 en bonus.

Prix constaté • 24,90 €

J'aime :

- + L'ambiance polar noir sous la provocation porno
- + La qualité de l'ouvrage
- + Le lexique très détaillé des romans pour alimenter le JdR

J'aime moins :

- Les Mouches sont un peu en retrait
- La brutalité des pages de BD, obligeant à ne pas laisser traîner le livre n'importe où

BLACK ATLANTIC

Noir c'est noir !

L'Atlantique, frontière du monde. Ceux qui se sont aventurés au large ne sont pas revenus pour dire ce qu'il y a de l'autre côté. Et de ses profondeurs obscures, une sombre menace émerge...



→ **E**n ton sang lançait la campagne *Degensis* par une intrigue intimiste, dans un petit village de Purgare. Avec *Jeu de massacre*, les PJ se retrouvent au cœur des affrontements entre différents cultes, et des intrigues de fond commencent à apparaître. Avec *Black Atlantic*, le cycle se termine par des révélations majeures et une évolution de la *storyline*.

Plus grand, plus fort !

Black Atlantic applique la devise de Pierre de Coubertin, « plus vite, plus haut, plus fort » : encore plus épais que *Jeu de massacre*, ses 275 pages contiennent un gros scénario de 150 pages, cœur de l'ouvrage, mais aussi le décor et les PNJ qui l'habitent. En quelques 120 pages, le supplément nous présente le nord-ouest de la Franka, et surtout Briton, avec un focus sur Brest, où se déroule l'essentiel du scénario. Mais de nombreux sites de Briton sont également abordés, du Mont-Saint-Michel à Carnac en passant par Morlaix, Rennes et Vannes. Et quelques pages sont consacrées à Aquitaine, à la Britain et... à l'Atlantique, au fond duquel se trouve un fragment de Colossus : le sixième Chakra ! Ajoutons à cela la présence dans le secteur d'Argyre, d'un Arianoi et d'un Prophète dormant...

Apothéose

[ATTENTION : Spoiler] Tous ces ingrédients se combinent en un scénario explosif qui se déroule autour de la fête annuelle célébrant la mort, douze ans plus tôt, du roi phéromancien Ganaress, décapité par Vicarent le Sublime. Les Spitaliers ont fini par comprendre que ce fait d'arme extraordinaire est lié au Feu stellaire ; ils envoient en secret un petit groupe pour s'emparer de cet artefact qui pourrait permettre au Spital de libérer l'humanité des Aberrants. Cependant, agir en plein cœur du territoire dominé par les Anabaptistes et les Britonis est une tâche ardue. D'autant plus lorsque les Ascètes s'excitent suite à l'arrivée d'un Aberrant aquatique d'une part, et d'autre part d'une Jéhammétanne, preuve de l'influence du Demiurge.

Arrivant à Brest, les PJ vont petit à petit être mêlés à plusieurs intrigues *a priori* sans enjeu qui vont cependant les placer au cœur d'événements dramatiques. Comme les précédents scénarios, *Black Atlantic* est rédigé de façon passionnante, mais pourra sembler linéaire et emprisonnant à certains MJ. Il n'en demeure pas moins superbe, surtout si les MJ exploitent le bac à sable en amont.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • SixMoreVodka
Matériel • 1 livre format A4 de 274 pages en couleur à couverture rigide
Prix constaté • 45 €

J'aime :

- + Une intrigue qui rejoint la *storyline*
- + Un déroulement gradué qui se termine en apothéose
- + Un récit passionnant à lire
- + Des illustrations somptueuses

J'aime moins :

- L'écriture qui peut être un carcan pour certains MJ



COIN DES COMICS

aquaman

Un héros qui ne manque pas d'air

Peut-être l'un des super-héros amphibies les plus connus, Aquaman a connu des fortunes diverses au cours de sa longue carrière. Retour sur un personnage mal aimé, pourtant membre fondateur de la Justice League.

Dans les abysses

Il existe d'autres personnages amphibies dans les divers univers de *comics*. Chez *Marvel*, Namor a déjà été évoqué et il occupe une place de premier plan parmi les autres super-héros (avec lesquels il entre souvent en conflit). Le retour en grâce des Inhumains permet de remettre Triton au goût du jour. Chez *DC*, citons Mera – la compagne d'Arthur Curry est devenue très importante, s'avérant une figure féminine aussi marquante que Wonder Woman – mais aussi Tempest (lui aussi Atlante et ancien *sidekick* d'Aquaman). Création du regretté Mickael Turner, **Fathom** est une série mettant en scène une jeune biologiste marine, Aspen Matthews. Ses troubles origines se dévoilent peu à peu alors que des civilisations sous-marines se réveillent et menacent l'humanité.

Si Namor est le premier super-héros sous-marin (créé en 1939), il est rapidement suivi par Aquaman (créé en 1941). Outre leurs pouvoirs, les deux personnages partagent également une origine et un environnement commun : Namor est le fils d'une princesse atlante et d'un capitaine de bateau, Aquaman est le fils d'une reine atlante et d'un gardien de phare. Écartelés entre deux mondes, ils sont tour à tour rejetés ou acceptés par leurs pairs atlantes mais se sentent toujours tiraillés entre deux peuples.

Toutefois, chacun trouve ses spécificités et Aquaman acquiert bien vite une identité forte.

Moqueries

Arthur Curry de son vrai nom, Aquaman est souvent moqué comme un personnage un peu ridicule (notamment à cause du show animé **Super-Friends** des années 1970, qui le voit chevaucher un hippocampe rose). Son pouvoir d'aqua-télépathie est tourné en dérision : « *il parle aux poissons* » devient un leitmotiv dépréciateur. Mais notons que ces critiques viennent surtout de gens qui n'ont jamais lu la moindre aventure de ce héros – sinon ils comprendraient leur erreur.

Aquaman possède en effet une riche mythologie et une histoire qui verse

bien souvent dans le tragique. Rejeté par les Atlantes du fait de sa part humaine, il doit aussi faire face à la méfiance de l'humanité qui le voit comme l'agent d'une civilisation inconnue et hostile. La femme qu'il aime s'avère être une tueuse envoyée pour l'éliminer. Son pire ennemi, Black Manta, fait tout pour l'atteindre (allant jusqu'à tuer son bébé dans un épisode incroyablement osé pour l'époque). Aquaman perd même une main lors d'un combat, héritant d'un crochet à la place. Et finalement, il est tué lors du *cross-over* **Our World at War** (hélas inédit en France).

Cela fait beaucoup pour un super-héros présenté comme un bouffon sans envergure, sans même parler de son appartenance à la Justice League dès ses débuts.

Saint Geoff

Déjà responsable du retour en grâce de Green Lantern, le scénariste Geoff Johns s'empare d'Aquaman à l'occasion du *relaunch* général des **New52** – après l'avoir ressuscité durant **Blackest Night**. S'emparant à bras le corps non seulement de la mythologie du héros mais aussi de sa réputation parmi les lecteurs de *comics*, il s'emploie à redorer son blason en le montrant jouer son rôle de protecteur de deux mondes malgré les quolibets dont il est l'objet.



Arthur Curry finit par gagner peu à peu le respect de tous, tout en vivant des aventures épiques aussi bien terrestres qu'océaniques. La saga du **Trône de l'Atlantide** met en scène une guerre entre la surface et le monde sous-marin, que seul Aquaman peut stopper en reprenant sa couronne et en assumant son rôle. Grâce au talent de Johns, il redevient ainsi un personnage de premier plan – incontournable parmi les super-héros DC.

Ce succès ne se dément pas (aussi bien aux USA qu'en France, où *Urban Comics* édite ses aventures) et malgré divers changements de scénaristes, la qualité est toujours au rendez-vous car la spécificité d'Aquaman reste au centre de ses histoires : roi et héros, Atlante et humain, il se tient entre ces deux mondes qu'il doit empêcher de se sauter à la gorge. Un travail de titan – qu'il est le seul à pouvoir accomplir, de par sa noblesse et son altruisme.

Inspiration

Toute franchise de *comics* disposant de sa propre version d'Atlantis (même l'univers Hexagon avec Marino ou le Roi des Profondeurs), *Aquaman* se révèle une inspiration incontournable de par

la richesse inégalée de son *background*, et ce pour tous les jeux adaptés d'une licence. On pense à **DC Adventures** (forcément !), **Marvel Heroic Roleplaying** et **Hexagon Universe** (qui dispose d'ailleurs d'un supplément consacré à ce thème : **Les Rois des Profondeurs**). L'environnement sous-marin s'avérant souvent sous-exploité, voilà donc de quoi donner envie d'y plonger les joueurs !

De façon plus générale, les intrigues tournant autour d'Aquaman mettent en scène de la diplomatie (la surface et Atlantis menaçant sans cesse d'entrer en guerre ouverte), des complots (plus d'un aimerait s'emparer de la couronne d'Arthur Curry), des quêtes épiques (la conquête du trident et des autres artefacts anciens), des combats avec des créatures monstrueuses (le peuple de la Faille)... Autant dire que cela peut se transposer aisément dans tout contexte de *fantasy* utilisant ces mêmes ingrédients. D'ailleurs : à quand un monde médiéval-fantastique situé sous les flots ? Une adaptation du jeu de société **Abysse** pourrait remplir cette niche ludique...

Romain d'Huissier

Adaptations

Ce n'est que récemment que le cinéma s'est intéressé à Aquaman, que l'on voit apparaître dans **Justice League** sous les traits de Jason Momoa – dont l'interprétation et le physique collent assez peu avec le personnage original. Son propre film solo sort en décembre 2018 et présage d'un beau spectacle, mettant en avant des éléments cruciaux : Atlantis, Mera, Black Manta, Ocean Master... Presque trop pour un seul métrage !

Plus anecdotique, un *spin-off* de **Smalville** était censé mettre à l'honneur Aquaman – mais seul le pilote vit le jour. Le héros apparaît également dans les divers dessins-animés de l'univers DC (**Justice League Unlimited**, **Justice League Action**, **Young Justice** et même **Lego DC** !). *Fun fact* : dans la série **Entourage** de HBO, le héros (un jeune acteur prometteur) joue le rôle d'Aquaman dans un film réalisé par James Cameron.

Selon la rumeur, **L'Homme de l'Atlantide** serait une adaptation non-officielle d'Aquaman – le studio n'ayant pas obtenu les droits du personnage...



JOUER DANS L'UNIVERS DE... PICSOU

Picsou ? Le canard le plus riche du monde ? Après Street Fighter, ils ont craqué chez Casus, devez-vous vous dire. Et pourtant, l'univers de Picsou est d'une incroyable richesse. Action !



Picsou, ton univers impitoyable

En France, Picsou est souvent montré que l'archétype américain du capitaliste spéculateur et exploitateur. Il n'en est rien. Si Picsou est bien un capitaliste, il est de la veine des *self-made-men*. Pour lui, chaque sou n'a de valeur que s'il a été gagné à la sueur de son front. Et pour avoir sué, il a sué, Balthazar ! Que d'aventures, depuis sa jeunesse de chercheur d'or, à construire patiemment sa fortune !

C'est tout le sujet de l'œuvre de Carl Barks, de Dona Rosa qui lui succède et du dessin animée *La Bande à Picsou*. Le premier a construit un univers cohérent autour de Donaldville et de son fainéant de Donald. Le second donne une jeunesse au richissime canard, avec une série mémorable qui humanise profondément le personnage. *La Bande à Picsou*, enfin, s'inspire des deux premiers pour offrir une sorte d'Indiana Jones version cartoon pleine d'action et d'exotisme.

Donaldville le guide

Ce hors-série est une référence du genre. Il alterne des histoires centrées sur différents aspects de Donaldville et du contenu éditorial prenant la forme d'un guide touristique. Le contenu est assez riche et en fait une excellente source d'informations et d'inspiration : c'est un point de départ idéal pour donner corps à vos scénarios.

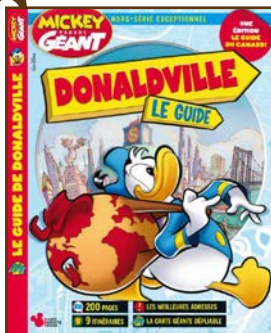
La Bande à Picsou

La Bande à Picsou est une référence de premier ordre. Retrouver les épisodes originaux n'est pas évident mais, bonne nouvelle, la série vient de faire son grand retour dans une nouvelle version !

Petite particularité, cette version fait le très étonnant choix du reboot. Elle repose donc les bases de l'univers et le redéveloppe « *de zéro* » avec un souci moderne de cohérence et de continuité auquel Disney nous a peu habitués. Le design lui-même s'éloigne quelque peu des canons de Disney – les puristes pourront être choqués de l'apparence anguleuse de Riri, Fifi et Loulou.

On y retrouve cependant tous les classiques de la série, plus quelques nouveautés bien senties. **Flagada Jones** est le chauffeur de Picsou, et peu en fait tout piloter. Gare tout de même à l'atterrissage ! **Zaza** est la fille de la gouvernante du manoir Picsou et devient rapidement amie avec les neveux de Donald. Avec ces derniers, ils forment le carburant de l'aventure.

Donald a un passif d'aventurier avec son oncle et sa sœur, la mère de Riri, Fifi et Loulou. La disparition de cette dernière constitue une toile de fond à la série et cimenter les relations entre les différents personnages. **Picsou** est le canard le plus riche du monde, devant son éternel rival Gripsou. Réputé pour son passif de grand aventurier, il vit reclus jusqu'à ce que sa famille frappe un jour à sa porte.



Donaldville le Guide,
200 pages, 6,95 €



La Bande à Picsou, un hors-série Super Picsou Géant,
330 pages environ, 6,95 €

Lorsqu'il ne parcourt pas le monde, tout ce petit monde vit à **Carnardville** : exit en effet Donaldville, la traduction française a été revue pour mieux coller à la VO. Sa topographie a aussi été largement retravaillée. Le fort de Picsou, par exemple, ne se situe plus sur une colline mais sur un îlot.

Picsou Magazine H.S. La Bande à Picsou

À l'occasion de la diffusion de la série en France, *Disney France* lui a consacré un épais H.S. Au programme, des histoires courtes tirées de la BD publiée par *IDW Publishing* (l'éditeur US spécialiste des licences) et situées avant la série, une version séquentielle du premier épisode de la série animée et une présentation des personnages, de l'univers et de premiers épisodes.

La Bande à Picsou, le jeu vidéo

Dans cette adaptation du premier DA, disponible dans une très belle version remasterisée sur différents supports, vous incarnez Picsou qui doit parcourir différents environnements (Jungle, glace, lune...) dans l'ordre de votre choix. Le jeu est devenu célèbre pour la précision de son *gameplay* et un univers parfaitement exploité. Attention toutefois, nous sommes dans un jeu toute des années 80/90 à la difficulté bien relevée.

Super-héros, agents secrets et palmipèdes pirates

Les BD Disney n'ont de cesse d'exploiter les personnages de la firme dans des sous-univers et genres variés. Si Mickey est devenu le spécialiste de ces explorations (Le med-fan dans **le Cycle des Epées**, le rétro-futurisme dans le formidable **Darckenblot**), Donald n'est pas en reste.

Fantomiald

Cette série imagine Donald en justicier et protecteur de Donaldville. Mais Donald étant Donald, il se laisse parfois aller à ses

penchants égocentriques, utilisant ces capacités à des fins personnelles pour les résultats que vous pouvez imaginer.

Geo Trouvetou prend le rôle de Q de James Bond. Il fournit les gadgets les plus improbables à Fantomiald. Riri, Fifi et Loulou ne sont pas au courant de la double identité de leur oncle, une partie de l'humour reposant sur le jeu de cache-cache qui se joue entre eux.

Mais que se passerait-il s'ils venaient à le découvrir ? Ils seraient alors des PJ idéals, devant protéger leur oncle de ses errements à son insu. Peut-être même pourraient-ils à cette fin endosser eux-mêmes un costume et utiliser les inventions de Trouvetou ?

PIA

La Picsou Intelligence Agency est une agence de renseignements créées par Picsou pour prévenir les attaques contre son coffre, en particulier des terribles Rapetous. Elle ne comprend cependant que deux membres, Donald et son benêt de cousin Popop. C'est dire l'efficacité de la PIA !

Il y a là une matière quasiment inépuisable d'aventures rocambolesques, que les joueurs incarnent les deux cousins où que Picsou embauche de nouvelles recrues... qu'il ne faudra pas manquer de faire aussi maladroitement que requis pour garantir les fous-rires !

Les Chronique de la Baie

Changement de décors et d'époque pour *les Chroniques de la baie*. L'aventure se déroule cette fois à l'époque des pirates autour de Duckport. Une fois n'est pas coutume, c'est Popop, le cousin beatnik de Donald, qui tient la vedette. Les intrigues sont nettement plus élaborées que la moyenne, avec un notable prêt à toutes les bassesses pour mettre la main sur la ville.

Les canons humoristiques Disneyens sont tout de même au rendez-vous, ce qui en fait un excellent contre-point au très historique Pavillon Noir.

Slawick Charlier



Les Chroniques de Fantomiald, 7 numéros (série en cours), 300 pages environ, 5,95 €



PIA, 4 numéros, 300 pages environ, 5,95 €



Les Chroniques de la Baie, 3 numéros, 300 pages environ, 5,95 €



Fiche technique

Titre • Star Wars – Rebels
(saisons 1 à 4)

Supports • DVD/Blu-ray disc

Prix constaté •

11,99 €/20,91 € (saisons

1 et 2), 14,96 €/19,73 €

(saison 3), 19,99 €/[non

dispo en Blu-Ray] (saison 4)

STAR WARS

LE BRIC-À-BRAC DU Jawa

Pour chaque numéro, nous farfouillons dans un vieux sandcrawler tout rouillé qui fourmille de choses en provenance d'une certaine Galaxie lointaine, à la recherche de trucs plus ou moins utiles à vous proposer...

Depuis quelques numéros, nous nous sommes beaucoup intéressés aux divers romans publiés ces derniers mois (et même années) et avons abordé quelques guides. En revanche, nous avons délaissé un pan non négligeable par son volume et sa contribution au développement de l'univers *Star Wars* : les séries animées. Nous vous proposons aujourd'hui de revenir sur l'une d'elles, qui vient tout juste d'arriver à sa conclusion : *Rebels*.

Rebels

Nous avons plusieurs fois évoqué cette série dans nos pages mais sans jamais vraiment dire de quoi il retourne. Et pourtant, il y a dans ses 75 épisodes répartis sur 4 saisons largement de quoi nourrir les rôlistes que nous sommes. Il est probable que les fans de la saga qui figurent parmi nos lecteurs connaissent déjà, mais si ce n'est pas votre cas, sachez qu'il y a là une vraie mine d'or à exploiter. Si vous êtes MJ, que vos joueurs n'ont jamais vu *Rebels* et que vous êtes en recherche d'inspiration, vous pouvez quasiment prendre chaque épisode et le faire jouer en l'état. Le supplément *Dawn of Rebellion* publié cette année par FFG contient d'ailleurs de nombreux éléments issus de cette série, qu'il s'agisse de planètes, de personnages, de vaisseaux ou de droïdes, y compris leurs caractéristiques.

Bien sûr, dans ce cas, vous aurez tout intérêt à proposer des pré-tirés correspondant aux héros de la série, qui consti-

tuent d'ailleurs un groupe intéressant : Ezra Bridger, un adolescent sensible à la Force, Kanan Jarrus, un ancien padawan qui va enseigner la maîtrise de la Force à Ezra, Hera Syndulla, pilote twiilek et fille de Cham Syndulla, Sabine Wren, mandalorienne bannie du clan Vizla, Zeb Orrelios, guerrier lasat, et Chopper, un droïde astromech. Dès la première saison, les personnages tissent des liens au point de devenir rapidement une véritable famille dont les interactions ont des répercussions dans le déroulé des intrigues. Interactions qui ne manqueront pas d'évoquer au MJ ce qui peut se passer en *roleplay* autour de sa table, même si les joueurs agiront probablement différemment de ce qui se passe dans la série.

Si une partie des joueurs ont déjà vu *Rebels* ou si vous ne souhaitez pas adapter les épisodes en l'état, leur visionnage reste cependant une excellente source d'inspiration et d'illustrations. Rien de tel pour montrer à quoi ressemble tel vaisseau ou telle planète aux joueurs ; et bien entendu, les différents matériels, lieux et personnages pourront être utilisés à la fois par le MJ et les joueurs, qui pour développer une intrigue, qui pour approfondir leur personnage.

OK, mais ça raconte quoi ?

Star Wars : Rebels, c'est l'histoire d'un petit groupe d'individus qui, environ cinq ans avant la bataille de Yavin, a décidé



de résister à l'Empire et va se joindre à la Rébellion qui est train de prendre forme au même moment sous l'impulsion de Mon Mothma, de Bail Organa et de sa fille Leia. La saison 1 se déroule en grande partie sur la planète Lothal où Ezra rencontre l'équipage du Ghost, qui va devenir sa nouvelle famille. Orphelin, Ezra découvre que ses parents sont tombés aux mains de l'Empire contre qui ils se dressaient. Au cours des différents épisodes, les enjeux sont encore faibles et les héros, anonymes, s'attaquent aux usines de fabrication de TIE ou à l'approvisionnement des troupes impériales.

Comme dans les parties de JdR, l'équipage du Ghost va peu à peu progresser et prendre de l'importance. Kanan et Ezra en particulier sont remarqués par l'Inquisiteur et traqués dès le début de la deuxième saison, qui est une bonne représentation de ce que peuvent vivre des personnages sensibles à la Force dans une partie de *Star Wars*. Cette saison voit le retour d'Ahsoka Tano et du capitaine Rex, héros de la série animée *The Clone Wars*, et l'apparition en *guest* de Darth Vader. Surtout, cette deuxième saison voit les héros quitter Lothal et rejoindre une flotte rebelle, l'escadron Phoenix, avec lequel ils vont désormais opérer. Sans parler de l'influence que va exercer Maul, lui aussi de retour, sur Ezra.

Traqués par l'Empire, les rebelles perdent leurs bases et sont obligés d'en établir de nouvelles. Dans la saison 3, l'escadron Phoenix s'installe sur Atollon, une planète isolée peuplée d'arai-

gnées très dangereuses et sur laquelle Ezra et Kanan vont rencontrer Bendu, un être puissant dans la Force et qui a la particularité d'être neutre. De son côté, l'Empire poursuit la traque, menée cette fois par l'amiral Thrawn dont l'efficacité légendaire pourrait bien sonner le glas de l'escadron Phoenix.

Star Wars : Rebels s'est achevée au printemps 2018, à l'issue de sa quatrième saison, bouclant la boucle. Nous n'en dirons pas plus pour ne pas spoiler ceux qui n'ont pas encore eu l'occasion de la regarder...

Et après ?

Pour compléter *Rebels*, n'hésitez pas à lire les deux comics de la mini-série *Kanan*, publiés par *Panini Comics*, qui racontent comment le jeune padawan a survécu à l'ordre 66 ainsi que le roman *A new dawn*, dans lequel Kanan rencontre Hera (Cf. *CB#24*). Dans ces ouvrages, vous trouverez des illustrations supplémentaires de ce que vit un personnage sensible à la Force dans un environnement qui lui est clairement hostile. Quoi qu'il en soit, vous disposerez alors d'une belle matière pour (faire) jouer un groupe d'opposants à l'Empire qui pourra contribuer à la création de la fameuse Alliance Rebelle. À présent, la balle est dans votre camp. Lancez la fanfare, c'est le moment de prononcer les mots rituels : « *Il y a longtemps, dans une galaxie lointaine...* ».

Marc Sautriot

Et après (bis repetita) ?

Après *The Clone Wars* et *Rebels*, Lucasfilm n'abandonne pas le domaine de l'animation. En cet automne, le studio a lancé une nouvelle série animée qui se déroule cette fois à la même période que la nouvelle trilogie. Dans *Star Wars Resistance*, diffusée en France sur *Disney XD* depuis le 13 octobre, nous pouvons suivre les aventures de Kaz Xiono, un jeune pilote de la Resistance chargé par Poe Dameron d'espionner le Premier Ordre. Pour cela, il est envoyé sur la station Colossus où il intègre la team Fireball, qui participe à des courses de vaisseaux. À suivre...





JEUX VIDÉO/PC-PS4-XBOX ONE

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

L'aventurière de la dague perdue

Lara Croft est de retour pour le dernier volet de la trilogie de l'origine de Tomb Raider. Une aventure menée tambour battant.

Fiche technique

Éditeur • Square Enix/Eidos
Supports • PC/PS4/XBOX ONE

Prix constaté • 59,99 €

Eidos Montréal nous livre après quatre ans d'attente l'ultime volet de sa franchise phare. Cet opus était très attendu par les fans de Lara Croft, sur le créneau de l'aventure, le studio *Naughtydog* avait sorti un excellent *Uncharted* qui plaçait la barre très haut. L'intrépide aventurière se devait de réagir et frapper un grand coup.

Apocalypto

Cet épisode s'ouvre sur une première partie se déroulant en Mexique durant la fête des morts. Cela va être l'occasion pour les joueurs de se familiariser avec les différentes commandes et les grands aspects du jeu : l'exploration, l'infiltration, les combats et les énigmes. Si certains joueurs avaient pu reprocher au précédent opus d'être trop orienté action, celui-ci sait aussi faire la part belle à la découverte, créant ainsi un équilibre globalement maîtrisé entre action et réflexion. Il sera question d'une dague sacrée que Lara tentera de récupérer avant les Trinitaires (l'organisation des « *bad guys* » du précédent opus), accompagnée de son fidèle ami Jonah. Dès les premiers instants du jeu, on peut noter qu'un soin tout particulier a été apporté aux différentes ambiances visuelles et sonores et à la construction scénaristique du récit. C'est très varié, de la phase d'infiltration dans

une petite ville mexicaine le soir de la fête des morts, à l'exploration d'un vieux sanctuaire en bord de mer au crépuscule, jusqu'au déclenchement d'une apocalypse menant Lara à se frayer un chemin dans des torrents de boue engloutissant un village pendant que le monde s'effondre. Une scène qu'Indiana Jones n'aurait pas renié. Le début de l'aventure part sur un rythme explosif et haletant, et ce n'est que le début des ennuis...

Into the wild

Après cette mise en bouche, vous retrouverez Lara perdue au milieu d'une jungle péruvienne suite à un crash d'avion. Elle devra se frayer un chemin jusqu'à ce qu'il reste de la carlingue pour récupérer son équipement et retrouver Jonah. Et c'est là que l'aventure commence réellement, livré à vous-même dans cette jungle hostile. La collecte de ressources est très importante dans cet épisode, nourriture ou matériaux de base, minerai et indices sous formes d'extrait de journaux, d'artefacts anciens. Votre survie dépendra de la qualité de votre équipement et de vos armes, vous incitant ainsi à explorer les moindres recoins des zones qui vous seront accessibles au fur et à mesure du déroulement de votre aventure.

Le *game concept* des « feux de camp » vous permettra de sauvegarder votre progression, mais aussi d'améliorer vos armes et tenues et de dépenser l'expérience acquise. L'arbre de compétence vous offrira trois arborescences d'amélioration : le combat, la chasse et la survie. Vous pourrez améliorer l'endurance de Lara, lui permettre de respirer plus longtemps sous l'eau, viser avec plus de précision, grimper plus vite aux arbres, etc. Pour vous inciter à découvrir l'intégralité de la carte, plusieurs compétences ne seront disponibles qu'après la visite de certains tombeaux et autres sanctuaires, certains étant particulièrement bien cachés. Au moment où vous lirez ce test, un DLC (hélas payant) offre des tombeaux supplémentaires pour prolonger l'aventure. La quête principale vous amènera ainsi à traverser un village typique péruvien, le territoire des jaguars au cœur de la forêt, à infiltrer des sites de fouilles des trinitaires et à vaincre une série d'épreuves, véritable chemin initiatique menant à une ancienne cité maya depuis longtemps oubliée.

Paradise lost

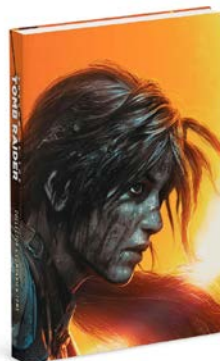
Sur le fond, si le *gameplay* de *Shadow of the Tomb Raider* ne révolutionne pas le genre et reste dans la veine de son aîné, il propose des nouveautés par petites touches, comme la possibilité de s'enduire de boue pour mieux se camoufler dans certaines zones. Vous pourrez aussi bondir sur vos ennemis « le couteau à la main », depuis une branche surélevée. La maniabilité, bien qu'un peu rigide, reste très agréable et Lara répond au doigt et à l'œil dans presque toutes les situations. Petite nouveauté d'importance, vous pourrez paramétrer la difficulté selon trois critères : les combats, l'exploration et les énigmes, ce qui vous permettra de personnaliser votre aventure en fonction de votre niveau et d'éviter toute frustration si vous préférez les com-

bats faciles et les énigmes difficiles ou inversement.

Techniquement, le jeu est de très bonne facture, il est un cran au-dessus de *Rise of the Tomb Raider*, surtout grâce à sa palette de couleur chatoyante et ses textures de qualité (mention spéciale à tout l'environnement de la jungle et certains tombeaux, sublimes). Le jeu étant réparti en plusieurs parties semi-ouvertes, reliées les unes aux autres, vous aurez souvent l'occasion de poser votre manette pour admirer les panoramas. Pour les heureux possesseurs de PS4 pro ou Xbox one X, le jeu vous proposera une résolution 2160p et du 30fps et vous fera aussi bénéficier du HDR (améliorant grandement les contrastes et la qualité des couleurs). Le son n'est pas en reste, avec une ambiance sonore incroyable tout en finesse, surtout dans la jungle et dans les tombeaux. Le doublage français est correct, même si Lara n'a plus sa voix des premiers volets. Pour améliorer votre immersion, vous pourrez configurer le doublage des PNJ dans leurs langues originales et ainsi profiter de l'espagnol et du maya. Les concepteurs du jeu ont aussi apporté un soin tout particulier aux différentes couleurs locales avec un travail documenté sur la culture péruvienne et maya qui vous permettra d'en découvrir un peu plus sur ces cultures riches en histoire et en mystères.

Pour conclure, si vous êtes fan de Lara Croft, vous pouvez franchir le pas sans que le sol ne se dérobe sous vos pieds. Pour les autres, si vous êtes à la recherche d'une aventure exotique faites d'exploration de lieux oubliés, d'une organisation complotant pour gouverner le monde et d'une aventure haute en couleur, ne cherchez plus : ce *Shadow of the Tomb Raider* est fait pour vous.

Derek Klivian



Guide du routard

Le compagnon idéal de l'aventurier en herbe désirent parcourir l'intégralité du jeu et découvrir ses nombreux objets et sanctuaires cachés et atteindre le fatidique 100 %. Le livre présente aussi quelques artwork de qualité. Un objet indispensable pour les fans de Lara.

Éditeur • Prima games
Matériel • Livre relié pages couleurs
Prix constaté • 29,99 €

J'aime :

- + Une ambiance visuelle et sonore de qualité
- + Un bon dosage entre action et réflexion
- + Une plongée dans la culture maya et ses mystères

J'aime moins :

- Une maniabilité parfois rigide
- Les inévitables DLC rajoutant du contenu payant



Fiche technique

Éditeur • Huginn & Muninn

Matériel • Livre 448 pages
couleurs

Prix constaté • 49,95 €

J'aime :

- + La richesse visuelle
- + Bien plus qu'un recueil d'illustrations, toute l'histoire de D&D
- + Disponible en VF

J'aime moins :

- L'édition collector, trop chère pour son contenu au prix catalogue

Le visuel avant tout

Air connu : les rôlistes aiment les beaux livres. Que serait le JdR sans ces représentations graphiques, en couleurs si possible, enchâssées dans le luxe d'un livre A4 couverture rigide ? Si d'autres formats se sont depuis démocratisés, ce dernier reste encore aujourd'hui une norme dont les origines remontent (comme tant d'autres) au vénérable D&D.

Ce ne fut pourtant pas une évidence aux premiers jours de sa vie. D&D, éti-queté et conçu comme un wargame, est d'abord minimaliste sur le plan visuel. Assez vite cependant, les auteurs se heurtent à une difficulté : comment transmettre le monde imaginaire qu'ils ont en tête ? Comment véhiculer efficacement les principes fondamentaux de D&D qui inaugurent alors un nouveau paradigme ?

Collector

La VO d'*Art & Arcana* (VO uniquement) propose une chouette couverture alternative, quelques posters et un fac-similé de la 1^{ère} édition de *Tomb of Horror*. Intéressant pour les plus férus d'histoire du JdR, il ne mérite cependant pas son prix catalogue. La plupart des grandes enseignes US le proposent heureusement à prix réduit.

HISTOIRE DU JDR ART & ARCANES

Toute l'histoire de D&D par l'image

Attendu avec impatience par la communauté depuis son annonce, Art & Arcanes est non seulement sorti, mais bénéficie qui plus est d'une VF aux éditions Huginn & Muninn. L'ouvrage s'impose déjà comme un classique.

En appliquant tout simplement l'adage « *mieux vaut un dessin qu'un long discours* ». C'est une évidence pour les monstres. Les représentations alors établies par les dessinateurs maisons s'imposent comme des standards. Mais au-delà du bestiaire, ce sont les concepts même de Donj' qui se trouvent explicités et renforcés par l'image. Aucune autre illustration n'aura par exemple mieux expliqué le jeu que la couverture du premier Basic Set.

Plus riche qu'un trésor de dragon

Fort logiquement, expliquer par le dessin fonctionne tout aussi bien pour raconter l'histoire de Donj'. C'est le parti-pris d'*Art & Arcanes*, imposant ouvrage qui retrace l'aventure de D&D au travers de son iconographie. De *Chainmail* à *Do-DS*, chaque page est un délice pour les yeux. Illustrations issues du jeu, bien entendu, mais aussi sources d'inspiration, publicités... Rien n'est de trop pour retrouver ce qui fait la force de D&D depuis 40 ans

Le tout est minutieusement légendé et accompagné d'un texte soigné et détaillé. Le travail éditorial est tout simplement remarquable pour ce qui s'annonce comme le cadeau de Noël idéal pour cette année : passionnant !

Slawick Charlier



MATÉRIEL

LE TÉLÉCHAT DU RÔLISTE

Screen Test

Les plus grands dangers sont ceux que le maître de jeu nous cache. Le MJ scrute ses joueurs bien planqué derrière son mur, cherchant encore et toujours comment leur mettre des bâtons dans les roues.

Que ce soit pour cacher ses jets de dés ou encore pour garder sous les yeux des éléments essentiels du jeu, l'écran est un outil indispensable pour le MJ. Voici une sélection d'écrans adaptables à divers usages.

Le « en kit »

Proposé par la firme spécialisée *Ugears*, cet écran en bois brut à monter soi-même a tout de même fière allure. Avec ses quatre volets une fois ouvert, chaque panneau est entièrement personnalisable recto verso avec un système d'élastiques dans les angles des panneaux. Le petit plus ? Une tour à dés est intégrée en son milieu pour des jets vraiment aléatoires (rires). Replié, il prend l'apparence d'un livre que l'on glissera facilement dans une sacoche ou dans sa bibliothèque.

<https://ugearsmodels.com/masters-screen.html>



- À monter soi-même, un design très classe
- Le temps de montage, la disponibilité : seulement en financement participatif

Le haut de gamme

Les produits *Wyrwood* sont toujours de qualité exceptionnelle et cet écran ne fait pas exception.

Entièrement réalisé en bois massif et rare, il est composé de trois panneaux modifiables au moyen d'une feuille acrylique effaçable à sec. Avec son système d'accrochage magnétique, il est possible d'orienter à loisir et indépendamment les panneaux en mode paysage ou portrait. Les nombreuses options possibles permettent d'opter pour des panneaux pivotants, une tour à dés ou des rangements.

Le fait main

Disponible sur la plate-forme *Etsy* et entièrement réalisé à la main, cet écran en cuir est composé de trois volets repliables en portefeuille. Avec une façade d'une seule pièce et des coutures apparentes, il semble tout droit sorti du sac à dos d'un grand baroudeur. Chaque des faces est magnétique afin de pouvoir y disposer divers éléments et aides de jeu à l'aide de petits aimants en laiton fournis. Il est possible de ranger l'écran dans un porte-documents avec sangle en cuir en option.



<https://wyrwoodgaming.com/>



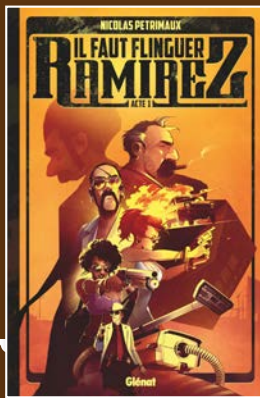
- De nombreuses options disponibles, modulable magnétiquement.
- Le prix élevé, la disponibilité : en rupture de stock.



https://www.etsy.com/fr/listing/588515346/cuir-ecran-maitre-de-jeu-magnetique?ref=shop_home_active_2

- Simple et facilement transportable
- Le prix élevé, la modularité limitée

S.L.M.



BD (VF)

IL FAUT FLINGUER RAMIREZ

Acte 1

Mélange de *The Usual suspects* et de films de Tarantino, *Il faut flinguer Ramirez* est un comics français mené de main de maître par Nicolas Pétrimaux. Mélangeant humour et scènes d'action surréalistes, servi par un graphisme maîtrisé et un vrai sens de la mise en scène, ce pavé nous entraîne dans une traque délirante, celle de Jacques Ramirez, recherché à la fois par un cartel mexicain et par la police. Petit employé de chez Robotop, ce mécanicien de génie, maltraité par son chef, est le seul capable de réparer le nouvel aspirateur révolutionnaire de son employeur avant la conférence de presse de lancement.

Mais tout part en vrille alors que des membres du cartel zélés essaient de le dézinguer et qu'il croise la route de deux braqueuses en cavale. Les personnages sont truculents, le découpage maîtrisé et les rebondissements à couper le souffle. Une lecture jubilatoire dont tout MJ pourra aussi tirer des enseignements.

Marc Sautriot

Éditeur • Glénat
Auteur • Nicolas Pétrimaux
Prix constaté • 19,95 €



SÉRIE TV / BANDE-ORIGINALE

BABYLON BERLIN (SAISON 1)

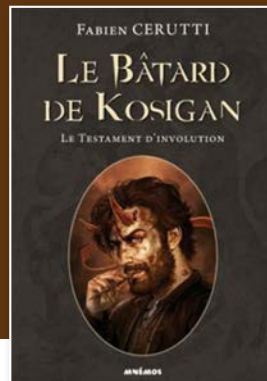
Dépravation et révolution

1929. Gereon Rath, inspecteur à la brigade des mœurs de Köln, débarque à Berlin. Vétéran de la grande guerre, il est victime de la « tremblote », qu'il soigne à l'aide d'une drogue. Avec le commissaire Wolter, il va être confronté au mécontentement des ouvriers communistes, aux violences policières et à un réseau criminel. Aidé par Charlotte, secrétaire le jour et prostituée de luxe la nuit, il croise le chemin de trotskistes qui veulent s'emparer d'un mystérieux train soviétique.

Cette magnifique série nous sort des décors américains habituels pour nous faire découvrir l'Allemagne de la fin des années 20 avec une intrigue et des personnages passionnants... qui ne manqueront pas de vous inspirer pour des parties originales de *L'AdC* ou de *CO : Contemporain* ! Signalons au passage l'excellente BO dont vous pourrez faire tourner de nombreux morceaux en boucle pour poser l'ambiance à votre table.

Marc Sautriot

Éditeur • AB Vidéo / BMG
Matériel • 1 coffret DVD ou Blu-ray disc / 1 double CD
Prix constaté • 24,99 € / 18,40 €



ROMAN (VF)

LE BÂTARD DE KOSIGAN, T.4

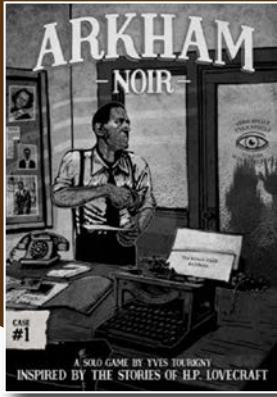
Le Testament d'involution

Ce quatrième volume de la saga de Fabien Cerutti fait immédiatement suite au tome précédent, qui se terminait par une séquence dramatique donnant furieusement envie de lire la suite. Dans *Le Testament d'involution*, nous continuons donc de suivre les aventures du truculent chevalier de Kosigan, cette fois pris en tenaille entre un redoutable inquisiteur d'un côté et un groupe de sorcières allemandes de l'autre, tandis qu'il sert le potentiel futur empereur. Bien entendu, la seconde trame de l'intrigue, qui se déroule en 1900, se poursuit elle aussi avec les recherches menées par les amis de Kergaël sur son histoire ; au fil des 450 pages du roman, on finit par comprendre petit à petit pourquoi et comment la population moderne a oublié les créatures fantastiques qui vivaient encore en Europe vers 1340.

Alternant révélations et scènes d'action, *Le Testament d'involution* marque la fin d'un cycle, mais il semble qu'une suite soit prévue. Ce serait bien !

Marc Sautriot

Éditeur • Mnemos
Auteur • Fabien Cerutti
Prix constaté • 20,00 €



JEUX DE CARTES

ARKHAM NOIR - AFFAIRE #1

Poulpe solitaire

Arkham Noir est un jeu de cartes en solitaire sur le thème de Cthulhu. Le joueur y incarne un enquêteur tentant de résoudre une série de meurtres lors de la nuit des sorcières. Il faut pour cela aligner en face de chaque carte victime 5 cartes indices différentes. Celles-ci doivent cependant respecter un certain enchaînement de symboles. Il est toujours possible de se défausser, mais deux types de pénalités, la stabilité mentale et le temps, peuvent mettre fin prématurément à la partie.

Arkham Noir est finalement assez proche d'un solitaire : on tire, on aligne les symboles identiques lorsque c'est possible, tout en préparant les coups suivants. S'il a l'avantage d'être parfaitement rejouable, ce système n'est guère palpitant en soi et, pour en tirer tout le sel, il faut prendre le temps de se plonger dans ses très belles cartes et s'imaginer une histoire que la mécanique abstraite du jeu ne dessine pas naturellement.

Slawick Charlier

Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • 64 cartes et règles du jeu
Prix constaté • 13,90 €



JEU VIDÉO (VO)

CTHULHU CHRONICLES

Vous avez un appel ...

Les petits gars de *Meta Arcade* ont développé, avec l'accord de *Chaosium*, une sorte de recueil d'aventures dont vous êtes le héros pour smartphone. Les scénarios déjà connus par la plupart des rôlistes ont été remaniés pour offrir plusieurs cheminements possibles et de nombreuses conclusions funestes.

L'interface simple rend la lecture sur mobile agréable et le chapitrage, globalement bien construit, est rehaussé d'illustrations et d'une ambiance sonore stressante à souhait (port du casque recommandé). Si les actions et embranchements possibles dans ce genre de publications ont toujours leurs limites, il sera toutefois nécessaire de refaire les histoires plusieurs fois pour découvrir les secrets de chaque aventure ou profiter des différents personnages proposés.

Une application encore en développement mais qui remplit déjà toutes ses promesses. On attend avec impatience la version finale.

S.L.M.

Éditeur • Meta Arcade
Plateforme • iOS et Android
Langue • Anglais
Prix constaté • gratuit mais achats *In app* non obligatoire



BD (VF)

BOLCHOI ARENA

T1 Ciel inconnu

Dans un futur proche, le Bolchoï a remplacé internet. Sorte de réplique virtuelle, globale et exacte de notre monde, il permet un large éventail d'opportunités allant du jeu à la simulation en incluant une exploration sereine et sans danger de l'espace. C'est l'occasion pour Marje de découvrir, en compagnie de son amie Dana, toutes les possibilités offertes par ce puissant outil. Quoi de plus magique pour cette jeune étudiante en astrophysique que de contempler des planètes seulement évoquées lors de ses cours ? Au point d'en oublier qu'il ne s'agit que d'une simulation.

Un frustrant tome d'introduction dont nous sommes autant le spectateur que Marje mais qui a le mérite de poser de nombreuses bases pour un univers virtuel et cohérent. Avec son rebondissement final et son graphisme délicieusement rétro, il sera facile d'intégrer le Bolchoï dans de nombreux univers sans beaucoup d'efforts.

S.L.M.

Éditeur • Delcourt
Auteur • Boulet, Aseyn
Prix constaté • 23,95 €



COMICS (VF)

LA LÉGENDE DE DRIZZT

Le début de la légende

Cette première intégrale massive regroupe l'ensemble des albums composant l'adaptation en comics de la célèbre première trilogie de l'elfe noir écrite par R.A. Salvatore. Avec *Terre natale*, *Terre d'exil* et *Terre promise*, vous découvrirez le destin hors du commun du plus atypique et populaire des elfes noirs des Royaumes Oubliés de D&D.

Coincé parmi les siens dans un monde qui rejette tout forme de sens moral, le jeune prince Drizzt Do'Urden doit choisir entre ses origines et ses aspirations à une vie honorable et droite. Ses aventures le mèneront à fuir loin de l'Outre-terre et de Menzoberranzan où il a vu le jour. Durant son périple, des rencontres l'amèneront à sceller des amitiés bien inhabituelles pour un être de son espèce.

Un premier tome qui permettra donc de (re)découvrir les origines d'un personnage iconique et emblématique de la gamme *Dungeons & Dragons*.

S.L.M.

Éditeur • HI comics

Auteur • R.A. Salvatore, Andrew Dabb, Tim Seeley

Prix constaté • 27,90 €



COMICS (VF)

LES LÉGENDES DE BALDUR'S GATE

Aux portes de la légende

Plongez en compagnie de Delina l'ensorceleuse dans les rues de la ville la plus emblématique des Royaumes Oubliés. Partie au secours de Deniak, son frère jumeau, la jeune elfe va découvrir qu'elle n'est pas la seule à sa recherche. Pour réussir sa quête et échapper à ses nombreux poursuivants, elle devra s'allier avec Krydle et Shandie, une singulière paire de voleurs, mais également avec l'insolite duo formé par Minsc, un guerrier au grand cœur et Bouh son fidèle hamster de compagnie.

Ce premier tome plonge un groupe hétéroclite dans les ambiances feutrées de la haute ville à la découverte d'un culte obscur et dangereux. Une façon de découvrir de nouvelles facettes de Baldur's Gate, qui est à bien des égards la ville la plus célèbre de *D&D*. Si l'aventure est globalement classique, vous suivrez avec plaisir l'iconoclaste Minsc pourfendre des démons et botter des derrières.

S.L.M.

Éditeur • Panini comics

Auteur • Jim Zub, Max Dunbar, John-Paul Bove

Prix constaté • 27,90 €



BD (VF)

OBSCURCIA

Monde de cauchemars

La vie est plutôt rude pour Alex, 12 ans : sa mère est internée et son père, souvent absent, l'oblige à s'occuper et prendre soin de sa petite sœur quasiment seul. Mais lorsque Croquette, leur chatte victime d'un accident, reparait le soir même de sa mort, c'est pour entraîner le jeune garçon dans le monde des cauchemars : Obscurcia.

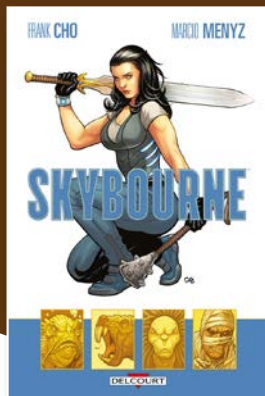
Un monde étrange et violent peuplé de créatures colossales et de doudous tombés dans l'oubli. C'est pour Alex le début d'une quête en compagnie de Laécia, sorte de personification imaginaire de Croquette. Si les règles qui régissent cet univers sont plutôt floues pour Alex, une chose est sûre, les apparences sont trompeuses et les meilleures intentions cachent souvent de sombres desseins. Série conclusive en trois tomes, Obscurcia offre un cadre d'univers onirico-cauchemardesque exploitable sans trop d'effort par tout maître de jeu.

S.L.M.

Éditeur • Delcourt

Auteur • David Boriau, Steven Dhondt, Yoann Guillo

Prix constaté • 15,95 €



COMICS (VF)

SKYBOURNE

Excalibur 007

Si on laisse le champ libre au fameux Franck Cho, c'est au risque de se retrouver avec une œuvre popcorn badass et assumée. C'est en tout cas le menu proposé dans *Skybourne*. Au service de l'agence Mountain Top, Grace Skybourne est chargée de récupérer différents artefacts et de lutter contre des créatures mythiques de par le monde. Lors d'un échange qui tourne mal à Istanbul, Grace perd la vie... Petit hic, Grace est immortelle.

L'agence se tourne alors vers son reclus de frère Thomas, immortel lui aussi afin d'éclaircir les circonstances de sa mort et accessoirement sauver le monde d'une menace arthurienne. Bourrin et fun, *Skybourne* se situe aux croisements entre *James Bond*, *INS/MV* et *Indiana Jones*. L'agence Mountain Top trouvera aisément sa place dans des scénarios mêlant espionnage et occulte aussi bien dans un univers existant ou simplement pour un *one shot*.

S.L.M.

Éditeur • Delcourt
Auteur • Franck Cho, Marco Menyz
Prix constaté • 16,50 €



BD (VF)

CONAN LE CIMMÉRIEN

T4 La fille du géant du gel

Conan est de retour pour cette quatrième adaptation des plus célèbres nouvelles de Howard. Celle-ci a une histoire particulière car c'est la première aventure de Conan écrite par Howard, mais à l'époque son éditeur ne l'a pas appréciée et elle ne sera finalement publiée que bien plus tard.

Superbement illustrée par Robin Recht (qui œuvre aussi sur la série *Elic*), cette aventure met Conan aux prises avec une déesse à la chevelure flamboyante dans les terres hostiles du grand nord. Suite à un combat sanglant contre les hommes du Nordheim, Conan est approché par une énigmatique rousse dans le plus simple appareil... Il va se lancer à sa poursuite dans les sommets enneigés. Le récit oscille entre le voyage initiatique, la survie, la plus crue des violences, les pulsions les plus primaires et animales du barbare. Une superbe variation sur le surhomme de Nietzsche.

Derek Klivian

Éditeur • Glénat
Auteur • Robin Recht
Prix constaté • 14,95 €



BD (VF)

WEEK END WARRIORS

Chaussons et Dragons

Né sur internet à l'époque où les blogs n'étaient pas encore une manne facile pour les éditeurs de BD, *Week End Warriors* retrace les aventures et déboires d'un groupe de rôlistes Ingame et hors-jeu sous forme humoristique.

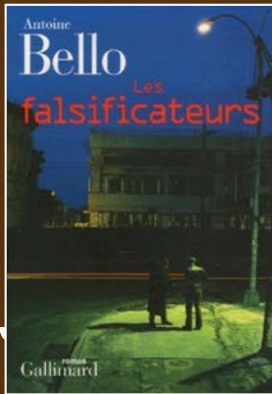
Des années plus tard, un financement participatif permet à ces aventures de revoir le jour sous la forme de ce modeste mais bien sympathique opus carré de 60 pages avec couverture rigide.

Chaque page est l'occasion de (re) découvrir un strip plein d'humour et de finesse qui sent bon le vécu. Pas toujours évident en effet de conjuguer plaisir ludique avec vie conjugale, encore moins lorsque l'on a des petits gobelins à s'occuper... À moins de susciter de futures vocations.

La couverture annonce sobrement « *Saison 1* », laissant la porte ouverte à de nouvelles aventures bloguesques ou encore un futur nouveau recueil.

S.L.M.

Éditeur • NC
Auteur • Anthony Calla, Soutch Tod
Prix constaté • 13 €



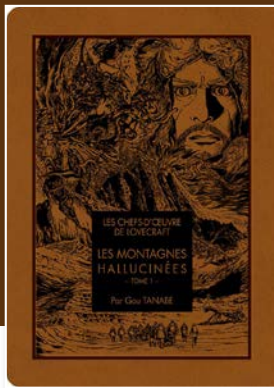
ROMAN (VF)

LES FALSIFICATEURS- LES ÉCLAIREURS-LES PRODUCTEURS

On nous ment !

Laïka le premier mammifère dans l'espace et la découverte de l'Amérique ne sont que des *fakenews* ! Le Consortium de Falsification du Réel (CFR), une société secrète, modifie les souvenirs collectifs et falsifie l'Histoire en publiant d'implacables dossiers façonnés à leur cause. De jeunes adultes brillants sont recrutés pour leurs grands talents utiles au CFR. La progression professionnelle de Slev qui n'est qu'une couverture, son évolution hiérarchique au sein du Consortium et ses missions aux envergures croissantes ainsi que sa quête de vérité sur les réels desseins du CFR en font des trames et rebondissements délectables. Les missions atypiques des agents du CFR inspireront des scénarios contemporains à tout MJ de *COC*, de *l'AdC* ou autre *INS/MV*. M Bello légua tous ses droits d'auteur de 2014 à Wikipédia qu'il a qualifié de service public mondial !

Nurthor

Éditeur • Gallimard**Auteur** • Antoine Bello**Prix constaté** • 8 € le livre de poche (saga en 3 tomes)

MANGA

LES MONTAGNES HALLUCINÉES T1

Dessiner l'indicible

Les adaptations dessinées de Lovecraft attirent naturellement la suspicion. Comment donner forme à des créatures improbables et des géométries non-euclidiennes ? Cette adaptation des *Montagnes Hallucinées*, l'un des plus longs récits du maître, s'en tire pourtant à merveille.

Le trait, très influencé par la BD Européenne, tire vers un réalisme sombre et grandiloquent. Il n'en fallait pas moins pour représenter les paysages immenses de l'antarctique et ses Montagnes fictives. Le regard se perd vite dans ces paysages ultra-encrés, à l'image de cette expédition qui s'expose progressivement à une réalité indicible au fur et à mesure de ses découvertes.

La dynamique très particulière de la nouvelle originale, un glissement lent et inéluctable plus qu'une horreur trépidante, est particulièrement bien rendue – et méritera une lecture d'une seule traite dès la sortie du deuxième et dernier tome !

Slawick Charlier

Éditeur • Ki-Oon**Matériel** • Manga 310 pages**Prix constaté** • 15 €

BD (VF)

Layla

Conte des marais écarlates

Layla, Conte des marais écarlates se déroule dans un univers que nous autres rôlistes avons l'habitude de fréquenter. Des terres médiévales avec une légèreté coude de fantastique apportée par la figure traditionnelle de la sorcière, façon conte de fée, la vouivre, et cette culture plutôt nordique qui pourrait presque faire penser à *Trudvang Chronicles* s'il n'y avait cette référence aux terres orientales. L'histoire pourrait peut-être se passer en *Alarian* et vous servir d'inspiration pour *COF*.

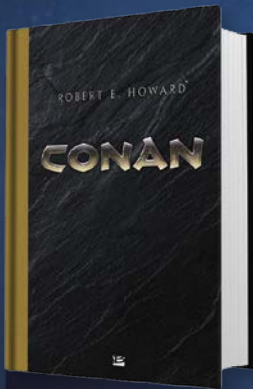
Toujours est-il que cette BD, écrite par Mika et très joliment illustrée par Jérémie avec un trait qui n'est pas sans faire penser à celui de Loisel, nous entraîne sur les terres de Flyne Yord, un royaume qui tombe peu à peu en déchéance. En son cœur se trouve un marais où vit une femme envoûtante qui exacerbe les passions de tous, qu'ils soient roi, prêtre, soldat ou jeune naïf...

Marc Sautriot

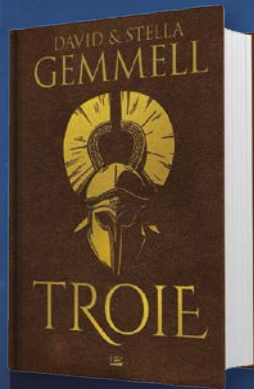
Éditeur • Dargaud**Auteur** • Jérémie (Scénario) et Mika (Dessin)**Prix constaté** • 16,50 €

LES BEAUX LIVRES DE FIN D'ANNÉE

RETROUVEZ LES AVENTURES DE VOS HÉROS
DANS DES COLLECTORS RELIÉS ET ILLUSTRÉS.



INTÉGRALE
TIRAGE LIMITÉ



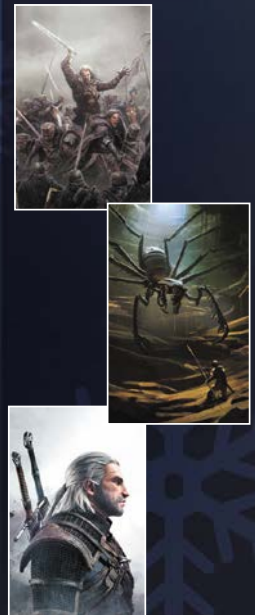
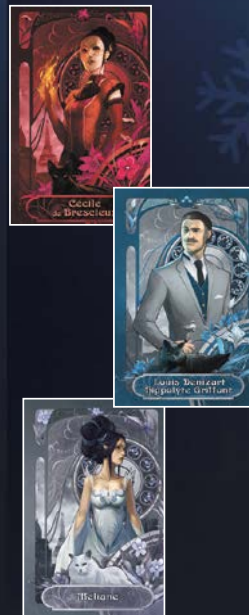
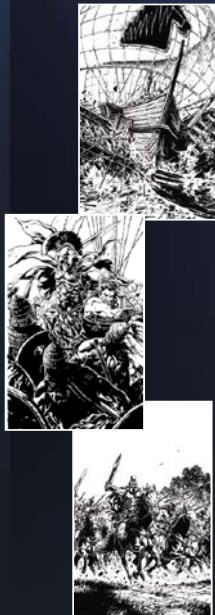
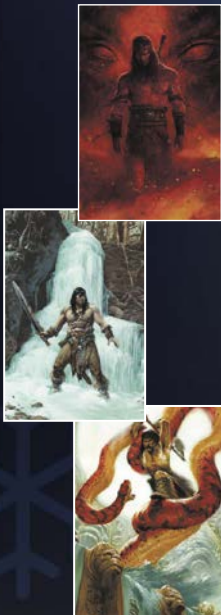
INTÉGRALE
INÉDITE



INTÉGRALE
INÉDITE



COLLECTOR
VOLUME 2





LES NOCES DE L'ÉTÉ ET DE L'HIVER

C'est l'histoire d'un mariage voué à l'échec. Les futurs époux s'unissent à contrecœur pour rassembler deux royaumes et éviter une guerre dans le royaume d'Alarian. Dans l'ombre, des forces manœuvrent des deux côtés pour empêcher les noces et semer le chaos dans la région. Toute l'équipe de Casus souhaite bonne chance aux PJ.

En quelques mots...

Les PJ, des personnalités puissantes en mission, se rendent à un mariage princier qui nouera l'alliance de deux royaumes elfiques. Mais la fête est gâchée par deux attaques simultanées. Le temps de démêler le vrai du faux, une invitée surprise vient rebattre les cartes...

Attendez, ce n'est pas tout. Ajoutez à la recette un ancien amour qui revient au plus mauvais moment, un objet magique qui pourrait être la clef de l'avenir d'Alarian, et vous avez là tous les ingrédients d'un fiasco. Ah, est-ce que je n'aurais pas oublié de vous parler du dragon ?

Un scénario en Alarian

Ce scénario s'ancre dans la campagne mettant en scène le futur d'Alarian présentée dans *le Cadre de campagne* de la gamme *Héros & Dragons*, pages 224 et suivantes. Plus précisément, il est prévu pour intervenir pendant la troisième époque de la campagne, pendant la tentative de reconquête du roi Khalidan et les manipulations secrètes de Dame Hiver. Si vous ne suivez pas la trame officielle proposée par la gamme, il vous faudra modifier quelques enjeux et les raisons de la présence des personnages si vous souhaitez quand même jouer ce scénario. Ce qui est tout à fait possible, sans difficulté.

Un scénario de haut niveau

Au niveau 14, les PJ ne sont pas n'importe qui. Peu de gens en Alarian peuvent s'opposer à un tel groupe par la force. Cependant, l'angle d'attaque de ce scénario n'est pas la puissance des personnages et leurs prouesses au combat – qui

seront toutefois mises à contribution – mais les responsabilités qui incombent à un groupe envoyé en mission diplomatique par les puissants de ce monde et aux options qu'ils prendront lorsqu'ils seront mis face à des choix difficiles. Si vos joueurs sont plutôt enclins à régler tout par le combat à outrance, il y a fort à parier qu'ils échoueront dans les grandes largeurs.

Introduction

L'histoire pour le MJ

Le contexte : les royaumes de l'été et de l'hiver

La grande forêt du nord du Rhü, là où la rivière Istl prend sa source, est appelée **Evenduïl** par les elfes d'aether qui y vivent. Deux royaumes aux philosophies diamétralement opposées y cohabitent : le royaume d'**Arvilien** et le royaume de **Sivindaÿl**. Depuis des millénaires, la cohabitation est tendue mais pacifique. Récemment (à l'échelle des elfes, on parle ici du dernier siècle), les communautés humaines autour de la forêt, telles que Elemon, Ysawe et Nimue, se sont développées et ont largement déboisé. En conséquence, les elfes ont dû se résigner à s'enfoncer plus avant dans la forêt. Les territoires d'Arvilien et Sivindaÿl →

Fiche technique

TYPE • Action
PJ • 3 à 6 PJ de niveau 14
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

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

se sont peu à peu rapprochés, pour finir par se chevaucher. Sous l'impulsion de Dame Hiver, les tensions se sont exacerbées jusqu'à l'explosion de violence. De nombreuses escarmouches ont eu lieu et la guerre ne faisait plus aucun doute. C'est la raison qui a poussé les souverains des deux royaumes à marier leurs enfants aînés afin de conduire à une alliance durable et d'éviter un bain de sang.

À l'affiche

Aylisia est la princesse du Sivindaÿl. Passionnée, fouguese, elle préférerait courir le monde plutôt que diriger un royaume. Depuis l'annonce de son mariage, elle a du se résoudre à repousser son véritable amour pour épouser un homme qui la rebute. Cette séparation lui fend le cœur, mais elle a conscience – pour l'instant – de l'importance de son mariage pour la stabilité du royaume.

Astenaar est le prince d'Arvilien. À l'image de son peuple, il est froid, distant et hautain. Il n'a guère envie d'épouser Aylisia, qu'il juge frivole et effrontée. Très proche de sa mère, la reine **Celanya**, il est partisan comme elle d'un conflit avec le Sivindaÿl. Ses armées se tiennent d'ailleurs secrètement prêtes à agir. Astenaar et Celanya rêvent de diriger un royaume elfique fort, qui s'étendrait sur toute la forêt d'Evenduïl, débarrassé de son encombrant voisin. Dans ce but, la reine a financé un groupe de dissidents qui, déguisés en soldats de Sivindaÿl, vont interrompre les noces en assassinant son mari, le roi **Otaerhyn**. Un *casus belli* que le royaume d'Arvilien ne pourrait laisser impuni et qui conduirait à la guerre. Astenaar n'est cependant pas au courant de l'allégeance secrète de sa mère envers **Dame Hiver**. En effet, la reine œuvre au retour de

l'avatar de la déesse. Ses objectifs à court terme sont d'une part de semer le chaos dans la région, comme d'autres séides de Dame Hiver le font à travers Alarian, et d'autre part de récupérer la pierre du ciel du roi **Gedharon**.

Le roi Gedharon est le monarque du Sivindaÿl. C'est en tout cas ce que tout le monde croit. En vérité, le roi Gedharon est un Éloran. Il y a quatre siècles, juste après la naissance d'Aylisia, il a placé un de ses alliés, **Azdegendar**, un dragon d'airain métamorphosé en elfe, sur le trône afin d'avoir les mains libres pour œuvrer dans l'ombre au projet secret de son peuple. Aujourd'hui, le faux monarque marie celle qu'il a appris à aimer comme sa propre fille pour éviter une guerre. Une solution qui ne plaît qu'à moitié au véritable Gedharon. En effet, la tradition veut que le symbole du pouvoir royal, une pierre magique, soit transmis au futur souverain lors de ses noces. Or, cette pierre est en réalité une pierre du ciel, résidu de la Pierre Noire de l'île de Jost. Pour éviter de se voir déposséder de cette pierre au profit d'Astenaar, Gedharon a engagé la guilde des voleurs de Nefva pour le récupérer devant témoins afin d'éviter d'être soupçonné. Il n'a pas jugé utile d'en informer Azdegendar, ce qui pourrait mettre le dragon dans l'embarras si le secret était éventé. Gedharon garde une oreille et un œil sur la clairière par l'entremise de sa boule de cristal de télépathie qui lui permet également de communiquer discrètement avec Azdegendar.

Yan'ha est une aventurière demi-elfe qui est tombée amoureuse d'Aylisia lors de sa visite à Sivindaÿl. Les deux femmes vivaient une idylle secrète quand l'annonce du mariage politique a tout fait basculer. Aylisia, connaissant la fougue de sa compagne, n'a rien dit de l'accord entre

les royaumes à Yan'ha et l'a repoussée sans ménagement, espérant ainsi la faire fuir très loin et s'économiser une souffrance. Depuis, la demi-elfe a repris la route. Dès qu'elle a entendu les rumeurs de mariage, elle a immédiatement rebroussé chemin, bien décidée à récupérer l'amour de sa vie et à l'emmener sur les chemins de l'aventure avec elle. Yan'ha est dépositaire d'un secret important : elle connaît l'identité véritable du roi Gedharon. C'est d'ailleurs lui qu'elle venait voir avant de tomber sous le charme de la princesse.

Introduction des PJ

Alarian est en proie au chaos. Le roi **Khalidan** tente un plan audacieux pour rassembler le royaume, mais de nombreux ennemis, visibles et invisibles, se dressent sur sa route. Ni le roi, ni **Mussien**, chef de sa police secrète, ne pourront mener leurs projets à bien avec une situation épineuse chez les elfes. Ils ont besoin de stabilité dans la région. Les PJ, puissants et possédant une solide réputation, peuvent être mandatés par l'un ou l'autre pour vérifier les rapports alarmants sur la situation en forêt d'Evenduil et s'assurer que les choses ne dégénèrent pas en conflit. Il est même possible qu'un personnage fasse partie du Regard du roi, l'organe d'espionnage aux ordres de Khalidan.

Pour les personnages non-humains, une alternative pourrait être d'avoir été envoyés ici par les Nations. L'assemblée des peuples pourrait en effet avoir reçu les mêmes rapports alarmants sur la situation des royaumes elfiques et souhaiter éclaircir la situation.

L'Académie est une autre faction qui pourrait dépêcher un personnage de haut niveau dans la forêt d'Evenduil. Les académiciens s'intéressent à tous les savoirs, et une piste pouvant mener à une pierre du ciel

cachée quelque part dans la forêt ne peut être ignorée.

Il est tout à fait possible que différents personnages soient mandatés par différentes factions. Les motivations divergentes des PJ pourraient être source de conflits intéressants pendant la seconde partie du scénario, lorsque des choix devront être posés. Rendez-vous en fin du deuxième acte pour gérer les conséquences d'un désaccord entre PJ. De même, un encadré vous permettra d'anticiper et de gérer les alignements de chacun de vos PJ dans ce final qui s'annonce particulièrement épineux.

Les lieux

Le mariage doit se tenir dans une immense clairière sacrée de la forêt d'Evenduil, siège d'un pilier positif de magie (Cf. *Cadre de campagne*, page 246). La clairière est entourée de bois luxuriants habités d'êtres fées plus nombreux qu'ailleurs. En son centre, un étang bordé d'arbres millénaires à l'ombre desquels les serments les plus sacrés sont prononcés. La clairière a été choisie car elle n'est sur le territoire d'aucun des deux royaumes. Elle est contrôlée par un cercle druidique qui en maintient le caractère neutre et sacré. C'est un endroit de non violence. Et si les armes sont tolérées, les druides ont fait comprendre aux deux monarques qu'il était impensable qu'un contingent de leurs armées y prenne place. Les druides ont apprécié la compréhension des dirigeants, sans deviner que la reine d'Arvilien avait manigancé une attaque sur le mariage et que des soldats armés eurent été justement un obstacle à son projet. Quant à Azdegendar, il a suivi les conseils du véritable roi Gedharon de limiter les gardes. Officiellement pour favoriser la diplomatie, mais secrètement pour rendre les choses plus faciles à la guilde des voleurs de Nefva. →

L'armement des PJ

Selon la faction qui les envoie, les PJ ne pourront peut-être pas porter toutes leurs armes dans la clairière. Si un envoyé royal ou un émissaire des Nations ne pourra être délesté de son équipement, d'autres pourraient se voir confisquer leurs armes à l'entrée. Gageons cependant que des personnages de haut niveau ont les moyens de dissimuler des armes, d'en invoquer le moment venu, d'utiliser l'arme d'un garde voire, pour certains, de s'en passer complètement. Quant aux focalisateurs arcaniques, poches à composantes et autres symboles sacrés, ils sont normalement suffisamment discrets pour ne pas être confisqués par les druides.



Acte I – Noces en pays elfique

Les PJ arrivent la veille du mariage. Pour s'éviter un long voyage le jour des noces, les dignitaires des royaumes se sont installés dans deux campements distincts non loin de la clairière. C'est pendant cette première journée et

la soirée que les PJ pourront passer d'un camp à l'autre, rencontrer les protagonistes du scénario, s'immerger dans la foule et, au fil des discussions et des rumeurs, glaner quelques informations.

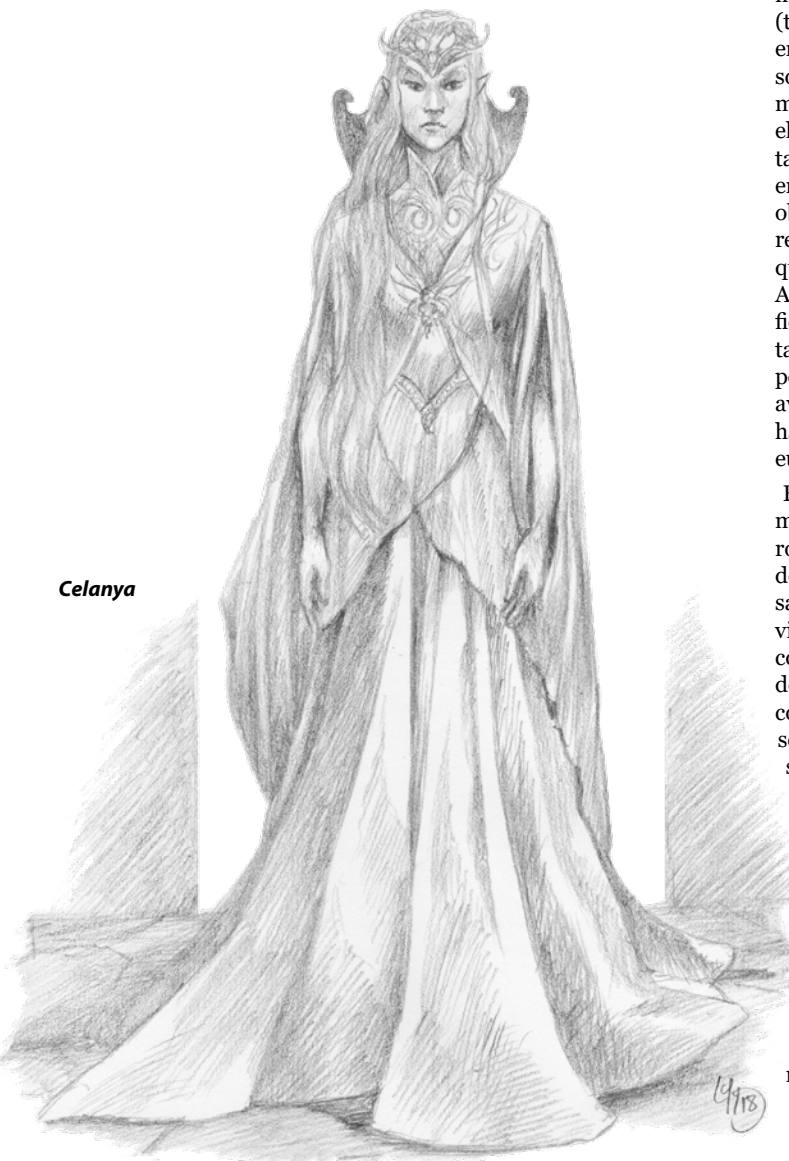
Arvilien

Le campement d'Arvilien est un endroit calme et bien organisé. Si l'atmosphère y est typiquement elfique (tout est visiblement féérique et enchanteur), elle est aussi fraîche et solennelle. Il y a bien de la musique, mais elle respire la mélancolie. Les elfes d'Arvilien sont gracieux mais distants. Lorsqu'on entre ici, on pénètre en hiver. C'est ici que les PJ pourront observer et peut-être rencontrer la reine Celanya et le roi Otaerhyn ainsi que leur fils, le futur marié, le prince Astenar. Ces trois personnes sont difficiles à approcher, et il faut jouer de tact, de diplomatie et de persévérance pour obtenir audience. Si le roi est avenant, son épouse et son fils sont hautains, la reine reconnaissant en eux une menace pour son plan.

En public, Astenar joue parfaitement le rôle de futur monarque des royaumes elfiques réunis. À l'abri des regards, il cache difficilement sa haine du Sivindaÿl. Si un intrus vient à entendre une conversation compromettante, le prince essaie de l'interroger sous le couvert d'une conversation diplomatique. Si cela se révèle impossible, il charge un de ses hommes de tenir l'intrus à l'œil jusqu'au mariage et de s'en débarrasser discrètement pendant l'attaque du lendemain.

Le couple royal n'a pas l'air heureux. La reine tente de cacher son mépris pour son mari mais n'y parvient pas toujours (Perspicacité DD 20). Magicienne puissante, elle a caché sa ceinture à composantes dans les replis de sa robe (Perception DD 25).

Celanya



Sivindaÿl

Le campement du Sivindaÿl est bien plus chaleureux. Les couleurs dominantes et l'atmosphère sont chatoyantes. On entre ici assez facilement et on y circule librement. Les PJ pourront rencontrer plus facilement les dignitaires de ce royaume. Le roi Gedharon accueille les PJ de manière amicale, quoiqu'il paraisse un peu distrait. Aylisia fait de son mieux pour tenir son rôle d'épouse, mais un personnage empathique lira son malheur sur son visage (Perspicacité DD 15). Une fois en confiance à l'abri des oreilles indiscrètes, elle pourrait se confier à l'un ou l'autre PJ, voire leur demander de lui en dire plus sur Astenar, qui l'impressionne beaucoup.

Les enjeux de la scène

- Entendre l'histoire récente des deux royaumes et l'escalade des tensions et des violences.
- Se faire une idée du « *qui est qui* » de ces royaumes.
- Entendre parler de la dot de la mariée, surtout de la pierre magique légendaire qu'elle comprend.
- Comprendre qu'Aylisia est malheureuse à l'idée de se marier avec Astenar et que ce dernier n'est pas plus enthousiaste à l'idée de cette union, vraisemblablement arrangée.
- Suspecter Astenar de préparer quelque chose avec sa mère.
- Percevoir le mépris de la reine Celanya pour son mari, et comprendre qu'elle est une lanceuse de sorts.

Noces sanglantes

Le matin et l'après-midi du jour des noces, les PJ ont bien plus de mal à rencontrer des nobles tant ils sont accaparés par les derniers préparatifs (du mariage et de leur complot).

Ils sont cependant mandés par les druides qui gardent la clairière. L'archidruide, **Lyeden**, s'inquiète de la raison de leur présence et des motivations des factions qui les envoient. C'est ici l'occasion pour les PJ de poser de nombreuses questions sur la situation des deux royaumes. En quelques minutes de conversation, Lyeden s'impose comme le véritable maître de la clairière dont l'autorité ne saurait être remise en cause, pas même par les deux familles royales.

Un personnage soucieux de la sécurité d'un tel mariage pourrait s'étonner du faible nombre de gardes armés. Chaque famille royale n'a amené qu'une dizaine de gardes. Interrogés sur ce faible contingent, Lyeden explique que ce mariage est une →



Aylisia

tentative de restaurer la confiance entre les royaumes et que les monarques ont aisément accepté la demande des druides de respecter le caractère sacré des lieux. Si les PJ s'inquiètent de la sécurité à portée d'oreille du faux Gedharon, ce dernier devient nerveux, comme s'il venait de se rendre compte d'un détail étonnant (Perspicacité DD 20).

L'attaque

Le crépuscule approche. Sous un soleil rasant, l'union du couple princier va être célébrée par les druides. C'est à cet instant que tout bascule brutalement. Deux groupes distincts attaquent la clairière en même temps, l'un par l'est, l'autre par l'ouest. La panique s'installe rapidement. Il y a

Les assassins

HUMANOÏDE (ELFE) DE TAILLE M, LOYAL NEUTRE OU MAUVAIS

Classe d'armure 16 (chemise de mailles elfique)

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

Sauvegardes Dextérité +5, Intelligence +2

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +3, Discrétion +5

Sens vision dans le noir 18 m, perception passive 9

Langues elfe, commun

Dangerosité 4 (1.100 XP)

CAPACITÉS

Ascendance féérique. L'assassin obtient un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état *charmé* et un effet magique ne peut pas le plonger dans le sommeil.

Attaque sournoise. Une fois par tour, l'assassin inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et qu'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que l'assassin ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Tour de magie. L'assassin peut lancer à volonté le tour de magie *trait de feu*. Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 10, jet d'attaque de sort +2).

ACTIONS

Attaques multiples. L'assassin effectue deux attaques avec sa dague empoisonnée.

Dague empoisonnée. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de constitution DD 15. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite.

Les voleurs

HUMANOÏDE (HUMAIN) DE TAILLE M, LOYAL NEUTRE

Classe d'armure 14 (cuir clouté)

Points de vie 77 (14d8 + 14)

Vitesse 9 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sauvegardes Dextérité +5, Intelligence +3

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +5, Discrétion +5

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 5 (1.800 XP)

CAPACITÉS

Attaque sournoise. Une fois par tour, le voleur inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et qu'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que le voleur ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Dérobade. Si le voleur est victime d'un effet qui l'autorise à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, le voleur ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi et la moitié seulement en cas d'échec.

ACTIONS

Attaques multiples. Le voleur effectue trois attaques avec sa dague.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

RÉACTION

Esquive. Quand un adversaire que le voleur peut voir l'attaque, il peut utiliser sa **Réaction** pour réduire de moitié les dégâts causés par cette attaque.

Le magicien de la guilde des voleurs

HUMANOÏDE (HUMAIN) DE TAILLE M, LOYAL NEUTRE

Classe d'armure 15 (cape de protection, bracelets de défense)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
8 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Force +0, Dextérité +3, Constitution +4, Intelligence +8, Sagesse +5, Charisme +2

Compétences Arcanes +7

Sens perception passive 11

Langues commun, elfe, draconique

Dangerosité 8 (3.900 XP)

CAPACITÉS

Incantation. Le magicien est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est

l'intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Au moment de l'assaut, il a préparé les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *aspersion acide, lumière, main du mage, viser juste*

1er niveau (4 emplacements) : *détection de la magie, graisse, nappe de brouillard*

2ème niveau (3 emplacements) : *image miroir, pattes d'araignée, voir l'invisible*

3ème niveau (3 emplacements) : *contresort, nuage puant, peur*

4ème niveau (3 emplacements) : *chien de garde, invisibilité supérieure, porte dimensionnelle*

5ème niveau (2 emplacements) : *cercle de téléportation, mur de force*

ACTIONS

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

bien quelques elfes capables de se défendre, mais la plupart sont des non-combattants, et la vingtaine de gardes présents est rapidement dépassée. Les PJ doivent se rendre à l'évidence : ils sont les personnes les plus à même d'empêcher un massacre et de comprendre ce qui se passe.

Les faux assassins du Sivindaÿl

Le groupe de dissidents du royaume d'Arvilien arborent des marques du Sivindaÿl afin que l'assassinat du roi soit une provocation qui conduirait à une guerre. Leur tactique consiste à se séparer : la majorité d'entre eux provoque la panique et frappe sans discernement dans la foule tandis que quelques assassins visent le roi. Comptez qu'il y a trois fois plus d'assassins que de PJ, mais n'oubliez pas que les héros ne doivent pas nécessairement les affronter tous, ni tous en même temps. Si un PJ a obtenu des informations compromettantes sur Astenar ou Celanya, l'un ou l'autre garde se mêle discrètement au combat pour frapper les intrus trop curieux. →

La guilde des voleurs

Ce sont des humains issus de Nefva. Ils agissent avec bien moins de violence, n'attaquent que s'ils sont agressés, et ne tuent que par accident. Ils sont très organisés et disciplinés. Leur objectif est le trésor destiné à la mariée. Leur magicien compte dégager l'espace autour du coffre serti d'or et s'y isoler en utilisant un *mur de force* pour ensuite inscrire un cercle de téléportation au sol, ce qui lui demande une minute (10 rounds). Le magicien prend également soin de se lancer *invisibilité supérieure* avant d'entrer en scène. Les autres membres n'ont qu'une seule mission : aider le magicien dans son travail. Il y a six voleurs, plus le magicien.

La reine Celanya

Complice de l'assassinat de son mari, la reine lance le plus discrètement possible *jeter une malédiction* sur Otaerhyn. Il souffre dès lors d'un désavantage aux jets de sauvegarde de constitution, ce qui facilite →

Gérer l'attaque grâce à un compteur

Pour faire monter la tension à table pendant l'attaque, disposez un d4 qui indique sa valeur maximale à la vue des joueurs. À la fin de chaque round de combat, baissez le score du d4 de 1. Lorsque le dé devrait baisser à zéro, le roi Othaeryn est mort et le magicien de la guilde a lancé son *mur de force* et entame la création de son *cercle de téléportation*. À moins que les PJ n'aient pris les mesures nécessaires, la messe est dite.



Celanya, reine d'Arvilien

HUMANOÏDE (ELFE) DE TAILLE M, LOYAL MAUVAIS

Classe d'armure 16 (robe)

Points de vie 119 (14d8 + 56)

Vitesse 9 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
8 (-1)	14 (+2)	19 (+4)	20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)

Amulette de bonne santé

Sauvegardes Intelligence +10, Sagesse +7 (avantage contre les sorts)

Compétences Arcanes +10, Histoire +10, Perception +7, Perspicacité +7, Persuasion +9, Tromperie +9

Sens vision dans le noir 18 m, perception passive 17

Langues elfe, commun, draconique, sylvain

Dangerosité 13 (10.000 XP)

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Celanya obtient un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état *charmé* et un effet magique ne peut pas la plonger dans le sommeil.

Robe de résistance d'Arvilien. La robe de Celanya lui offre l'avantage à tous les jets de sauvegarde contre les sorts et un bonus de +4 à la CA.

Anneau de protection mentale. Tant que Celanya porte cet anneau, elle est immunisée à la magie utilisée par d'autres créatures pour lire ses pensées, déterminer si elle ment ou connaître son alignement. Les créatures peuvent communiquer par télépathie avec elle seulement si elle les y autorise.

Incantation. Celanya est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Au moment du mariage, elle a préparé les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, lumières dansantes, main du mage, prestidigitation, rayon de givre, trait de feu*

1er niveau (4 emplacements) : *détection de la magie, image silencieuse, repli expéditif, vague tonnante*

2ème niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, immobiliser un humanoïde, invisibilité*

3ème niveau (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, image majeure*

4ème niveau (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle, sphère résiliente*

5ème niveau (2 emplacements) : *coercition mystique, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

6ème niveau (1 emplacement) : *désintégration, vision suprême*

7ème niveau (1 emplacement) : *embruns prismatiques*

ACTIONS

Dague +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants.

Astenar, prince d'Arvilien

HUMANOÏDE (ELFE) DE TAILLE M, LOYAL MAUVAIS

Classe d'armure 19 (cote de mailles +3 en mithral)

Points de vie 153 (18d8 + 72)

Vitesse 9 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Sauvegardes Force +7, Constitution +8

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +6

Sens vision dans le noir 18 m, perception passive 10

Langues elfe, commun

Dangerosité 10 (5.900 XP)

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Astenar obtient un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état *charmé* et un effet magique ne peut pas le plonger dans le sommeil.

Tour de magie. Astenar peut lancer à volonté le tour de magie *rayon de givre*. Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, jet d'attaque de sort +5).

ACTIONS

Attaques multiples. Astenar effectue trois attaques avec sa lame d'Arvilien.

Lame d'Arvilien. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (1d8+6) dégâts tranchants et 3 (1d6) dégâts de froid.

RÉACTION

Riposte. Si un adversaire situé à 1,50 m d'Astenar le touche avec une attaque, Astenar peut effectuer une attaque de sa lame d'Arvilien contre cet adversaire.

le travail des assassins et de leurs dagues empoisonnées. Si un PJ est témoin du lancement du sort, elle lui lance *coercition mystique* afin de lui interdire d'en parler. Elle utilise ensuite *dominer un humanoïde* pour forcer un PJ à attaquer le roi et pouvoir le tuer en prétextant qu'il était complice des assassins (en utilisant *désintégration* par exemple). Astenar, quant à lui, ne laisse personne s'approcher de sa mère.

Celanya est suffisamment intelligente pour éviter la confrontation directe avec les PJ. Cependant, il est tout à fait possible que les personnages tentent de s'opposer à elle par la force. S'ils font ce choix, il faut qu'ils comprennent qu'ils laissent libre cours aux assaillants pour parvenir à leurs fins. S'ils persistent, outre le fait de devoir se frotter à Astenar, ils seront arrêtés dans leurs élans violents par Lyeden qui ne pourra admettre que des émissaires étrangers portent la main sur un monarque. Il insistera pour que les PJ aident à stopper l'attaque, mais ne sera prêt à entendre leur témoignage contre la reine qu'une fois le calme revenu et les invités de la clairière en sécurité. Des PJ qui persisteraient malgré les mises en garde de l'archidruide devraient faire face à de graves conséquences : les deux groupes d'assaillants arriveront à leurs fins et les PJ eux-mêmes seront considérés et traités comme des agresseurs. Une telle situation sort du cadre de ce scénario, mais même s'ils sortent de la forêt (ils auront affaire aux druides et aux autorités du royaume d'Arvilien), ils auront lamentablement échoué et leur réputation sera anéantie.

Les enjeux de la scène

- Préserver la vie d'Aylisia. Il apparaîtra rapidement qu'elle n'est pas ciblée par l'attaque.

- Comprendre qu'il s'agit de deux attaques distinctes.
- Empêcher l'assassinat du roi Otaerhyn.
- Empêcher le vol de la pierre.

Ces deux derniers objectifs sont difficiles à atteindre, surtout empêcher l'assassinat du roi. Le véritable enjeu du scénario, ce sont les choix que devront poser les PJ au deuxième acte. Si le roi doit mourir, si la pierre doit être volée, qu'il en soit ainsi, ça ne rendra la suite du scénario que plus tendue. →



Astenar

Acte II – Diplomatie, guerre et amour

Et si on ressuscite le roi ?

Les druides elfes n'ont pas la possibilité de ramener le roi d'entre les morts. Par contre, parmi les PJ, il est possible qu'un clerc en soit capable. Outre la composante nécessaire et le temps d'incantation, l'obstacle le plus important sera la tradition des elfes, dont les druides se portent garants, de laisser les morts en paix. Si les PJ parviennent néanmoins à ressusciter Otaerhyn, il s'en tiendra à sa position de découvrir les raisons qui ont poussé à son assassinat. Par contre, les PJ se seront fait une ennemie mortelle en la personne de Celanya. Ils ne recevront, en outre, plus aucun soutien des druides.

Azdegandar



les blessés. L'incompréhension et la colère règnent. Les PJ étant mandatés par un organe officiel influent, ou du moins certains d'entre eux, les druides se tournent donc vers eux pour calmer tout le monde et tenter d'y voir clair. Si vos PJ sont là pour d'autres raisons, les druides se tournent vers eux car, en tant qu'étrangers, ils sont peut-être les personnes les plus neutres de l'assemblée. À eux donc de recueillir les témoignages des uns et des autres pour tenter de trouver un sens à cette double attaque simultanée. Les druides ont un objectif prioritaire : éviter que toute cette histoire ne tourne au bain de sang.

L'assassinat du roi Otaerhyn

Que le roi soit tué ou pas, l'objectif pour les PJ est de démontrer l'implication de la reine Celanya. S'ils sont en mesure de présenter des preuves ou de livrer un témoignage convaincant, la reine se défend avec véhémence, crie au complot, rappelle que les assaillants portent des insignes du Sivindaÿl et s'en tient à son plan : l'assassinat du roi, ou la tentative, par des agents du Sivindaÿl ne peut rester impuni. Avec le soutien de son fils, son objectif est de déclencher une guerre. Si son mari est vivant, il s'y oppose tant que la lumière n'est pas complètement faite sur l'affaire. S'il est mort, son fils tente de quitter la clairière pour aller prendre la tête de ses troupes. L'archidruide s'oppose catégoriquement à ce qu'un monarque quitte la clairière et demandera à Celanya de répondre aux questions des PJ. Elle s'obstinera dans son mensonge et attendra une occasion pour fuir.

Le vol de la pierre

Un voleur capturé et interrogé révélera que c'est un agent du Sivindaÿl qui a financé l'opération de son

Les sorts qui tuent l'enquête

Des personnages de niveau 14 ont à leur disposition tout un arsenal de sorts qui leurs permettent d'obtenir des informations capitales. Ils sont souvent redoutés car capables de ruiner la partie enquête d'un scénario. Ne punissez pas les joueurs qui possèdent ces sorts en les privant des informations qu'ils peuvent glaner par magie. Jouez le jeu. L'enjeu de ce scénario n'est pas tant de chercher des indices, mais de faire des choix basés sur les informations obtenues. Vous pouvez également vous servir des druides pour limiter certaines utilisations. Après tout, les druides sont chez eux, peuvent décider de la façon de mener l'enquête et si certaines pratiques (communication avec les morts, par exemple) les choquent, vous pouvez intervenir en tant que MJ de façon cohérente.

Quelques exemples de sorts qui pourront faire avancer les PJ dans leur enquête :

Communication avec les animaux / avec les plantes. Même avec leur intelligence et leur perception limitée, les animaux et les plantes de la clairière et de la forêt qui l'entoure peuvent informer les PJ sur le nombre d'assaillants et leur parcours (depuis Arvlien pour les assassins – qui sont censés provenir du Sivindaÿl – et depuis Nefva pour les voleurs). Les animaux et les plantes ont également perçu le magicien de la guilde, pourtant invisible.

Communication avec les morts. Un des sorts les plus utiles pour le scénario qui nous occupe. Autant un assassin qu'un voleur pourra en révéler beaucoup sur ses commanditaires et ses objectifs.

Communio. Pouvoir poser 3 questions fermées à un dieu, voilà qui ne peut qu'aider les PJ en mal d'informations. Attention, l'implication de la Dame Hiver est inconnue même des dieux.

Contacteur un autre plan. Même si l'entité contactée est moins puissante que pour le sort *communio*, il est possible que les PJ apprennent l'existence d'un dragon dans la forêt, d'un roi qui se désintéresse de son trône ou de la présence d'une pierre du ciel dans le trésor royal du Sivindaÿl.

Légendes. Des êtres très puissants comme Celanya, Gedharon ou Azdegendar sont tout à fait susceptibles de faire partie d'une légende. Le sort permet donc d'en apprendre plus sur eux, y compris le lien entre la reine Celanya et Dame Hiver, la vérité sur le fait que le roi actuel du Sivindaÿl soit un dragon métamorphosé et que le véritable roi observe en retrait, ou encore la nature de la pierre du ciel.

groupe. Seul le chef (le magicien) sait qu'il s'agit d'un complot ourdi par le roi Gedharon (dont il ignore le secret). Si ce complot est révélé, cela ajoute de l'huile sur le feu et donne de nouveaux arguments à Celanya pour déclencher sa guerre. Azdegendar, qui n'est sincèrement pas au courant du plan du véritable Gedharon, ne peut que nier. Il finira par inventer une excuse et dira avoir voulu mettre la pierre à l'abri du conflit qui oppose les deux royaumes et qu'il l'aurait restituée une fois les tensions apaisées. Intérieurement, il fulmine d'avoir été écarté du plan par Gedharon. Un personnage attentif (Perspicacité DD 20) pourra remarquer son trouble. Il pourrait

aussi remarquer (Perception DD 20) qu'Azdegendar se concentre parfois, le regard dans le vide. Ceci arrive quand il échange des messages télépathiques avec Gedharon. Que se disent-ils ? Le dragon exprime sa déception à l'Éloran, qui lui répond vertement, ce qui ne fait qu'attiser la rage d'Azdegendar. Dès cet instant, le dragon se désintéresse de la pierre du ciel et se concentre sur un seul objectif : protéger Aylisia et la marier à Astenar pour éviter la guerre.

Aylisia calme le jeu

Après les interrogatoires et la confrontation des différents témoins, la situation ne pourra →



Et si la diplomatie échoue ?

La façon dont les PJ géreront l'escalade des tensions pourrait déboucher sur l'impossibilité de poursuivre le mariage. Dans ce cas, faites intervenir Yan'ha directement avant que les dignitaires des deux royaumes ne se séparent ou ne s'entre-tuent.

En cas d'explosion de violence, Azdegender n'aura qu'une idée en tête : sauver la vie d'Aylisia.

qu'être tendue. Entre un vrai/faux assassinat politique et le vol d'un objet sacré, il paraît inévitable que le point de vue des va-t-en guerre va l'emporter.

C'est sans compter sur la princesse Aylisia, qui, aidée des druides et encouragée par son « père », tentera de contraindre tout le monde à se calmer et à continuer sur la voie diplomatique, c'est-à-dire le mariage. En effet, un serment sacré d'union prononcé devant les druides empêcherait les deux royaumes de se faire la guerre. La situation ne serait pas réglée pour autant, mais le conflit serait enterré, du moins à court terme. Elle demandera aux PJ de l'aider à convaincre les deux familles.

Le mariage, deuxième prise

La clairière est préparée à la hâte pour un second mariage, qui n'a plus rien de festif. La plupart des invités sont éconduits, ne restent que les nobles de haut rang et les familles royales. Tout le monde se méfie de tout le monde. La nuit est tombée, et c'est dans la pénombre que les druides s'apprêtent à célébrer l'union des deux royaumes. Quand soudain...

Yan'ha

Une aventurière demi-elfe fait une apparition impromptue dans la clairière. Elle hurle son amour pour Aylisia, lui rappelle son désir de parcourir le monde avec elle. Les yeux de la princesse s'illuminent, tandis que les deux familles royales, déjà les nerfs à vif, demandent

aux quelques gardes qui les accompagnent de capturer l'importune, qui disparaît dans la forêt.

Aylisia fait immédiatement mander les PJ. Elle leur explique son histoire d'amour avec l'aventurière qui vient d'interrompre le mariage. Elle leur demande de la retrouver, de la protéger, et de la ramener pour qu'elle puisse s'entretenir avec elle.

Dès cet instant, ce sont les choix et les allégeances des PJ qui vont déterminer la suite du scénario. Les événements présentés plus bas sont un déroulement chronologique par défaut que les PJ ne manqueront pas de chambouler par leurs actes. Nous présenterons dans la mesure du possible les conséquences des choix des PJ.

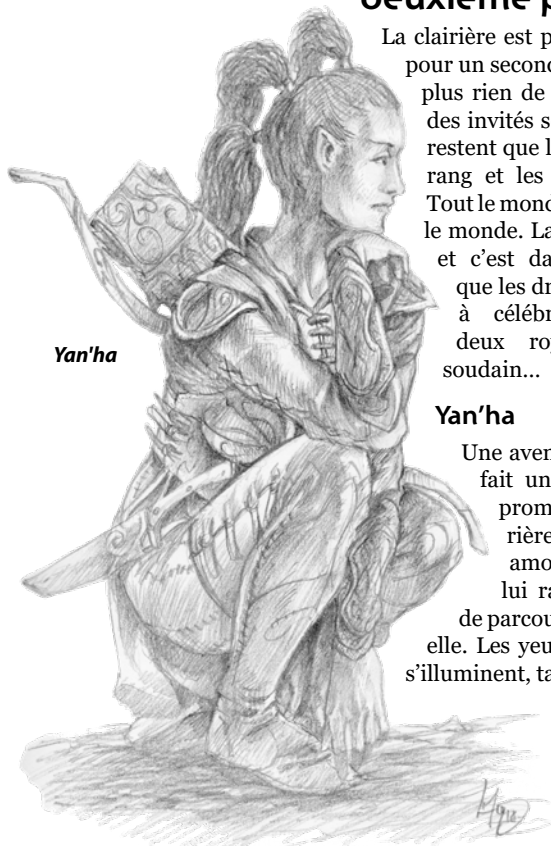
1. Course poursuite

Les gardes des deux royaumes s'engagent dans une course contre la montre pour retrouver Yan'ha avant leurs rivaux. Les deux groupes ont des ordres différents :

- Les gardes du Sivindaÿl doivent ramener Yan'ha vivante auprès de leur roi.
- Ceux d'Arvilien doivent la tuer et mettre en scène sa mort pour que, de nouveau, le Sivindaÿl en soit tenu pour responsable.

Les PJ, s'ils veulent participer à la « chasse », doivent réussir cinq tests d'investigation, nature, perception ou survie (les quatre compétences doivent être utilisées au moins une fois) contre un DD 20 pour retrouver Yan'ha.

S'ils obtiennent trois échecs avant de réussir, les gardes du Sivindaÿl ont déjà capturé l'aventurière. Il faudra les convaincre (persuasion DD 20) en faisant valoir le fait que c'est leur princesse qui a donné l'ordre de retrouver Yan'ha ou, à défaut, les vaincre au combat. Il y a un garde par PJ.



Yan'ha

L'impact de l'alignement des PJ

Souvent oublié ou passés sous silence, l'alignement des PJ pourrait cette fois avoir un impact important sur les choix qu'ils devront faire pendant ce second acte.

Un PJ **loyal** favorisera certainement les motivations de la faction qui l'emploie. Si l'objectif de cette faction est d'éviter le conflit en forêt d'Evenduil, l'histoire d'amour entre Yan'ha ne devra pas se mettre dans le chemin du mariage de raison. Tant pis pour les romantiques.

À l'inverse, un PJ **chaotique** pourrait être séduit par cette histoire d'amour qui vient rebattre les cartes. Rien que pour voir ce qui se passerait, un tel personnage pourrait tout faire pour que les amantes se retrouvent. Nous partons du principe que les PJ ne sont pas d'alignement mauvais. Cependant, la différence peut être forte entre deux personnages bons. Le loyal bon cherchera la stabilité pour éviter la guerre, un neutre bon souhaitera le bien de tous et sera vraiment mis à mal par ce scénario, ou le bonheur des deux amoureuses (chaotique bon). Un personnage neutre n'aura pas d'état d'âme et jouera le jeu de sa faction jusqu'au bout (loyal neutre) ou qui fera en sorte que toute cette histoire finisse en eau de bouddin (chaotique neutre).

S'ils obtiennent cinq échecs avant de réussir, les gardes d'Arvilien ont également retrouvé la trace de Yan'ha et sont prêts à attaquer leurs rivaux du Sivindaÿl. Eux ne seront sensibles à aucun argument et iront jusqu'à tuer pour accomplir leur mission. Que feront les PJ quand un garde prendra Yan'ha en otage, une dague prête à lui trancher la gorge ?

Si les PJ ne font rien, les gardes d'Arvilien arrivent à leurs fins.

Conséquences

Si Yan'ha est tuée sans que les PJ ne soient intervenus, la situation dégénère. Les gardes d'Arvilien accusent ceux du Sivindaÿl, ce qui envenime encore la situation et offre une nouvelle possibilité à Celanya de déclencher sa guerre. Cette dernière tente de fuir la forêt avec son fils pour rejoindre leur armée. Azdegendar révèle sa vraie nature, entre dans une colère noire, insulte les nobles (« *la peste soit de vos deux royaumes* ») et tente d'enlever Aylisia et de fuir la forêt. Cela laisse les PJ avec deux problèmes à régler simultanément : laisser Celanya fuir la forêt, c'est avoir l'assurance d'un conflit rapide et meurtrier. Mais Aylisia les appelle également à l'aide, refusant d'être capturée par un dragon.

Si Yan'ha est tuée mais que le témoignage des PJ accuse l'Arvilien, Celanya et Astenar sont accusés de trahison par Azdegendar et les druides. La reine et son fils tentent de fuir, ce dernier étant prêt à se sacrifier pour sa mère. Si les PJ n'empêchent pas Celanya de quitter les lieux, la guerre est inévitable. Anéantie par le chagrin, Aylisia en appelle aux PJ et leur demande de l'accompagner hors de la forêt. Elle veut changer de vie, loin de ces royaumes. Comme Azdegendar n'accepte pas d'être séparé d'elle, les PJ devront alors réaliser une exfiltration discrète ou affronter le dragon d'airain.

Si Yan'ha et Aylisia sont réunies, la princesse comprend que l'amour est plus important que la politique. Elle accepte la proposition de la demi-elfe et décide de partir avec elle, laissant les familles royales régler leurs problèmes sans elle. Yan'ha révèle également la vérité sur le roi Gedharon à Aylisia. Furieuse d'avoir été trompée sur l'identité de son père, la princesse décide de se venger en volant la pierre du ciel. Si elle se sent en confiance auprès des PJ, elle leur demande un dernier service : voler la pierre et l'exfiltrer elle et son amante pour les conduire hors de la forêt en toute sécurité. →

Et si la pierre a été volée par la guilde ?

Dans ce cas, Aylisia ne demande évidemment pas aux PJ de la voler. Vous aurez une scène de moins à jouer, mais vous pourrez la remplacer par une infiltration dans les locaux de la guilde de Nefva avant que Gedharon ne vienne récupérer son dû. Ou mieux encore, au même moment... D'autant qu'Azdegendar, devenu suspicieux, suivra son ami et que tout ce petit monde pourrait se retrouver à Nefva en même temps.

C'est ici un choix important pour les PJ. Si Aylisia et Yan'ha s'enfuient, le mariage ne peut avoir lieu, ce qui pousse Celanya et Astenar à quitter la clairière et qui conduit à une guerre certaine. Cela va à l'encontre des objectifs des puissances qui ont mandaté les PJ pour assister au mariage mais, qui sait, même un guerrier vétérane peut-être adouci par l'amour véritable... D'autres PJ pourraient hésiter à voler la pierre, ce qui est un simple geste de colère de la part de la princesse.

2. Ocean's eleven

Dérober la pierre du ciel n'est pas une mince affaire. Azdegendar y est attentif s'il sait que l'objectif de la guilde de Nefva était de la voler, et d'autant plus s'il est au courant de la trahison de Gedharon. La pierre est disposée dans un coffret serti d'or à la vue de tout le monde. La clairière n'étant plus envahie par la foule, il est difficile de s'en approcher

discrètement. Le meilleur moyen consiste sans doute à créer une diversion, mais comptons sur les joueurs et les capacités hors normes de leurs personnages pour vous offrir toutes sortes de plans créatifs.

Conséquences

Si les PJ sont très astucieux et parviennent à voler la pierre à l'insu de tous, il ne leur reste plus qu'à fuir la forêt (voir plus loin).

S'ils sont pris sur le fait, il y a deux possibilités. S'ils prétendent agir de leur propre initiative, en épargnant Aylisia, Azdegendar leur demande simplement de partir sur-le-champ, sans quoi il demandera à ce qui lui reste de gardes de les bouter hors de la forêt. L'attention étant toute entière tournée vers les PJ, Celanya et Astenar en profitent pour tenter de fuir.

Si les PJ révèlent l'implication d'Aylisia, il n'y a plus d'espoir de garder la situation sous contrôle. Azdegendar était prêt à laisser partir de simples voleurs, d'autant qu'il est toujours outré du mensonge de Gedharon, mais que sa fille le trahisse le met hors de lui. Il met tout sur le compte de Yan'ha et des PJ. Il reprend sa véritable forme et insiste pour que tout ce petit monde parte immédiatement. Aylisia tentera de l'apaiser, mais rien n'y fera. Le dragon tente d'enlever la princesse et de l'emporter loin d'ici, laissant les deux royaumes à leur guerre. Même les appels télépathiques de Gedharon n'y font rien.

3. Fuir la forêt

Fuir la forêt avec Aylisia n'est pas mince affaire. À moins d'un miracle, les PJ et la princesse sont au centre de l'attention. Azdegendar ne se laissera pas convaincre de laisser partir Aylisia.

Si les PJ parviennent à quitter la clairière, Azdegendar, furieux, révèle

Et si les PJ ne sont pas du même avis ?

Selon son commanditaire, ses objectifs ou son alignement, chaque PJ peut réagir de différente façon à l'intrusion de Yan'ha et aux demandes d'Aylisia. L'un pourrait simplement envoyer balader la princesse et faire en sorte qu'elle épouse Astenar, contre son gré s'il le faut. Après tout, c'est là le seul moyen de garantir la paix à court terme. Un autre pourrait être touché par leur amour sincère et prendre leur parti, faisant fi des conséquences pour l'avenir des deux royaumes. Comment gérer ce conflit potentiel au sein du groupe ? Utilisez des jets de persuasion, voire d'intimidation si le ton monte. Même s'il n'est pas recommandé d'utiliser ces compétences entre PJ d'habitude afin de laisser leur libre arbitre aux joueurs, ça pourrait être intéressant dans ce cas précis. À chaque argumentation ou choix qui divise, faites faire un jet à chaque PJ. Si plusieurs partagent un même avis, l'un peut utiliser l'action aider. Une fois qu'un PJ ou groupe de PJ a obtenu trois victoires, son point de vue l'emporte.

Si vos joueurs refusent de perdre le contrôle de leur personnage, il est envisageable que les PJ usent de violence entre eux. Dans ce cas, les druides ne leur font plus aucune confiance. Et soyez certains que leurs adversaires utiliseront cela à leur avantage, et que le groupe échouera sur toute la ligne.

Gardes d'élite du Sivindaÿl et d'Arvilien

HUMAÑOÏDE (ELFE) DE TAILLE M, CHAOTIQUE BON (SIVINDAÿL) OU LOYAL NEUTRE (ARVILIEN)

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +5

Compétences Athlétisme +6, Intimidation +4

Sens vision dans le noir 18 m, perception passive 10

Langues elfe, commun

Dangerosité 5 (1.800 XP)

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le garde obtient un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état *charmé* et un effet

magique ne peut pas le plonger dans le sommeil.

Tour de magie. Le garde peut lancer à volonté le tour de magie *lumières dansantes* (Sivindaÿl) ou *contact glacial* (Arvilien). Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11, jet d'attaque de sort +3).

ACTIONS

Attaques multiples. Le garde effectue trois attaques avec son épée ou son arc long.

Épée. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 45/180, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

sa véritable forme (ce qui fera réfléchir le royaume d'Arvilien dont le plan d'attaque ne comprenait pas de dragon dans le camp adverse) et s'envole à la recherche de la princesse (et, le cas échéant, de la pierre du ciel). À moins que les PJ n'usent de moyens magiques efficaces, ils devront réussir trois tests de Survie contre un DD 25 avant d'échouer trois fois pour lui échapper.

4. Combat contre le monstre d'airain

Azdegendar, par sa nature de dragon d'airain, ne souhaite la mort de personne dans cette histoire. Cependant, il est farouchement déterminé à récupérer sa princesse afin de la marier, de force s'il le faut, pour garantir la paix dans la forêt. Il utilisera sa présence terrifiante et son souffle soporifique, ne passant à des armes plus létales que si les PJ frappent pour tuer. Réduit à moins de 100 points de vie, il se résigne et laisse les PJ fuir avec la princesse, non sans se jurer de se venger un jour...

Conséquences

Selon son déroulement, ce scénario peut déboucher sur des conclusions bien différentes et mener les PJ vers d'autres aventures.

Si Astenar et Celanya survivent, les royaumes d'Arvilien et de Sivindaÿl entrent dans une période de guerre froide qui ne durera qu'un temps. Le conflit explosera inévitablement. À moins que les PJ ne se mettent en tête de mettre à mal le prince Astenar (peut-être devenu roi) et la reine Celanya en participant au conflit.

Plus tard, il est même possible que Dame Hiver finisse par se réincarner en Arvilien et que Gedharon cherche des alliés puissants pour réaliser un nouveau rituel de Jost. Il leur fournira sa pierre du ciel, à moins que celle-ci soit aux mains d'Aylisia ou qu'elle l'ait égarée depuis. Les PJ devront alors se lancer dans une quête pour la récupérer et chercher d'autres fragments.

Etienne Goos

Illustrations : Jems, Jeex et Laurent Miny



Azdegendar

DRAGON DE TAILLE GIG

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 297 (17d20+119)

Vitesse 12 m, fousissement 12 m, vol 24 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +8, Cha +10

Compétences Discrétion +6, Histoire +9, Perception +14, Persuasion +10

Immunité contre les dégâts de feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24

Langues commun, draconique

Dangerosité 20 (25 000 PX)

CAPACITÉS

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend aussi sa véritable forme quand il meurt. Ses objets équipés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'ancre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 19 (2d10+8) dégâts perforants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur une ligne de 27 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ; elles subissent 56 (16d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. **Souffle soporifique.** Le dragon souffle un gaz soporifique sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 pour ne pas tomber *inconscientes* pendant 10 minutes. Une créature victime de cet effet reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à lui faire reprendre ses esprits.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).





En quelques mots...

Des mercenaires se retrouvent pris à partie dans une crise diplomatique orchestrée afin de relancer une guerre avec Ressine.

Système envisagé

Ce scénario fonctionnera très bien avec *D&D5* ou *Héros&Dragons* et, plus globalement, avec tout système d20. Il est écrit pour des PJ possédant 2 ou 3 niveaux de guerrier et 4 ou 5 niveaux de roublard pour un maximum de 7 niveaux au total.

Fiche technique

TYPE • Enquête/action

PJ • Tous niveaux

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Actif

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★☆☆☆

INTERACTION ★☆☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

EXCÈS DE ZÈLE

Et voici le grand vainqueur du concours de scénarios organisé dans Casus#25 par la Rédaction, notre éditeur BBE et les éditions Le Lombard pour la sortie de l'adaptation en BD du roman de Jean-Philippe Jaworski Gagner la guerre. Bravo à son auteur !

Introduction

L'histoire pour le MJ

Tous les dix ans, des représentants du Duché de Bromael, du Comté de Floriscans et de la cité-état de Ciudalia se réunissent pour commémorer la signature de la Charte de la Marche Franche. Cette année, c'est au tour de Ciudalia d'accueillir les délégations. La commémoration en question se déroule sous une tension presque palpable car c'est la première depuis le sac de Kaellsbruck. Ainsi les relations avec le duc Ganelon sont-elles toujours extrêmement tendues, et cela se reflète dans l'attitude du légat mandaté à Ciudalia, le vicomte Orland (à noter que la délégation ne doit être reçue officiellement au palais curial que trois journées après son arrivée en ville. Le contrat stipule que le groupe de mercenaires doit assurer sa sécurité pendant ces trois jours, ce qui exclut la nuit).

Un patricien nommé Vittorio Guiliano, pressenti pour avoir un avenir politique des plus prometteurs et proche du cercle du sénateur belliciste Ettore Sanguinella, souhaite profiter de cette occasion pour relancer non plus une simple guerre avec Ressine, mais bien une conquête totale de l'archipel et de ses îles en vue d'une annexion à la

République de Ciudalia. Pour ce faire, il use de ses contacts au sénat pour être choisi comme émissaire chargé de l'accueil et de la sécurité de la délégation de Bromael. En parallèle, il engage secrètement un petit groupe de corsaires qu'il charge de capturer quelques pirates ressiniens. Ces derniers sont destinés à participer, bien malgré eux, à une mascarade dans laquelle la délégation du Duché sera visée par un assassinat dont Ressine serait coupable. Par la suite, le patricien fait disparaître les corsaires par le truchement de deux sicaires à sa solde, mais un des corsaires parvient à s'échapper. Celui-ci tentera de venger ses camarades en tuant Vittorio au moment où il revient en ville, accompagnant la délégation de Bromael.

Introduction des PJ

3 à 5 mercenaires sont engagés par le patricien belliciste Vittorio Guiliano pour escorter une délégation du duché de Bromael en visite diplomatique à Ciudalia. Ces mercenaires forment un groupe à part entière, rompu à ce genre de contrat. Connus pour leur fiabilité, ces mercenaires ne sont ni des barbares sanguinaires, ni pour autant des enfants de chœur. À noter qu'en guise d'acompte, ils n'ont reçu que le tiers de la somme due pour la tâche à accomplir.



Acte 1, le corsaire sur le toit

In Medias Res

Cette première scène se déroule *in medias res* avec une poursuite sur les toits. Les personnages pourchassent un homme seul (roublard niv. 6) ayant tiré à deux reprises avec une arbalète sur le groupe qu'accompagne Vittorio Giuliano, mais ratant de peu à chaque fois. La scène se déroule en milieu de matinée et le soleil, déjà assez haut dans le ciel, éclabousse de clarté et de vagues de chaleur les toits obliques de Ciudalia, ce qui ne facilite en rien la course-poursuite. Les maisons bourgeoises jouxtant la rue principale menant de la porte Maresca à la Piazza Smaradina sont assez espacées les unes des autres, rendant encore plus difficile la progression des mercenaires. Le fuyard, quant à lui, semble évoluer avec une certaine aisance. À bout de souffle, peut-être ankylosé après des chutes évitées de justesse, l'arbalétrier approximatif tente de sauter par dessus une voie bien plus large que les précédentes,

mais ne se réceptionne que du bout des doigts sur le toit suivant. Sa chute dans le vide lui assurerait une mort certaine compte tenu de la hauteur.

Pas le temps pour les présentations

Si les mercenaires souhaitent l'attraper vivant, ils doivent agir vite. S'ils y parviennent, l'homme explique, avec rage, qu'il visait non pas la délégation de Bromael mais Vittorio Guiliano. Il n'a pas le temps d'en dire beaucoup plus car le patricien et ses deux sicaires arrivent sur les lieux à ce moment-là. Le corsaire ciudalien prend Vittorio à partie : « *Je suis Giuseppe, tu te souviens de moi, fils de rat ? C'est toi qui a fait...* », il n'en dira pas plus car le soit disant offensé assomme le corsaire d'un coup violent sur la tempe. Il charge ensuite ses hommes de mener l'individu à sa villa. Les mercenaires ne le reverront plus jamais vivant.

C'est le moment de révéler aux joueurs le contenu de l'Introduction des PJ située plus haut. →

On débute par une poursuite sur les toits !

Si, durant le peu de temps libre qu'ils ont (par exemple, au lieu d'aller boire à la taverne le soir, voir scène 2), un PJ essaie de se renseigner sur Guiseppe en traînant près du port, il peut apprendre qu'il fait bel et bien partie d'un petit équipage de sept corsaires, mais que ceux-ci ne doivent pas avoir terminé leur dernière expédition car on ne les a pas revus au port depuis deux semaines environ. Si on précise que Giuseppe est présent en ville actuellement, alors les interlocuteurs s'étonnent de ne pas avoir revu le reste de l'équipage traîné à la taverne de la Marée haute, proche des quais.

Acte 2, petite beuverie entre amis

La planque

Suite à ces événements, Vittorio s'empresse de rassurer les membres de la délégation et surtout le vicomte

Orland, tout en reprochant aux PJ leur laxisme. Le reste de la journée n'est qu'une longue surveillance sans encombre autour de l'hôtel particulier dans lequel sont installés les diplomates et leur suite (une quinzaine de personnes au total). Maîtrisant les bases du ciudalien, un des gardes du corps du vicomte approche les mercenaires pour les féliciter d'avoir mis le fuyard en déroute (qu'il soit mort ou pas). L'homme en question est un géant roux (guerrier niv. 5) possédant probablement du sang ouromand dans les veines, manifestement affable et désireux de découvrir les tavernes ciudaliennes et leur vin si réputé. Il se nomme Bomanz et propose d'inviter les PJ autour d'une table le soir même, une fois la relève assurée. Nul doute qu'une proposition aussi généreuse saura séduire les mercenaires les plus dévergondés du groupe (un seul volontaire suffit). Après une soirée bien arrosée avec le dénommé Bomanz, celui-ci part rejoindre les siens de son côté.

Vittorio Giuliano

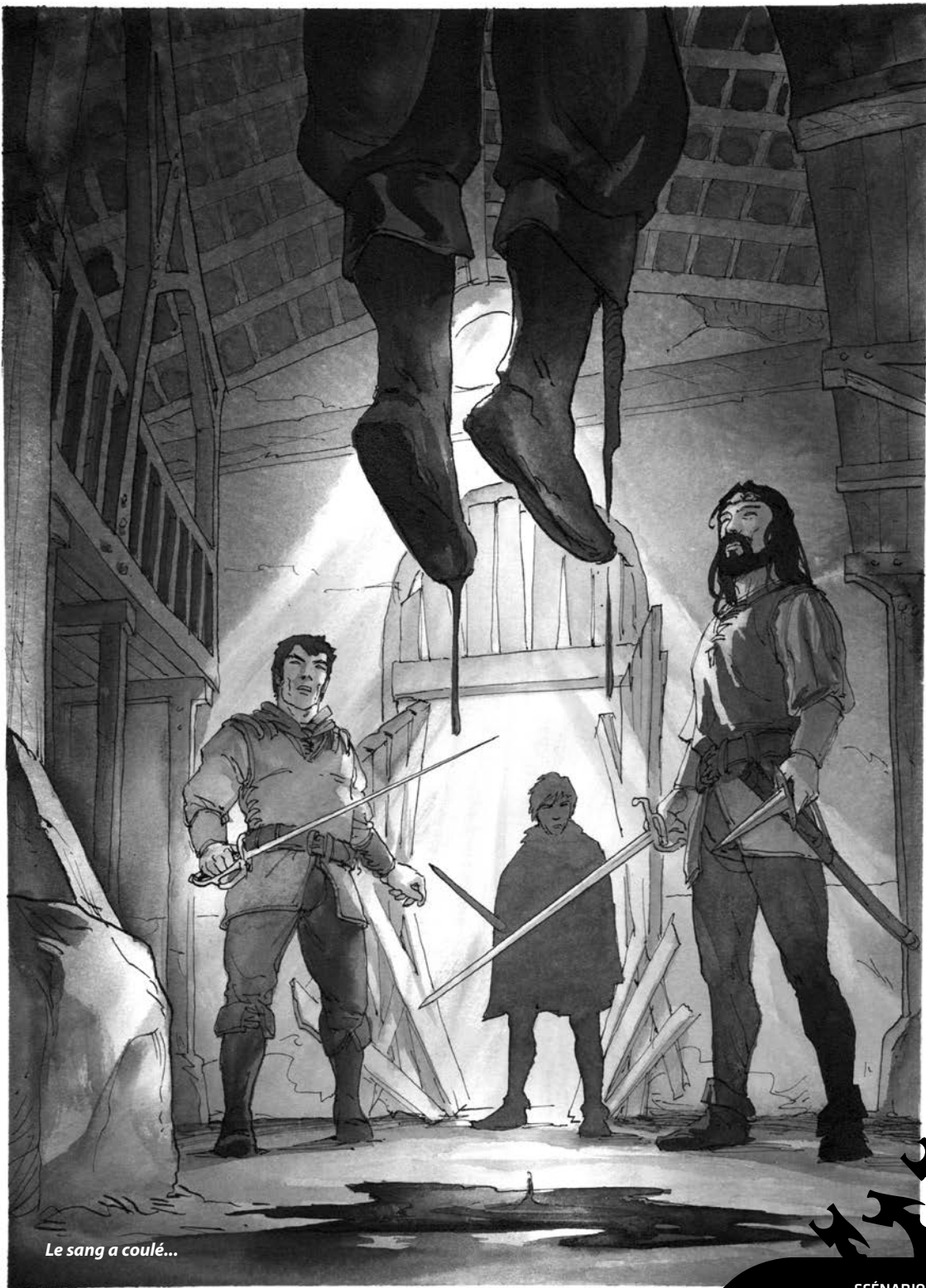
Cousin éloigné du défunt Bucefale Mastiggia (sans avoir ni sa silhouette, ni son panache), Vittorio nourrit une ambition démesurée mêlée à un désir profond, non pas de venger son cousin qu'il jalousait au plus haut point, mais plutôt de marquer l'histoire en devenant le premier gouverneur de Ressine, tout simplement. Il imagine alors le plan que l'on connaît (histoire pour le MJ). Ceci étant, il entreprend cela sans l'aval de sa hiérarchie, cherchant maladroitement à s'attirer les bonnes grâces de ses supérieurs sans aucune garantie que ces derniers n'essaient de s'octroyer tout le bénéfice d'un hypothétique dénouement favorable...

Son but est doublement audacieux : il souhaite faire oublier les événements de Kaellsbruck en créant un ennemi commun au Duché et à la République. Dans le même temps, il compte bien encourager le sénat à voter une nouvelle guerre contre Ressine pour une invasion totale cette fois-ci. Avec l'appui du Duché, il espère que les Podestats seront moins frileux pour se lancer dans cette entreprise. En effet, la République ne pourra se concilier l'adhésion du Duché qu'en donnant un signe fort de son indignation face à la tentative de meurtre odieuse perpétrée sur la personne du légat bromaélien. C'est seulement une fois le vote lancé au sénat qu'il compte s'ouvrir à ses supérieurs et faire valoir le mérite qui lui revient de droit selon lui.

Vittorio est un guerrier niv. 12

Ses deux sicaires sont guerrier niv.3/roublard niv.3

Son astrologue est un mage niv. 5



Le sang a coulé...

L'assassinat

Le lendemain matin aux aurores et peut-être avec l'esprit un peu embrumé, les mercenaires, logés dans l'auberge située non loin de l'hôtel particulier accueillant la délégation, entendent du raffut dans la rue. Le guet a fait cerner les issues d'une petite maison en second rideau de la voie principale (où se trouvent l'auberge et l'hôtel particulier).

Si les mercenaires parlent au sergent présent, ils peuvent apprendre qu'il a été prévenu par une lettre anonyme qu'un assassinat avait été perpétré en ces lieux. La lettre a bien sûr été rédigée par Vittorio. Un personnage demandant à voir ladite lettre et possédant une bonne mémoire pourrait réaliser avoir déjà vu cette écriture. Une concertation avec le reste du groupe permet de reconnaître l'écriture du patricien avec certitude.

Ce sont les deux hommes de main de Vittorio qui ont assassiné Bomanz à sa sortie de la taverne et qui ont en parallèle installé les trois pirates ressinien en compagnie du colosse défunt. Le tout en toute discrétion. La maison est totalement barrée de l'intérieur à l'exception d'une lucarne sur le toit dont la fenêtre a juste été repoussée (sortie des sicaire). Il faut donc passer par les hauteurs ou bien défoncer les volets à la hache pour pouvoir s'introduire dans la maison, d'où aucun son n'est perceptible de prime abord. C'est seulement lorsque les PJ s'infiltrèrent dans la demeure que les trois pirates ressinien commencent à reprendre conscience. Ils ont du sang sur eux et leurs sabres jonchent le sol. Selon que les mercenaires sont plus ou moins discrets, les pirates auront récupéré leurs armes ou pas. Dans tous les cas, ils semblent terrifiés et

reculent devant les PJ en essayant de leur parler. L'un des mercenaires présents maîtrise des rudiments de ressinien, il peut comprendre : « *pas tuer* » et « *pas connaître homme* » en désignant Bomanz. Le garde du corps est effectivement pendu à un garde-corps bordant une sorte de mezzanine, les entrailles pendant sinistrement jusqu'au sol.

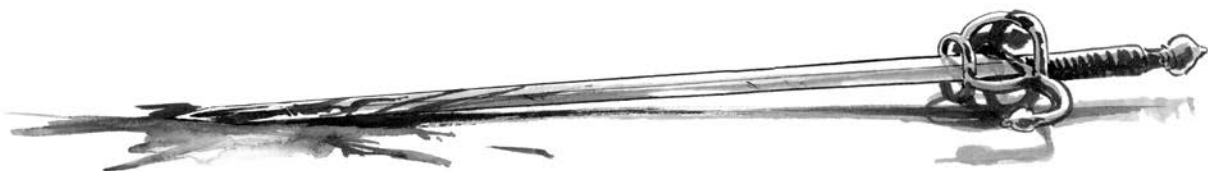
La tension est palpable. Si les mercenaires attaquent sans plus de sommation, les trois pirates se défendent jusqu'à leur dernier souffle. Si, au contraire, les PJ cherchent à mieux comprendre la situation, un des ressinien cherche à prendre la tangente pour être capturé par le guet stationnant à l'extérieur du bâtiment. Cette tentative ne manquera pas de finir de mettre le feu aux poudres. Se sentant acculés, les autres boucs-émissaires tenteront le tout pour le tout en chargeant les personnes présentes sur le site.

Si, malgré tout, les mercenaires parviennent à capturer tout ou partie des ressinien piégés, Vittorio arrive très vite sur les lieux avec ses sicaire et le vicomte Orland. Pris d'une sorte de furie hystérique, le patricien somme les mercenaires d'exécuter les pirates survivants sans aucune forme de procès. S'ils obtempèrent sans formuler aucune réticence face à cette situation délicate, c'est le sergent du guet qui tentera de s'insurger mollement face ce manque de protocole judiciaire, mais juste avant de se faire oublier devant un Vittorio le vilipendant sans ménagement et écument de rage. Il affirme haut et fort : « *La longue amitié entre le Duché et la République ne saurait être mise en péril par les exactions de ces dangereux barbares. Ils paient aujourd'hui l'odieux crime qu'ils ont commis, mais demain, c'est Ressine qui paiera ce terrible affront !* »

Plus de complexité ?

Pour un groupe de joueurs plus expérimentés ou simplement un groupe qui aborderait les méandres de cette intrigue avec trop de sérénité au goût du MJ, il est possible de complexifier quelque peu l'aventure en ajoutant un élément : la délégation de Broamel se rend officiellement à Ciudalia afin de commémorer la signature de la Charte de la Marche Franche, mais ce n'est pas tout. Son but secret est également de rentrer en contact avec son maître-espion dans la cité (un simple boulanger officiant dans le quartier de la Ville-Basse) afin de lui remettre des nouvelles instructions, ainsi que des moyens financiers assez conséquents sous la forme de florins sonnants et trébuchants.

Cette option peut permettre de jeter le trouble sur des conclusions hâtives avancées par le groupe de joueurs et également ajouter au crédit que les mercenaires peuvent gagner auprès de Vittorio ou Spada, selon qu'ils choisissent de s'ouvrir à l'un ou à l'autre un peu plus tard.



Si les mercenaires refusent d'obéir, ce sont les deux hommes de main de Vittorio qui s'occupent de la basse besogne.

À noter que Vittorio se contente de menacer les PJ s'ils refusent les ordres, mais ne va pas jusqu'à les congédier. À l'inverse, si les mercenaires font mine de rompre leur contrat, Vittorio leur assure un désœuvrement irréversible en rappelant l'étendue de son réseau (il fait référence ici à ses accointances avec le sénateur Sanguinella).

Acte 3, recrutement intempestif

Tensions

Le reste de la journée se déroule dans une atmosphère assez tendue car, d'un côté, la délégation de Broamel est passablement fébrile vues les circonstances, et de l'autre,

Vittorio semble particulièrement sur les nerfs (il a dû déployer tous ses talents de diplomate pour éviter que le vicomte retourne au Duché séance tenante). Ces deux aspects auront un impact direct sur la complexité de la mission confiée aux mercenaires. En effet, certains gardes du corps de la délégation paraissent tenir les PJ au moins en partie responsables de la mort de leur camarade Bomanz. Cela se traduit notamment par le fait que le vicomte Orland ne prévient pas les mercenaires de ses différents déplacements, encore moins de la destination ni de la durée de son absence pendant les deux jours qui restent au contrat des PJ. À ceci s'ajoute une pression appuyée de Vittorio pour assurer à la perfection la sécurité de l'hôtel particulier, mais aussi des membres de la délégation lorsqu'elle se déplace en ville.

Spada Mataò

Quoi qu'il en soit, le lendemain de cette journée pour le moins →





**Le célèbre et puissant
Spada Matao**

houleuse, Spada Matado (guerrier niv. 14, roublard niv. 3) contacte les PJ pour avoir leur version de l'histoire. Il se présente en tant qu'aide de camp du Podestat souverainiste Ducatore. En fonction de ce que les personnages comprennent de la situation mais surtout de la sagacité dont ils peuvent faire preuve dans leur exposition des faits, l'ancien soldat peut leur exposer les tenants et aboutissants de ce coup monté dont les origines ont été révélées à son Excellence par le biais de son propre réseau d'espions, mais surtout par son esprit acéré. Suivant les consignes de son employeur, Spada exige l'élimination discrète du patricien et le silence des PJ sur ce qu'ils ont appris en s'engageant pour doubler la solde promise initialement. Il

leur laisse 24 h pour agir. Si les mercenaires se sont révélés suffisamment clairvoyant sur les coulisses de cette histoire et qu'ils mènent rondement l'affaire délicate qu'on leur confie, Spada fait également miroiter la perspective de futurs contrats bien plus lucratifs au service d'un puissant d'une envergure nettement supérieure à celle d'un simple patricien. Sinon, ils risquent l'inimitié du redouté Podestat souverainiste.

Acte 4, trahir et mourir ?

Si les mercenaires choisissent de rester discrets sur ce qu'ils auraient pu apprendre au cours de cette aventure, et donc de rester fidèles à leur contrat initial, puis qu'ils s'en

ouvrent à leur employeur Vittorio, nul doute que ce dernier saura les récompenser comme il se doit en leur proposant de les intégrer officiellement à sa maison (pour assurer leur protection notamment) et en leur promettant une place de choix dans la conquête de Ressine qui s'annonce. À vous de voir, MJ, comment le Podestat Ducatore va réagir à ce refus d'injonction et surtout si les manœuvres de Vittorio finissent réellement par aboutir. Il faudra aussi considérer la réaction du duc Ganelon suite à toute cette affaire. Le présent scénario vous laisse libre de faire évoluer la trame de l'histoire à votre guise.

Si au contraire les PJs acceptent de faire disparaître Vittorio, il leur faudra établir un plan. Selon qu'ils aient accepté d'exécuter les pirates ressiniens à la fin de la scène 2 ou pas, l'accueil réservé par Vittorio est plus moins affable. Dans le cas où les mercenaires aient obéi à l'ordre illégal, il les accueille dans son bureau personnel, au cœur de sa villa de la Via Cavallina, avec seulement ses deux sicaires en guise de compagnie. Si au contraire, les mercenaires ont refusé d'obtempérer, alors son astrologue (*cf.* encart Vittorio Giuliano) s'ajoute au comité d'accueil et l'entrevue a lieu dans un patio de ladite villa, pendant que le patricien nourrit ses deux chiens de garde dressés à la cravache.

Les PJ pourraient vouloir s'attaquer à leur cible alors qu'elle est en transit. Vittorio ne quitte jamais ses deux hommes de main, sauf une fois

enfermé à double tour dans ses appartements sécurisés. Au soir de la réception de la délégation au palais curial, il rentre tardivement dans ses quartiers. Au moindre doute sur le fait qu'il soit suivi, il convie son astrologue à tous ses déplacements.

Au groupe de mercenaires de s'accorder sur une stratégie, sans oublier qu'il faut à tout prix éviter les témoins de la scène. Quoi qu'il en soit, Vittorio saura se défendre et donner du fil à retordre à ses adversaires. Il n'est pas couard et garde confiance en ses capacités jusqu'à ce que l'évidence de l'échec s'impose à son jugement. Il sera alors trop tard.

Conclusion

La disparition du jeune et prometteur patricien Vittorio Giuliano fera grand bruit dans les milieux nobles et politiques de la cité. Le sénateur Sanguinella conspuera ouvertement son nom et sa famille pour la qualité médiocre et la négligence de son escorte accordée à la délégation de Bromael. Il se chargera donc lui-même de reprendre cette charge et ira jusqu'à raccompagner le vicomte Orland en personne jusqu'à Brochmail. Les PJ apprendront que l'initiative revient en réalité au Podestat Ducatore qui a fortement conseillé au sénateur de s'y plier en lui adjoignant tout de même le soutien d'un petit groupe de mercenaires particulièrement efficaces, les PJ.

Julien Arnaud

Illustrations : *Frédéric Genêt*

Résultats du grand concours de scénario Gagner la guerre :

1. Julien Arnaud, Excès de zèle
2. Thomas Le Goareguer, Les trois masques de Roméo
3. ex aequo : Julien Clément, Chaleur d'entrailles et Nicolas Dolbois, Le sacre de la mer
5. Bruno Junqué, Enquête en coulisses

Encore bravo à eux !



LES EAUX TROUBLES DE FLORAC

Ce scénario se déroule dans le Gévaudan et se prête tout naturellement à une meute installée sur ce territoire décrit dans le livre de base de Meute. Il peut également être déplacé dans une autre région avec un léger travail d'adaptation. Il s'agit d'un scénario bac-à-sable, sans ordre précis entre les scènes. Les joueurs seront libres de se balader dans le village de Florac les Trois Rivières et de suivre les pistes qui leur paraissent les plus pertinentes. Un scénario par l'auteur du jeu.

En quelques mots...

L'agression d'un allié de la meute ainsi que d'inquiétantes disparitions attirent la meute dans le village de Florac. Ces troubles sont causés par le vol de sa précieuse pierre escarboucle à une vouivre établie depuis des générations dans ce village. La voleuse a, sans le savoir, libéré un fléau sur le village tandis que la vouivre est prête à tout pour récupérer son bien...

Fiche technique

TYPE • Scénario bac à sable
PJ • PJ Tous niveaux
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

ACTION ☆☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Introduction

L'histoire pour le MJ

C'est l'histoire classique d'une femme jalouse, Sibylle, dont le mari, Esteban, a été envoûté par une belle et riche personne, Claire Lusignan. Le mari a quitté son épouse pour se mettre au service de la dame et la jalouse veut se venger. Cette dernière décide alors de voler le collier serti d'une pierre violette dont la « sorcière », Claire Lusignan, ne se sépare jamais. Sauf que Claire n'est pas une sorcière ou un voleuse d'homme, mais bien une vouivre. Claire charge des hommes de main, les frères Orsini, de récupérer son bien et ils ne font pas dans la dentelle.

Dans le même temps, Sibylle tombe sous l'influence des âmes d'un ogre et d'une naïade, prisonnières dans la pierre du collier de la vouivre. Et des enfants disparaissent. Et des kayakistes se noient. Et tout une région se met en branle, citoyens, gendarmes et Surnat'. Les PJ vont se retrouver au milieu de ce chaos et vont devoir tenter de sauver ce qui peut encore l'être.

Introduction des PJ : réunion de meute

Les personnages peuvent se réunir de manière traditionnelle, par une Chasse suivie d'une réunion sur l'actualité de leur territoire. N'hésitez pas à impliquer vos joueurs dans la description de leur Tanière et de l'ambiance qui y règne.

Une fois cette mise en place effectuée, les personnages pourront échanger les nouvelles susceptibles d'intéresser la meute. En plus de celles fournies ci-dessous, n'hésitez pas à ajouter les vôtres pour donner et de la couleur à votre contexte ou pour poser les jalons de vos prochaines aventures.

- Deux scouts ont disparu dans la forêt de Remponenche, à l'est de Florac au cours d'une sortie deux jours auparavant. Plusieurs personnages auront vraisemblablement cette information, qui a fait le tour de la presse.
- Juste avant le début de la réunion, l'un des PJ reçoit un SMS. Un allié ou un protégé de la meute a été molesté et cambriolé dans la nuit

Chronologie des événements de Florac si la meute n'intervient pas.

J-20 avant la Chasse : Vol de la pierre par Sibylle.

J-15 : Claire Lusignan sort de sa mue et s'aperçoit du vol. Elle demande aux frères Orsini de récupérer la pierre. Les premiers cambriolages et exactions sont commis à partir de cette date.

J-2 : Sibylle, possédée par l'âme de l'ogre prisonnier dans la pierre, enlève deux enfants au camp scout et les dissimule dans l'ancienne mine.

J-1 : Promenade de Sibylle au bord du Tarnon. Elle croise un moniteur de kayak, seul. L'autre âme enfermée dans la pierre abîmée, une naïade, émerge et noie sa victime.

J : Le matin précédant la chasse : Le corps du moniteur est découvert par la gendarmerie qui garde cela secret pour l'instant.

J : Après-midi : Sibylle/ogre tue et dévore Paul, le petit garçon.

J : La nuit de la chasse : Victoire ou un autre allié de la meute est agressé(e) par les frères Orsini.

J+1 : Une battue citoyenne est organisée dans la forêt de Ramponenche.

J+1 : Dans l'après-midi, Sibylle appelle Esteban et lui fixe un rendez-vous à la source du Pêcher.

J+2, : Tôt le matin, le corps d'Esteban est retrouvé flottant à la source du Pêcher.

J+2 : Après-midi : En lisant le journal d'Esteban, la vouivre découvre ses soupçons sur Sibylle.

Les Luparis de Mende envoient un enquêteur pour s'assurer qu'aucun Surnat' n'est impliqué dans les faits divers de Florac. Plus tard, les gendarmes trouvent les restes du petit garçon.

À la nuit tombée, Sibylle/ogre vient déplacer la petite fille loin de la zone de fouille.

J+2, soirée : Les frères Orsini tendent un piège dans son appartement à Sibylle. Ils la tuent et récupèrent la pierre pour leur maîtresse. La scout déplacée ne sera jamais retrouvée.

par deux brutes. Le personnage n'a pas plus de détail à ce stade.

- Un moniteur de kayak a été retrouvé noyé ce matin dans le Tarnon près de Florac les Trois Rivières. Cette information n'est pas encore sortie dans la presse. C'est donc le mieux renseigné des membres de la meute qui apportera la nouvelle. Si aucun personnage n'a le profil adéquat et que votre meute dispose d'un correspondant luparius, ce peut être lui qui apporte cet élément.

Recherches complémentaires

Les personnages voudront peut-être assembler des informations complémentaires *via* leurs connaissances ou leur réseau d'informateurs. Sur Florac les Trois Rivières : un village plein de charme situé tout au sud du Gévaudan, très apprécié pour son tourisme vert y compris les sports nautiques comme le kayak et le canoë. Il y a également de nombreux chemins de randonnées

dans les massifs environnants. Florac abrite un petit château qui est devenu le centre administratif du Parc National des Cévennes. Au-delà de la carte postale, le village de Florac n'a jamais fait particulièrement parler de lui sur le plan criminel ou occulte. Cependant, deux éléments de son folklore peuvent retenir l'attention des PJ : Dans le village, il y a un ancien couvent sur le fronton duquel est gravé : « *multa renacentur quae jam cecidere* », c'est à dire « *nombreux devront renaître qui déjà n'y voient plus* », une allusion à la résurrection des morts. Il n'y a aucun lien entre ce monument devenu école aujourd'hui et les disparitions, mais les personnages s'intéresseront peut-être à cette fausse piste. Une légende locale fait état de la présence d'une naïade dans la source du Pêcher, une source située dans un parc de la bourgade. Si la recherche est poursuivie, les naïades sont, →



dans la mythologie grecque, des esprits liés aux cours d'eaux arborant l'apparence de jolies jeunes filles.

Sur la disparition des scouts : la lecture attentive des journaux locaux apprendra quelques éléments : les scouts disparus sont deux enfants de 10 ans, une fille, Suzanne, et un garçon, Paul. Les autres scouts et les responsables du groupe n'ont rien vu, rien entendu. Une battue est organisée dans la journée qui vient.

Concernant le noyé : un contact dans les forces de l'ordre est indispensable pour en savoir plus. Le corps a été retrouvé ce matin très tôt par une femme actuellement entendue par la gendarmerie. La victime est un moniteur expérimenté et les conditions de la rivière n'étaient pas difficiles hier. Une autopsie est en cours.

Une recherche attentive apprendra qu'en deux semaines plusieurs personnes sur le territoire ont été agressées d'une manière similaire à l'allié des PJ, notamment des bijoutiers.

Le Carafon parfumé (exemple)

Pour cette visite à l'Allié suite à son agression, nous allons considérer qu'il s'agit de Victoire, la loutière de Marvejols (décrite p .120 du livre). S'il s'agit de quelqu'un d'autre, il vous faudra adapter ce qui suit à votre personnage et à son environnement.

Le Carafon est une boutique située dans une allée médiévale à Marvejols. Victoire y vend des huiles essentielles, son activité officielle. Agitée, la loutière parle vite, des sanglots dans la voix : la nuit dernière vers minuit, elle a entendu du bruit dans la boutique. Elle est descendue et a découvert deux hommes occupés à fouiller les lieux. Interpellé par Victoire, l'un d'eux l'a saisie brutalement par le bras et lui a ordonné de lui dire où se trouvait « *la pierre* ». Devant l'incompréhension

de la loutière, l'homme a décrit une pierre grosse comme une noix, d'un violet profond. Paniquée, Victoire a juré n'en rien savoir. La loutière décrit les deux hommes comme intimidants, costauds, de vraies brutes. Un détail cependant : ils étaient vêtus de costumes étonnamment élégants et de bonne qualité.

Dans la fouille, de nombreuses fioles ont été brisées et leurs effluves sont quasiment insoutenables aux nez des Neuris. Si les personnages s'attardent, demandez-leur un jet de Corps Difficile (Endurance), sous peine d'être pris de malaise. Autant dire qu'il est impossible aux Neuris d'utiliser leur flair pour découvrir une piste à l'intérieur.

Cependant, il y a Mathilde. Mathilde est une septuagénaire insomniaque qui vit en face du Carafon. Curieuse, volontiers commère, Mathilde sait tout sur les gens du quartier et n'hésite pas à raconter ce qu'elle sait à qui veut l'entendre. Si les PJ viennent l'interroger (peut être sur la suggestion de Victoire), elle ne se fera pas prier pour TOUT leur raconter : ce qui les intéresse mais aussi le reste, ses rhumatismes qui la font souffrir, le facteur qui tourne autour de l'épicière, bref autant de ragots que les PJ pourront en encaisser. Mathilde ne se gêne pas non plus pour poser des questions indiscrettes : qui êtes-vous ? Pourquoi vous vous mêlez de cette histoire ? Avec Victoire, vous êtes ensemble ? Néanmoins la patience des PJ sera récompensée. Cette nuit, attirée par le bruit, Mathilde s'est installée derrière sa fenêtre, dans l'ombre, et n'a pas perdu une miette des événements. Elle a notamment vu les deux hommes partir dans une berline blanche et a même noté la plaque d'immatriculation. Avec l'aide de contacts à la gendarmerie, d'un journaliste ou de leur correspondant, la meute obtiendra le nom et l'adresse de Michel Orsini,

un homme connu pour violences et extorsion, logeant en périphérie du village de Florac les Trois Rivières.

La forêt de Ramponenche

Si la meute s'aventure dans la forêt pour aider à trouver les enfants disparus, ils ne seront pas seuls. De nombreux volontaires parcourent les chemins jusqu'aux plus petites sentes, dans l'espoir de trouver une piste. Un camp de base a été dressé au parking à l'orée du domaine forestier. On y trouve des gendarmes pour organiser les recherches, une infirmerie et quelques journalistes qui suivent l'affaire.

Mots clés : Odeur de pins, arbres sombres, ciel chargé, petite bruine, cris et appels, aboiements, hélicoptère arpentant le ciel.

Les gendarmes et de nombreux volontaires sont venus avec leurs chiens. Les gendarmes font sentir aux limiers une écharpe appartenant à l'un des enfants. Peut être vos personnages trouveront-ils un moyen de s'en approcher et d'en capter l'odeur sans éveiller la curiosité ? Un problème, cependant : les chiens réagissent à la présence des Neuris en aboyant avec virulence en leur direction. Cela n'aide pas à la discrétion.

Une fois ce problème réglé, le meilleur moyen pour eux d'avancer dans leur recherche des enfants sera de se fier à leur odorat. Mais ce ne sera pas simple : Il faudra réussir un jet d'Esprit (Sens) Très Difficile. Évidemment, la forme de loup aiderait, mais c'est un sacré risque à courir avec cette foule alentour... Vous pouvez organiser tout un jeu de cache-cache pour suivre la piste. Quoi qu'il arrive, les personnages trouveront le corps d'un des enfants (voir « *Macabre découverte* »). Mais si le ou les jets sont ratés, ils mettent davantage de temps et multiplient les rencontres avec les divers patrouilleurs.

Macabre découverte

Après avoir manœuvré entre les gendarmes et les volontaires, les PJ suivront la piste de l'un des enfants vers le nord. Ils sortent des sentiers et marchent quelque temps entre les pins. Les arbres se raréfient, le terrain devient plus rocailleux et monte légèrement. La végétation devient plus éparse et d'un vert plus sombre, tandis qu'une bourrasque froide vient rafraîchir encore davantage l'atmosphère. Soudain, une odeur de charbon de bois. Dans un petit cercle de pierre, un tas de cendres et de branches brûlées témoignent d'un feu consommé depuis plusieurs heures. En fouillant dans les cendres, les PJ découvrent des restes d'ossements humains. Les Neuris n'ont pas besoin d'attendre de confirmation scientifique : il s'agit du petit garçon qu'ils recherchent.

Mots clés : odeur de cendres froides, ossements, sinistre, noir, silence.

À quelques pas de là, un paquet de bonbons sur un sentier qui s'éloigne des restes du feu. En suivant ce sentier, les PJ découvrent petit à petit, dissimulés par la végétation, des débris métalliques provenant de bâtiments. Ils atteignent une route aux 2/3 recouverte d'herbe. Un panneau leur fait face : « *Danger de mort. Entrée interdite* ».

La mine abandonnée

La route se dirige vers des bâtiments aux abords d'une colline rocailleuse. Ce sont les ruines couvertes de rouille d'une installation minière. Dans une flaque entourée de boue, des personnages attentifs (difficulté Difficile) peuvent repérer des traces de pneus récentes. La route s'arrête entre deux grandes structures envahies de lierre, parsemées de godets rouillés, de vieilles pioches, et des restes de grands fourneaux. *Mots clés : rouille, outils, végétation rampante, murs effondrés, toits métalliques percés d'ouvertures, sons qui résonnent.* →

Gendarmes, par patrouille de 3

Niveau de Menace :
Figurants (1) Niveau de Santé : 2
Spécialité : Investigation, tir.
Armé d'un revolver (+2 Dégâts)

Volontaire

Niveau de Menace : Figurant
(1) Niveau de santé : 1.

Chien agressif

Niveau de Menace : Figurant
(1) Niveau de santé : 2.
Spécialité : Vigilance, Pistage, Intimidation.
Crocs (+1 Dégât).





Entrée de la mine

La fiche technique de l'ogre se trouve p.85 du livre de Meute. Mais ici, il n'est pas pleinement Incarné. Fou, il accomplit son ancre par pur instinct et il n'est pas possible de discuter avec lui. Sibylle n'est que partiellement transformée : elle est bouffie et sa mâchoire a forci sous la possession, mais la couche de gras qui protège normalement le corps des ogres n'est pas apparue.

Plongeant dans le ventre de la grande colline, un tunnel marque l'entrée de la mine. Il y fait noir comme dans un four mais les Neuris peuvent repérer plusieurs odeurs. Sur un jet d'Esprit réussi niveau Difficile, une odeur humaine apparaît, mélange de sueur, de peur et de bonbons : la seconde scout. Si ce jet atteint le niveau Très Difficile, une odeur très légère sera repérée, un parfum de femme : jasmin avec quelques notes de coriandre, le parfum de Sibylle (*voir infra*).

Le tunnel est humide et il y règne une forte odeur de terre et de mine-rai. Personne ne répond à d'éventuels appels. Il est difficile de se repérer dans la mine. L'obscurité, les sons déformés et leurs échos, l'air emplis d'humidité et de l'odeur de moisissure, tout concourt à ce que les personnages ressentent une impression inquiétante, celle de marcher

dans le ventre d'une bête. À tel point que si les personnages s'égarent dans les boyaux de la mine, ce qui arrivera si personne ne réussit un jet d'Esprit Difficile, certains loups commenceront à s'agiter voire à paniquer, notamment les Curieux qui n'apprécient pas d'avoir leurs sens voilés par l'obscurité et l'atmosphère chargée, les Protecteurs qui détestent cette ambiance de menace pesante et les Prédateurs qui se sentent davantage proies dans ces tunnels. Malgré cela, les personnages finiront par trouver le deuxième scout, Suzanne, une petite fille de 10 ans. Attachée et inanimée, les lèvres bleues et desséchées, mais vivante.

Et si les PJ ne participent pas à la bataille ?

Dans ce cas, vingt-quatre heures après l'arrivée des personnages à Florac, la gendarmerie trouvera les

restes du petit garçon, fait immédiatement diffusé dans les médias. Si la voleuse de la pierre, Sibylle (voir intro), est toujours libre à ce moment-là, cette nouvelle réveillera l'ogre prisonnier dans l'escarboucle qu'elle porte au cou. Incarné dans la jeune femme, il se rendra alors dans la mine pour récupérer le deuxième enfant et le déplacer. Si les PJ décident d'aller fouiller du côté de l'endroit où les restes du petit garçon ont été découverts, peut être pourront-ils l'intercepter dans ou près de la mine. En présence de l'enfant, l'affrontement semble inévitable. Si les PJ parviennent à la vaincre, ils sauvent Suzanne, la petite fille, et découvrent l'escarboucle autour du cou de Sibylle.

Si les personnages ne se rendent pas sur place, la petite fille ne sera jamais retrouvée, même si Sibylle est finalement démasquée : la jeune femme n'est pas consciente durant les phases de possession.

Sur la piste du commanditaire

Tôt ou tard, les PJ viendront à Florac pour essayer de découvrir qui est derrière l'agression de Victoire et de plusieurs personnes dans la région ces derniers jours. Cela commence par une visite aux frères Orsini...

Le domicile des frères Orsini

Michel et Patrick Orsini sont deux frères qui vivent en périphérie de Florac. Devant la maison, une berline blanche, de marque, est garée. La petite maison est identique à une bonne douzaine d'autres maisons dans le lotissement : un bout de jardin borné par une clôture en grillage, un rez-de-chaussée avec un hall d'entrée, un salon/salle à manger et une cuisine, un premier étage avec deux chambres et une salle d'eau. **Mots clés :** *banal, sans charme, odeurs d'after shave et de cigarette.*

Les deux frères ne sont pas exactement de bons gars. Ils ont un passé violent, ont déjà fait de la prison et sont armés. Ils ne sont pas faciles à intimider et n'ont rien contre une bonne bagarre. Il faudra du talent aux personnages souhaitant éviter d'en venir aux mains, car c'est la réponse préférée des deux hommes quand les questions ne leur plaisent pas. Néanmoins, une fois le rapport de force bien établi en faveur des personnages (ce qui demandera *a minima* de l'intimidation), ils se rendront sans état d'âme et se montreront plutôt bavards. Si les personnages optent pour une approche évitant la confrontation, en guettant par exemple le départ des deux hommes pour fouiller l'appartement, ils trouveront les mêmes informations dans l'ordinateur qu'ils utilisent avec un jet Moyen d'Esprit. Il est également possible de les suivre, ce qui amènera directement les PJ à la villa de Claire Lusignan. Lire le nom de la propriétaire sur la boîte aux lettres déclenchera alors la transe.

Révélation : Ce sont bien les frères Orsini qui commettent les agressions sur ordre de leur commanditaire. Ils cherchent une pierre d'un violet profond, grosse comme une noix. Ils n'ont aucune idée de sa valeur ni de ses propriétés ésotériques. Ils ignorent absolument tout du monde surnaturel, cependant ils évoquent avec déférence « *la patronne* ». Elle veut absolument la pierre. C'est la première fois qu'elle recourt à leurs « *services* » car ses autres serviteurs n'ont pas leurs compétences particulières. Elle aime les belles choses et l'élégance, c'est pourquoi ils portent désormais des costumes. Les deux frères donneront également l'adresse de leur patronne, une belle et grande villa luxueuse aux abords de Florac. Son nom ? Claire Lusignan. À peine le nom de Lusignan prononcé, vos personnages basculent dans une Transe de Mémoire... →

Les frères Orsini

Niveau de Menace : Second rôles : 2 Niveau de santé : 2.

Spécialités : Intimidation, Bagarre.

Équipement : Couteau (+1 Dégât), Revolver (2 Dégâts)



La réception de Madame la Baronne

Les personnages sont plongés dans une autre époque. Cette courte scène peut se dérouler à peu près n'importe quand entre la fin du Moyen Âge et la Révolution française. Comme d'habitude dans une Transe, les joueurs gardent leur personnage loup mais adoptent un nouveau personnage humain que vous avez préparé en amont. Pour raconter cette scène, nous allons la situer en 1760, peu de temps avant les événements de la Bête. Cela offre l'avantage de vous permettre d'utiliser les pré-tirés de cette période proposés dans le livre de *Meute*, page 154. Prenez un peu de temps pour présenter à vos joueurs leurs nouveaux humains.

L'action se situe dans le jardin du château de Florac où un bal est organisé pour les notables. Le petit château est étiré vers le ciel et le jardin n'est pas immense, ce qui explique sans doute un nombre d'invités réduit, pas plus de 50 personnes outre les PJ. Il s'agit essentiellement de membres de la noblesse, comme le Comte de Mourangières ou encore le puissant comte de Montcan, qui gouverne tout le Languedoc. Il y a également de nombreux nobliaux et jeunes dames pour lesquels les familles espèrent trouver un bon parti.

Mots clés : musique, rires, conversations feutrées, bruits de coupes qui s'entrechoquent, vêtements de qualité, guirlandes de couleurs vives, odeurs de nourriture et de parfum féminin (rose, œillet...)

Les personnages sont invités, comme quelques rares roturiers, car l'un d'eux est le bourgmestre de Marvejols. Un petit orchestre joue une musique enjouée et des tables ont été disposées dans le jardin, ornées des victuailles tandis que les serveurs, tous masculins, s'assurent que les coupes restent pleines. La

maîtresse de maison est la baronne de Florac, Claire de Lusignan. En ce début de soirée, elle n'est pas encore visible. Les personnages peuvent évoluer parmi les invités mais ils s'apercevront vite que la plupart se contentent au mieux de les saluer vaguement avant de s'éloigner. Ce sont les personnages influents du Gévaudan, ils ne sont pas venus là pour traîner avec le petit peuple. Néanmoins, un PJ particulièrement avenant, *via* un jet de Dominance Moyen (Charisme), pourra apprendre quelques éléments sur leur hôtesse. La baronne de Florac est une vraie légende dans la noblesse locale. Veuve, elle conserve une grande beauté malgré les années qui passent. Elle ne se mêle pas de la politique locale et refuse de se remarier.

Claire de Lusignan, vovivre de Florac

Après quelques minutes, la musique changera et se fera soudain plus triomphante. Un des serveurs, dans une belle livrée dorée, annoncera « La Baronne de Florac, Madame de Lusignan ! » S'avance alors une femme d'une grande beauté pour les canons de l'époque : petite, bien en chair, sa chevelure châtain longue et coiffée avec juste ce qu'il faut de sophistication, encadre un visage souriant au teint blanc. Sa robe rouge foncé arbore un décolleté large mais de bon goût et est suffisamment courte pour parfois dévoiler une cheville. Elle passe de groupe en groupe saluer ses invités, très à l'aise au milieu des compliments que lui déversent les hommes subjugués. Les PJ ne sont pas oubliés. Pour eux, elle a une odeur clairement non humaine qui évoque le métal et les épices. Elle ne montre aucun signe qui permettrait de comprendre qu'elle sait qui sont réellement les personnages. Si ces derniers décident de le lui faire comprendre par des allusions

plus ou moins subtiles, elle paraîtra surprise mais pas effrayée. Elle leur assurera qu'elle n'a que de bonnes intentions, à commencer par profiter de la soirée et espère qu'il en est de même pour eux. Elle passera alors poliment au groupe d'invités suivant. Une fois qu'elle aura accueilli l'ensemble de ses invités, Claire de Lusignan se dirigera vers la piste de danse. Elle se tournera vers les invités : « *Vous n'êtes pas venus jusqu'ici pour que je vous assomme d'un discours aussi je ne perdrai pas plus de temps. Dansez maintenant !* » À peine ces derniers mots prononcés, tous les hommes présents se lèvent et se dirigent vers la piste de danse. Les PJ mâles également. S'ils veulent résister à l'injonction, ils doivent réussir un jet de Dominance de difficulté Très difficile (Volonté). Par contre, si certaines femmes se lèvent pour danser, d'autres restent à leur place. Les PJ féminins ne sont pas contraints et restent libres de danser ou non. La baronne est déjà très occupée à danser avec le comte de Montcan. La Transe finit sur l'image de la baronne dansant, une gemme violette autour du cou. De retour à notre époque, les frères Orsini ne se sont aperçus de rien. Si les PJ décrivent la comtesse de leur Mémoire, ils ne la reconnaîtront pas. Selon eux, la comtesse est très belle, grande et brune. Une fois l'interrogatoire terminé, que faire des frères ? Livrés à eux-mêmes, ils préviendront la vouivre de l'intervention des PJ.

Une vouivre bien dans son époque

Claire Lusignan vit dans une villa luxueuse au sud de Florac, non loin du parc

de la source du Pêcher. Derrière un haut mur d'enceinte et un portail en fer forgé surmonté d'une caméra s'étend un grand jardin parcouru de rigoles où chante une eau claire issue d'une fontaine en son centre. Au-delà d'une cour de gravier rose sur laquelle trône une voiture de sport au prix indécent, une véranda confortable accueille les visiteurs dans l'antichambre d'une maison large, lumineuse et décorée avec goût, pleine d'œuvres d'art dont certaines sont d'évidence anciennes. Si la maîtresse de maison a dû renoncer au →

Une vouivre, deux époques



Gardiens de la maison**(x6)** : Niveau de Menace :

Figurants (1) Niveau de santé : 2

Spécialités : Vigilance, Bagarre.

Équipement : taser (pas de Dégât supplémentaire mais jet de Corps, avec Endurance éventuellement, Très Difficile pour ne pas tomber au sol, paralysé pendant quelques secondes).

Claire Lusignan : prendre les caractéristiques de l'ancienne vouivre p.77.

Attention, Claire Lusignan ne dispose plus de son escarboucle et des pouvoirs qui y sont liés.

château de baronne, elle n'a pas perdu ses goûts de luxe, jusqu'à exiger que ceux qui la servent soient vêtus avec élégance : Deux gardiens en costume accueillent les visiteurs et les guident vers leur maîtresse sans répondre aux éventuelles questions des PJ.

Mots clés : luxe, lumière, ruissellement, eau, art, confort, caméras, vigiles en costume de marque

Derrière la véranda, un PC sécurité abrite deux hommes, les yeux rivés sur leurs écrans de contrôle reliés à des caméras disposées aux quatre coins du jardin. Depuis son cambriolage, Mme Lusignan n'a pas mégoté sur la sécurité. Toutes les fenêtres sont également équipées d'une alarme. La maison abrite à toute heure au moins quatre gardiens. Ils ne sont pas armés, mais deux tasers sont disponibles au PC sécurité et ils communiquent entre eux par radio. Devant tant de paranoïa, il paraît difficile de s'infiltrer discrètement (les différents jets que vous demanderez pour se cacher, débrancher une alarme etc. seront tous au moins Difficiles). Si la meute opte pour un assaut en règle ou échoue à s'approcher discrètement, il y aura un affrontement avec le personnel de sécurité, auquel peuvent s'ajouter les frères Orsini (qui eux sont armés de revolvers) si les PJ ne les ont pas neutralisés auparavant.

Conversation risquée

Au bout de trois rounds de combat, Claire Lusignan arrive et, d'un ton impérieux, demande à la meute d'arrêter de se battre et de s'identifier. Si les femmes de la meute gardent leur libre arbitre, les hommes doivent soit obtempérer, soit réussir un Jet de Dominance contre la vouivre. Si la meute reste résolue à se battre, la vouivre lutte de toutes ses forces mais n'hésitera pas à sacrifier ses serviteurs, y compris Esteban (voir ci-dessous), pour fuir si elle est blessée.

Que la meute parvienne devant Mme Lusignan à coup de crocs ou bien simplement en se présentant à la porte, ils se retrouvent face une femme d'une très grande beauté : son apparence de métisse aux yeux verts, sa grande taille et ses longues jambes, tout fait penser à un top modèle. Rien à voir avec la baronne de la Transe de Mémoire, si ce n'est cette odeur de métal et d'épices, identique à leurs souvenirs. Une fois la conversation établie sur des bases civilisées, la vouivre installe les personnages dans des fauteuils confortables et leur fait servir une collation. Son ton est calme, empreint de sensualité et de confiance en elle. À ses côtés cependant, elle présente son homme de confiance, gestionnaire de ses affaires, Esteban Améria. Ce petit homme à la calvitie naissante paraît insignifiant à côté du charisme imposant de Claire Lusignan. Timide, il parle avec hésitation, butant presque sur chaque mot. Les plus observateurs des personnages pourront remarquer qu'Esteban porte une alliance en or blanc avec un motif de lierre entrelacé. Claire Lusignan ne porte aucune bague.

La vouivre raconte qu'en sortant de sa dernière mue, elle a constaté le vol de son escarboucle, une pierre mystique qu'elle tient absolument à retrouver, quoi qu'il en coûte. Elle n'hésitera pas à se vanter devant la meute d'avoir déjà réussi à capturer l'âme de deux Incarnés : celles d'un ogre et d'une naïade, enfermées dans la pierre, des trophées auxquels elle tient. Claire Lusignan est fière de ce qu'elle considère comme des hauts faits, accomplis pour protéger « son » domaine de Florac. Elle essaiera alors de démontrer que la meute et elle ne sont pas très différents : des âmes doubles territoriales, parfaitement intégrées à la société des hommes, prêtes à tout pour sauvegarder leur

territoire et leur tranquillité. Une alliance lui semblerait la chose la plus évidente du monde... Quitte à « convaincre » les mâles de la meute en utilisant ses pouvoirs d'hypnose. Bien entendu, si Claire Lusignan n'a pas conscience d'avoir affaire à des Neuris, elle évitera toute mention ésotérique.

Esteban

Une fois que les PJ prennent congés de Claire Lusignan, Esteban les raccompagne au portail de la villa. Un peu nerveux, il souhaite parler aux personnages à l'abri des oreilles de sa maîtresse. Le jour où l'escarboucle a été volée, Esteban a reçu la visite de Sibylle, son ex-femme. Ils se sont disputés assez violemment et Esteban craint que ce soit Sibylle qui ait commis le vol. Le gestionnaire des affaires de la vouivre explique que sa femme n'est pas une personne malhonnête, mais elle blâme Claire Lusignan de leur séparation. La colère et la jalousie ont pu la pousser à faire quelque chose d'irréfléchi et de très dangereux. Esteban craint beaucoup la réaction de la vouivre si elle venait à partager ses soupçons. Soupçons qu'il craint d'éveiller s'il se rend à ce rendez-vous. Il demande donc l'aide des PJ : accepteront-ils de se rendre au rendez-vous à sa place ?

Il est important que les PJ réalisent qu'Esteban est vraiment déchiré entre sa loyauté conditionnée envers la vouivre et son amour pour son ex-femme. Si la meute ne s'est pas révélée à la vouivre et que celle-ci a gardé pour elle les informations mystiques la concernant et concernant l'escarboucle, Esteban, tout à sa volonté d'aider Sibylle, n'hésitera pas à les donner aux personnages. Par contre, il refusera de trahir sa maîtresse et de révéler ses faiblesses ou de participer à toute action pouvant la blesser. Quant aux meurtres qui ont

lieu à Florac ces derniers temps, il n'a aucune idée de qui peut être derrière.

La source du pêcheur

Cette source se trouve dans un parc ombragé, dévalant un talus rocheux recouvert par une végétation dense. L'endroit est désert. Aucune odeur suspecte. Le froid a chassé les promeneurs. Sur un petit pont métallique enjambant le cours d'eau qui descend depuis la source, une femme jette mollement des miettes aux canards. Un personnage particulièrement sensible (ou avec la spécialité Empathie) ressentira une grande tristesse.

Mots clés : froid, calme, bruits de l'eau qui coule, frênes et saules pleureurs. Côté pile

Abordée par plusieurs personnages, cette femme d'une trentaine d'années, sociable, discutera volontiers. Elle porte un parfum agréable, jasmin avec une petite note de coriandre. Son nom est Sibylle Améria. Dès que les personnages mentionnent le rendez-vous avec Esteban, elle est déçue par son absence et ne voudra plus parler aux personnages, qu'elle soupçonne de travailler « pour la sorcière ». La convaincre du contraire demandera de la douceur et un jet de Dominance Moyen (Charisme). Si les personnages optent pour l'intimidation, la naïade prendra possession d'elle et la poussera à s'échapper en sautant dans la rivière.

Si une discussion s'engage, Sibylle racontera en caressant distraitemment son alliance (identique à celle d'Esteban) comment son mari, après plusieurs années de mariage heureux, a été ensorcelé par Claire Lusignan. Il l'a quittée pour entrer au service exclusif de cette sorcière. Sibylle a donc décidé de se venger et lui a volé un collier avec une pierre violette. « Claire Lusignan ne s'en sépare jamais, dira-t-elle, si bien que →





Le petit pont métallique...

« j'ai soupçonné qu'elle est la source de ses pouvoirs. Hélas, depuis que je la lui ai dérobée, rien n'a changé. Et maintenant, la sorcière est en furie. J'ai peur qu'elle s'en prenne à mon Esteban, c'est pourquoi je voulais lui parler. » Sibyllle ignore totalement ce qu'est une vouivre et ne connaît en réalité rien du monde des Surnat'. Elle refusera de croire « ces ridicules histoires de monstres », au moins jusqu'à ce que les PJ produisent des preuves. Quant à la pierre, elle souhaite l'échanger contre le retour de son mari et la fin du « sort » qui pèse sur lui. La meute acceptera-telle de jouer les entremetteurs ? S'ils parviennent à la mettre devant l'évidence des meurtres qu'elle a commis sous l'influence de la pierre, elle sera très choquée. Traumatisée,

elle s'en remettra alors aux PJ s'ils se montrent compréhensifs. **Côté face**

Tout est très différent si l'un des PJ vient rencontrer Sibyllle seul, sans témoin. Dans ce cas, en plus de son parfum, il peut sentir une odeur de vase désagréable. La peau devient pâle, les bras paraissent soudain plus longs tandis que le regard de Sibyllle se fait fixe et ne lâche pas le personnage, d'une manière vite dérangeante. Elle laissera le personnage commencer à parler puis sans crier gare, elle se jettera sur lui et tentera de l'entraîner dans l'eau. Si elle a le dessous ou si des renforts arrivent, la naïade plongera pour fuir. Dans l'eau, difficile de la rattraper. Vaincue, les PJ trouveront la pierre montée en collier autour de son cou. Si elle parvient à s'échapper, elle sortira de l'eau hors de vue et Sibyllle

reprendra le contrôle, trempée mais complètement ignorante de ce qui vient de se passer. Elle rentrera chez elle où les PJ pourront, s'ils y pensent, l'intercepter tranquillement. Elle ne résistera pas : elle ne peut pas être possédée par la naïade loin de l'eau ni par l'ogre en l'absence d'enfants. La conversation entre les PJ et la jeune femme pourra reprendre comme indiqué dans le paragraphe précédent.

Si les PJ refusent d'aider Esteban, il se rend seul au rendez-vous. Son corps noyé sera découvert par le personnel du parc le lendemain matin. Claire Lusignan trouvera alors dans la chambre de son homme de confiance un journal dans lequel il révèle ses soupçons. Folle de rage, elle enverra alors les frères Orsini récupérer ce qui lui appartient et régler son compte à la voleuse.

Conclusions et développements

Les PJ disposent de plusieurs manières de parvenir à coincer la voleuse. Au bord de l'eau près de la source du Pêcher et possédée par une naïade, après une probable discussion avec Esteban, en interceptant Sibylle, possédée par un ogre, pour sauver l'enfant prisonnier de la mine ou bien simplement sur information d'Esteban ou de Claire Lusignan en allant la cueillir en tant qu'elle-même, Sibylle Améria, humaine, directement à son domicile. Dénoncer Sibylle à la vouivre entraînera sa mort à court terme, sans doute à son domicile et de la main des frères Orsini. La vouivre retrouvera alors sa pierre, bien qu'elle soit à jamais endommagée et ne pourra plus stocker d'autres âmes. Il est aussi possible de jouer les médiateurs entre Sibylle et la vouivre et d'essayer de conclure un échange

escarboucle contre Esteban. La vouivre sera résolument contre et les PJ devront être extrêmement persuasifs pour la convaincre, d'une part, et pour s'assurer qu'elle tienne ses engagements, d'autre part. Après tout, Esteban et Sibylle, au fond, ne méritent-ils pas de se retrouver loin de l'influence mortifère de l'ancienne baronne ?

Claire Lusignan sera furieuse des dommages subis par la pierre mais, une fois celle-ci en sa possession, les meurtres cesseront. Ce sera aussi le cas si les Neuris décident de garder la pierre, ogre et naïade ne pouvant incarner des âmes doubles.

Autre question d'importance pour votre meute, c'est que faire de la vouivre, cette puissante voisine ?

Elle a montré qu'elle n'hésitait pas à utiliser des méthodes expéditives. Maintenant qu'elle connaît l'existence de la meute, ne risque-t-elle pas de devenir une menace ? Faut-il s'en faire une alliée ou l'éliminer tant que c'est possible ? Claire Lusignan a fait un parallèle entre sa manière de gérer Florac et ce que peut faire la meute. Quelle image d'eux-même la vouivre renvoie-t-elle aux personnages ?

Reste que la gendarmerie cherche toujours un coupable pour les meurtres odieux qui ont été commis. Sans nul doute, les luparis de Mende sont au courant de l'affaire. Peut-être même les PJ apercevront-ils un type en imperméable qui semble avoir ses entrées partout en plusieurs points de l'enquête. Si la meute n'est pas connue des luparis, il serait souhaitable pour elle que lui ne les aperçoive pas en retour.

Julien Moreau (Merci à Aude, Gaëlle, Pierre, Ben et Jean-Seb pour le coup de main !)

Illustrations : Mathilde Marlot

Nouvelle Incarnée : Naiade

Ici, pas de jeune fille et de bras accueillants. L'ancre de cette Incarnée est de noyer des promeneurs pour « nourrir » la source. Comme pour l'ogre, Sibylle n'est que partiellement incarnée par cette naïade devenue folle. Il n'y a pas de possibilité de discuter avec elle, elle n'est que pur instinct : elle désire noyer sa proie mais fuira si elle se sent en danger. Lorsqu'elle est possédée par la naïade, la peau de Sibylle devient blême, ses bras s'allongent un peu et ses yeux deviennent vitreux. **Naïade : Menace : 3. Niveau de Santé : 3.** **Spécialités :** Nage, Esquive. **Pouvoirs :** La naïade peut respirer sous l'eau. À la fin de chaque round passé dans l'eau, elle récupère un niveau de santé.



MENACE X

Chroniques Oubliées Contemporain



SAISON 2 - AVANT LA TEMPÊTE

U ici la seconde partie de la campagne officielle de COC – Menace X.

Au cours de cette saison, les motivations des protagonistes vont se nuancer. La nécessité absolue d'une victoire amène à envisager des actions éthiquement discutables tandis que les dissensions internes peuvent faire perdre de vue les enjeux de la guerre. Quant aux objectifs des envahisseurs, ils restent plus que jamais nappés d'une épaisse brume d'incertitude.

Les prochaines pages s'ouvrent tout d'abord sur des généralités et des conseils de mise en scène de deux projets majeurs de l'Initiative, suivi de quelques aides pour étoffer votre campagne avec les caractéristiques d'AX51 et des synopsis de missions annexes. Enfin, l'introduction se termine par un court bestiaire reprenant les caractéristiques de nouveaux extraterrestres, suivies de quelques dossiers.

Dans l'ombre de la guerre...

Le projet *Humanité X*

L'accès à la voie de l'humanité X marque un tournant dans la guerre mais également pour l'identité des PJ – et au niveau du regard que le monde porte sur eux. Cet aspect de la campagne est abordé lors du scénario 6, mais vous pouvez introduire les prémices de ce projet secret un peu plus tôt, notamment si vous décidez de mener des missions annexes, ce que nous vous recommandons chaudement.

Dans tous les cas, les transformations induites par le projet *Humanité X* ne doivent pas être banalisées : les AX51 vont sortir changés à jamais de ces manipulations. Ils seront désormais supérieurs au commun des mortels... Il faut mettre en avant ce côté "*surhumain*" (voire inhumain) et éventuellement porter des interrogations existentielles *via* des PNJ sur les sacrifices consentis pour en arriver là.

Il est assumé dans la campagne que l'escouade *Alpha* est une escouade pionnière dans ces manipulations, renforçant l'aspect "*élite*" de cette équipe au sein de l'Initiative 51. Aucune autre escouade n'a été retenue pour ce projet. Cependant, vous pouvez introduire d'autres tentatives moins réussies – le terme "*cobaye*" est peu apprécié, bien que factuel –, par exemple dans le cadre d'une mission annexe.

Le projet *Omega*

Ce projet est le plus grand secret du Conseil et, plus que jamais, le seul espoir de salut de l'Humanité. Il a été envisagé aux prémices de l'invasion, lorsque les premières images satellites ont suggéré la nature transdimensionnelle des apparitions d'OVNI dans l'atmosphère terrestre : ces engins se matérialisent dans l'air, passent à travers des brèches spatiales semblables à des trous de ver leur permettant de parcourir des distances folles. Même si l'existence de la base Lengshui a prouvé que les envahisseurs avaient besoin d'un soutien terrien pour mener à bien leur stratégie actuelle d'invasion, cette dernière ne peut être tenue en échec tant que les extraterrestres →

Auteur : Mikael Poujol
Textes complémentaires :
Thomas Berjoan
Illustrations : Igor klymenko





Les labos secrets de la base de l'Initiative

peuvent déverser indéfiniment des troupes à travers ces brèches.

Le but du projet Omega est limpide : fermer la porte. Faire en sorte que les extraterrestres ne puissent plus ouvrir aucune brèche sur Terre. Coupés du reste de leur *base mère*, les troupes isolées ne feraient pas le poids face aux progrès de l'Initiative et la victoire serait enfin possible.

Fermer la porte consiste à rendre impossible la génération d'un trou de ver dans l'atmosphère terrestre – et idéalement dans tout le système solaire. Le moyen le plus simple consiste à perturber les données magnétiques. Le principe du projet Omega est donc d'altérer

et d'amplifier le champ magnétique terrestre par un procédé algorithmique quantique qui aurait des répercussions par "*effet domino*" à plusieurs *unités astronomiques* à la ronde autour de la Terre (NdA : une unité astronomique correspond approximativement à la distance entre la Terre et le Soleil, soit 150 millions de km).

Pour faire simple, placer un écran de fumée sur notre planète et ses alentours. La génération de trou de ver est une opération clairement délicate – il suffit de voir la marge d'erreur souvent préjudiciable avec laquelle les OVNI apparaissent par rapport à leur destination finale. Viser à l'aveugle une

planète pourrait aboutir à une erreur de plusieurs *parsecs*, avec le risque final d'ouvrir une faille directement dans le noyau d'une étoile. Les E.T. ne pourraient jamais se permettre un tel risque.

Bien entendu, la modification du champ magnétique terrestre aura des répercussions à plusieurs niveaux sur l'activité et la technologie humaine, rendant impossibles les transmissions satellites et les protocoles de communication mobile. Il y a de plus un risque théorique vis-à-vis de la nocivité des vents solaires. Bien que les chercheurs à la solde du Conseil disposent de quelques solutions pratiques à mettre en œuvre pour contrer cet effet, il en résultera forcément un effondrement temporaire de l'économie mondiale et un certain chaos, mais serait-ce pire que la situation actuelle ?

Dans tous les cas, la survie de l'Humanité est à ce prix.

La majorité des incursions E.T. visent à mettre à jour le projet *Omega*, ou du moins trouver une piste fiable permettant de remonter jusqu'à la source de cette "arme". Vous pouvez continuer à exploiter cet aspect de l'intrigue dans les missions annexes même en ignorant sa nature exacte, du moment que vous vous assurez que les E.T. ne mettent la main sur rien de concret à l'issue de ces opérations : cet aspect sera le sujet central et le thème de la troisième et dernière saison de la campagne.

Étant données les capacités des extraterrestres à pénétrer les esprits ou à jouer les espions avec les polymorphes, les PJ sont maintenus dans l'ignorance de ce plan le plus longtemps possibles. Il faudra des circonstances majeures – telles que celles du Scénario 6 – pour que l'Opération reconnaisse l'existence de projet et accepte d'en présenter les grandes lignes à ses agents. L'important est de comprendre que les extraterrestres, en ce qui concerne ce projet, sont logés à la même enseigne et au

même niveau de connaissance que les PJ – du moins, à l'issue des explications données par l'Opération entre les Scénarios 6 et 7. Ils connaissent l'existence du projet et ont conscience que son exécution sera une étape cruciale dans la guerre, mais ils ignorent encore sous quelle forme il va s'exprimer et encore moins où il se trouve.

L'Ofis Tumana

L'Ofis Tumana (O.T.), ou *Bureau des Brumes*, est une cellule spéciale du FSB russe. Créée aux prémices des premiers signes connus d'invasion, cette organisation secrète avait pour but d'étudier et de comprendre la nature des phénomènes xénomorphes. En raison du danger qu'elle représentait, elle a été la première cible des *polymorphes*, avant que ces derniers ne gangrènent le reste du système administratif de la Russie.

Aujourd'hui, l'organisation est totalement acquise à la cause extraterrestre et œuvre dans l'intérêt des envahisseurs. Les agents de l'O.T. disposent de moyens moins importants que ceux de l'Initiative, mais ont l'avantage d'avoir un accès inconditionnel à l'ensemble de la technologie extraterrestre. Ils disposent donc d'un équipement équivalent à ceux des AX51, voire parfois plus performant.

Si les confidences de l'agent Andreevich (cf. Scénario 2) et le comportement sur la scène internationale de la Russie suite à la chute de Ciudad Victoria constituent des preuves indirectes de l'influence des extraterrestres sur ce territoire, l'Initiative ne dispose au mieux que de rumeurs relatives à l'existence de l'O.T. Les PJ auront l'occasion de se frotter à l'organisation ennemie lors du Scénario 7, mais vous pouvez l'introduire plus tôt à l'occasion d'une mission annexe si vous préférez : affronter des forces humaines aussi bien armées que les E.T. pourraient être une surprise des plus désagréables pour les AX51... →



La base, camouflée dans le désert...

Le centre de commandement

Évolution de la base

Tandis que la campagne avance et que les missions s'enchaînent, la base progresse plus ou moins vite en fonction des réussites des agents. Cette progression fluctuante pourrait devenir un souci pour certaines tables. En effet, il est envisageable que les PJ optent systématiquement pour la solution létale et capturent peu d'E.T. vivants, ce qui aboutit à un manque flagrant de *points d'étude* – et donc un retard technologique évident. Vous n'êtes pas obligés de corriger le tir, après tout c'est un choix des joueurs

(ou un coup du sort). Vous pouvez aussi faire passer ce message par la hiérarchie des PJ et les inciter à le faire. Sinon, il est envisageable d'augmenter ponctuellement les récompenses de type "PE" en cas de capture de technologie inédite, ou en cas d'accord de recherche avec une nation (lors d'une mission annexe, par exemple).

Il est possible qu'une mission rapporte une énorme quantité de PE d'un coup si jamais les PJ – après un certain retard – se mettent à capturer une quantité importante d'E.T. vivants (typiquement, s'il n'y a pas eu de capture lors du Scénario 4 alors que chaque nouveau type d'adversaire rencontré lors du Scénario 6 fait l'objet d'une neutralisation non létale). Il est alors possible que les voies de la base

gagnent plusieurs rangs d'un coup. Vous avez deux façons de gérer cet aspect :

- Si vous suivez le rythme normal de la campagne, alors accordez le gain de deux rangs dans une voie s'il n'y a pas le choix de faire autrement (par exemple, si toutes les voies ont progressé et qu'il reste encore des PE à dépenser)
- Si vous suivez un rythme plus lent, limiter le gain dans une voie à un seul rang à la fois et stockez les PE excédentaires : ils seront dépensés sur la mission suivante et représentent des projets d'études en attente

Enfin, vous pouvez remarquer que si les joueurs ont réussi admirablement toutes les missions et ont capturé l'intégralité des types d'extraterrestres possibles, la base est pratiquement achevée à la fin de cette seconde saison : c'est tout à fait normal. Premièrement, parce qu'il n'est pas dit que toutes les escouades réussissent aussi efficacement les missions. Mais surtout parce que les mécaniques et capacités liées à la base ne seront plus utilisées de la même façon lors de la dernière saison, donc autant en profiter dès maintenant !

Les renforts AX51

Grâce au système de déphasage AVER, les équipes en difficulté sur le terrain peuvent être épaulées par d'autres agents de terrain. Vous pouvez créer ou faire créer par vos joueurs une liste d'avatars prompts à assumer ce rôle. Vous pouvez également piocher directement dans la liste ci-dessous. N'hésitez pas à adapter à la volée les caractéristiques ou les équipements si pour une raison ou une autre ces derniers n'étaient pas compatibles avec l'aventure en cours (par exemple à cause d'un niveau technologique pas encore atteint).

Note : En accord avec les considérations sur le *projet Humanité X*, aucun des agents suivants n'a accès à ces voies de prestige spécifiques. Tous les profils sont équipés à un niveau de technologie intermédiaire (Rang 3 dans les voies du Centre de recherche et du Centre de l'armement) et d'une Puce AOB de première génération.

Ces fiches techniques sont assorties d'un NC, si bien que vous pouvez les utiliser pour simuler des agents de l'*Ofis Tumara* si vous souhaitez varier l'adversité.

Les Bleus – Niveau 2

Les *bleus* sont des agents à peine sortis du centre de formation, avec une expérience minimale du terrain. Il faut que la situation soit particulièrement désespérée pour les envoyer en mission de la sorte mais, parfois, il n'y a pas le choix. Et parfois, c'est dans l'adversité que les héros se révèlent.

Ružica Klanac (Croate)

Artilleuse bleue

NC 2

FOR 15/+2 **DEX** 13/+1 **CON*** 14/+2

INT 10/+0 **PER** 12/+1 **CHA** 11/+0

DEF 16 **DEF PSI** 10 **PV** 12 **Init** 13 **PC** 2

RD 10 - *Standard*

Trait(s) : *Chasseur*

Voie de la Mécanique rang 2

Voie du Pilotage rang 2

Voie de l'Artilleur rang 2

- Perforation

- Tir de couverture

Capacité(s) unique(s) : Formation au lance-grenade

Bonus d'attaque

ATC +1 **ATD** +3

Fusil d'assaut laser +6 **DM** 3d8

Équipement : *Armure de combat supérieure, Lance-grenade (5d6), Fusil* →

d'assaut laser (3d8), Assistant de visée, Medkit

Shaheed Jonker (Indonésien)

Tireur d'élite bleu

NC 2

FOR 11/+0 DEX 14/+2 CON 14/+2

INT 9/-1 PER* 13/+1 CHA 14/+2

DEF 18 DEF PSI 12 PV 12 Init 14 PC 4

RD 4 - Standard

Trait(s): *Jeune*

Voie de la Furtivité 2

Voie du Danger 2

Voie du Tireur d'élite 2

- Riposte

- Œil de lynx

Capacité(s) unique(s) : Arme fétiche (Pistolet lourd)

Bonus d'attaque

ATC +0 ATD +3

Pistolet laser lourd +7 DM 2d10

Équipement : *Armure de combat furtive, Pistolet lourd laser (2d10), Fusil d'assaut laser (3d8), Assistant de visée, Champ de Force*

Les Expérimentés – Niveau 4

Les AX51 *expérimentés* ont déjà mené et survécu à plusieurs missions de terrain et disposent d'un entraînement perfectionné, supérieur à celui prodigué par les plus puissantes armées du monde. Ce sont des alliés de poids sur le terrain, capables de renverser le cours d'un affrontement mal engagé.

Marcus Fahr (Allemand)

Commando expérimenté

NC 4

FOR* 16/+3 DEX 15/+2 CON* 13/+1

INT 10/+0 PER 10/+0 CHA 10/+0

DEF 18 DEF PSI 10 PV 16 Init 15 PC 2

RD 10 - Standard

Trait(s): *Rambo*

Voie de la Furtivité 2

Voie du Exploits physique 2

Voie du Commando 4

- Fine lame

- Frappe des ombres

- Run and gun

- Attaque réflexe

Capacité(s) unique(s) : Entaille

Bonus d'attaque

ATC +5 ATD +0

Épée à deux mains +8 **DM 2d12+3+1d6**

Pistolet mitrailleur lourd laser +3 DM 3d8

Équipement : *Armure de combat vélocité, Épée à deux mains moléculaire (2d12), Pistolet mitrailleur lourd laser (3d8), Champ de Force, Grenade défensive supérieure (6d6)*

Amy Allen (Anglaise)

Ingénieure expérimentée

NC 4

FOR 11/+0 DEX 14/+2 CON 13/+1

INT* 14/+2 PER 10/+0 CHA 13/+1

DEF 17 DEF PSI 11 PV 16 Init 14 PC 3

RD 10 - Standard

Trait(s): *Logique inébranlable*

Voie de la Mécanique 2

Voie de la Médecine 3

Voie de l'Ingénieur 3

- Protocole Médical

- Sécurité contournée

- Médikit supérieur

Capacité(s) unique(s) : Moustik

Bonus d'attaque

ATC +0 ATD +5

Fusil laser lourd +9 DM 3d8

Équipement : *Armure de combat supérieure, Fusil d'assaut laser, Moustik, Assistant de visée, Medkit x 2*

Les Vétérans - Niveau 6

Les vétérans sont les meilleurs AX51 des autres escouades. Ce sont des éléments précieux, parmi les agents les plus expérimentés de toute l'Initiative. Il est rare qu'ils ne soient pas déjà en mission aux quatre coins de globe ou à l'infirmerie pour y bénéficier de soins chirurgicaux. Mais lorsque ce n'est pas le cas, ils sont les meilleurs alliés possibles dont on puisse rêver.

Yashida Yoshiaki (Japonais)

Tireur d'élite expérimenté

NC 5

FOR 10/+0 DEX* 15/+2 CON 11/+0

INT* 11/+1 PER 14/+2 CHA 12/+1

DEF 17 DEF PSI 11 PV 18 Init 15 PC 3

RD 4 - Standard

Trait(s): Caméleon

Voie de la Survie 2

Voie des Sciences 2

Voie du Tireur d'élite 5

- Vigilance visée

- Oeil de Lynx

- Fire and Forget

- Balle magique

- Immobilité mortelle

Voie de prestige de l'Ingénieur 1

- Protocole Offensif

Capacit(s) unique(s) : Arme fétiche (Fusil de Précision) et Moustik

Bonus d'attaque

ATC +1 ATD +6

Fusil de précision lourd laser +10 DM 3d8

Équipement : Armure de combat furtive, Fusil de précision lourd, Moustik, Assistant de visée, Medkit

Xia Yuhan (Chinoise)

Tacticienne expérimentée

NC 5

FOR 10/+0 DEX* 14/+2 CON* 14/+2

INT* 11/+0 PER 13/+1 CHA 13/+1

DEF 17 DEF PSI 11 PV 25 Init 14 PC 3

RD 10 - Standard

Trait(s): Vieux

Voie de la Furtivité 2

Voie du Discours 2

Voie du Tacticien 5

- Grenade fumigène

- Grappin télescopique

- Déploiement tactique

- Entraînement aux drogues expérimentales

- Assistance virtuelle

Voie de prestige de l'Artilleur 1

- Perforation

Capacit(s) unique(s): Tourelle automatique et Lance-grenade

Bonus d'attaque

ATC +2 ATD +5

Fusil d'assaut lourd +8 DM 3d8

Équipement : Armure de combat supérieure, Fusil d'assaut laser, Medkit, Stimpack B x 2

Les missions annexes

Tout comme pour la saison précédente, vous pouvez prendre le parti de ralentir la campagne en introduisant des missions annexes. Vous pouvez imaginer des intrigues à l'issue desquelles les agents auront l'occasion de collecter des *points d'étude* pour améliorer la base, mais la somme totale de PE (que ce soit par la récolte de matériel E.T. ou la capture d'individus vivants) récoltée depuis le premier scénario jusqu'à la fin de la saison 2 ne devra pas dépasser 16.

- Mission AX51:

- **Opération « Terre Rare »** : il est illusoire de penser que les agents de l'escouade *Alpha* ont été les premiers sujets d'expérimentation du →

projet *Humanité X*. Avant d'appliquer les recherches sur les meilleurs agents de terrain de l'Initiative 51, il fallait s'assurer de l'innocuité des modifications métaboliques, de leur répétabilité et améliorer l'ensemble du processus. C'est ainsi que de nombreux tests ont été menés en amont à la Prison de Haute Sécurité de Kamiti, au Kenya. Que se passerait-il si certains sujets – au premier abord réfractaires au développement de capacité Psi – voyaient leurs facultés se révéler subitement, pour devenir chaque heure de plus en plus puissantes au point de se passer du recours à un amplificateur Psi ? Et que ces kinésistes extrêmement dangereux, perdant à chaque jour un peu plus la raison, profitaient de leurs pouvoirs pour libérer les autres sujets d'expériences retenus prisonnier ?

- **Opération « Frères ennemis »** : vous pouvez utiliser les archétypes de missions classiques pour les AX51 (lutter contre une incursion, empêcher une attaque, sauver des otages, etc.) en ajoutant la complication de l'Ofis Tumara : s'attendant à combattre uniquement des extraterrestres, les PJ pourraient être pris de court de voir ces derniers épaulés par des agents humains disposant d'une technologie proche de la leur.

- **Enquête Corbeau** :

- **Enquête « Histoire de fantôme »** : Büyükada, une petite île au large d'Istanbul en Turquie. Depuis plusieurs semaines, des habitants de l'île meurent ponctuellement dans d'étranges circonstances, attaqués par des formes spectrales ressemblant étrangement à des gris ou des commandeurs. Une enquête qui mènera les PJ jusqu'au vieil orphelinat orthodoxe de Prinkipo, immense bâtisse en bois fermée

depuis 1964. Lieu chargé d'histoire, il est auréolé de légendes urbaines et d'histoires sans intérêts. Jusqu'à ce qu'un rescapé de l'attaque d'un bateau touristique en mer de marmara n'y trouve refuge, le traumatisme de l'attaque ayant éveillé des capacités psi en lui. Il revit en boucle des cauchemars qu'il matérialise inconsciemment sous la forme de fantômes vengeurs.

- **Enquête « Un jour sans fin »** : Winkeltal, en Autriche, est un petit village perdu dans les montagnes au sud-ouest du pays. Sans histoire, si ce n'est que le temps ne s'y écoule plus. Les PJ arrivent rapidement à ce constat, envoyés sur place pour enquêter sur d'étranges phénomènes météorologiques. Le village est pris dans une sorte de bulle temporelle, isolé du reste du monde dans un espace-temps où il est possible de vivre mais où on ne vieillit ni ne meurt. Mais où on y souffre : car les habitants perdent peu à peu l'esprit, conscients de la vacuité de leur vie. Il faudra survivre à la sauvagerie humaine, trouver la machine responsable de tout cela et s'enfuir. Une expérience extraterrestre qui a mal tourné.

Bestiaire

Le Cyborg – III

Description

L'architecture de base de cette troisième version du cyborg est la même que pour la seconde. Des plaques exosquelettiques recouvrent certaines zones stratégiques du corps, telles que le torse et l'abdomen. Le bras gauche est maintenant équipé d'un outil massif magnétique, capable de propulser des projectiles aussi utiles qu'un grappin ou aussi mortels qu'un obus plasmatique.

Les caractéristiques

Taille moyenne

NC 3

FOR +2 DEX +0 CON* +2

INT -1 PER +2 CHA -1

PV 25 INIT 12

DEF 14 DEF PSI 14

RD 6 – *Blindée / 4 – Organique*

Attaques

Fusil Plasma +7 DM 3d10 Propriétés :

Léger, fiable, moléculaire, perforant

Capacité(s) spéciale(s)

Résistance Psi : À cause de son cerveau largement cybernétisé, le cyborg est plus résistant aux attaques Psi. Sa DEF PSI est supérieure à la normale.

Lance-grenade plasmaticque (L)

: Le cyborg propulse un obus explosif jusqu'à une distance de 20 m, qui provoque 6d8 DM sur une aire d'effet de 2 m de rayon. Il est possible de tenter un test de DEX difficulté 20 pour diviser les DM par deux. L'arme a ensuite besoin de 1d4 tours pour se recharger.

Lance-grappin magnétique : Pour une action de mouvement, le cyborg peut utiliser son grappin pour parcourir jusqu'à une distance de 20 m en vertical.

Le Commandeur

Les caractéristiques

Taille moyenne

NC 7

FOR -1 DEX +2 CON -1

INT +2 PER +2 CHA* +5

PV 40 INIT 20

DEF 16 DEF PSI 21

RD -



Le cyborg III



Le commandeur

Attaques

Assaut Psi Intense +9 DM 2d8+6

Impact Psi Explosif +9 DM 1d8+6

Capacité(s) spéciale(s)

Assaut Psi Intense : L'attaque se fait contre la DEF PSI de la cible à distance moyenne. Le couvert ne protège pas contre cette capacité qui nécessite de voir la cible pour l'utiliser. L'attaque ignore toutes les RD. Si le test d'attaque dépasse de 10 la DEF PSI de la cible, elle gagne 2 PT.

Impact Psi Explosif : Le commandeur vise une zone de 4 m de rayon à distance moyenne et réalise une test d'attaque contre la DEF de chaque cible. Le couvert ne protège pas contre l'attaque. L'attaque ignore toute les RD.

Forteresse Psi (L) : Le commandeur crée un champ de force pratiquement impénétrable autour de lui qui lui confère une RD *blindée* de 12. Tant que la capacité est activée, le commandeur bénéficie en permanence des effets d'un couvert total.

Explosion Psi (L) : Le commandeur cible une zone de 5 m de rayon à distance moyenne. Toutes les cibles organiques et sensibles aux pouvoirs psi de la zone subissent un *Assaut Psi* et une *Panique Psi*. Le commandeur ne peut plus utiliser cette capacité pendant 1d4 tours.

Le Soldat

Description

À bien des égards, le soldat ressemble énormément aux AX51. Comme si les extraterrestres avaient étudié les atouts des équipements humains pour en tirer la quintessence et retourner nos armes contre nous.

Le soldat est une créature à la silhouette très proche de celle d'un homme, enfermé dans une armure de combat lourde et massive ne laissant rien transparaître de l'aspect

de son occupant. L'exosquelette est lourdement équipé de grenades et d'armes plasmiques. Deux drones de petites tailles rappelant les sondes miniaturisées virevoltent autour de lui en permanence, dans l'attente de ses instructions.

Les caractéristiques

Taille moyenne

NC 8

FOR* +4 DEX +0 CON* +3

INT +1 PER +2 CHA +0

PV 50 INIT 19

DEF 18 DEF PSI 18

RD 12 - *Blindée*

Attaques

Fusil Plasma +11 DM 2d10+4

Propriétés : Léger, fiable, moléculaire, perforant

Griffes rétractiles moléculaires +11

DM 2d10+5 **Propriétés** : moléculaire, perforant

Capacité(s) spéciale(s)

Réflexes augmentés : Lorsqu'un test de DEX permet de réduire des DM, le soldat les annule en cas de réussite. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 en Initiative.

Lames rétractiles : Le soldat dispose de deux griffes cybernétiques dans sa main droite qu'il peut sortir et rétracter pour une action gratuite.

Déphasage : Pour une action de mouvement, le soldat peut se déplacer instantanément de 20 m dans la direction de son choix, ignorant les murs et obstacles. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque de vigilance. S'il attaque une cible dans son tour, il bénéficie d'un bonus de surprise de +2 en attaque et aux DM. Il ne peut plus utiliser cette capacité pendant 1d4 tours.



Le soldat



Le gris

Dossiers secrets

Les mises à jour des dossiers secrets sont soumises à la condition d'une capture d'un individu vivant par les AX51.

Mise à jour – Gris

Il est rare de pouvoir examiner un *gris* vivant. Cette espèce dispose d'une espérance de vie très faible dans nos locaux, à peine une semaine. Nous n'avons toujours pas réussi à trouver les conditions environnementales idéales à sa survie. Est-ce lié aux différences extrêmes entre notre monde et celui des extraterrestres ou bien est-ce que ces créatures disposent d'une mort cellulaire programmée ?

Nous avons déjà de forts doutes sur le faible respect pour la vie des E.T. mais si la seconde hypothèse est avérée, l'issue de la guerre serait irrémédiable. Comment pourrions-nous dialoguer avec une race aux valeurs à ce point éloignée des nôtres ?

Dans tous les cas, nous avons enfin pu réaliser des prélèvements tissulaires viables et non altérés. Les analyses sont surprenantes de prime abord, mais finalement prévisibles : les *gris* disposent d'une base génétique en tout point comparable à l'ADN des formes de vie terrestre eucaryotiques, avec une organisation très proche du génome humain. Nous suspicions jusqu'à présent les E.T. d'avoir mis au point les *gris* à partir d'humains pour créer une arme adaptée à leur plan d'invasion. Nous en avons maintenant la preuve.

Mise à jour – Cyborg

Au fil de l'invasion, nos adversaires ont déployé des formes toujours plus perfectionnées de *cyborgs*, chaque nouvelle version disposant d'un équipement plus puissant mais également d'un épiderme muté plus étendu. Cette évolution plutôt singulière peine à trouver une explication satisfaisante parmi nos équipes de recherche : à moins d'une tentative

ratée de générer de l'empathie au sein des troupes humaines, il n'y a aucune raison d'ajouter ce matériel biologique qui apporte peu aux équipements cybernétiques. Tout au plus une isolation thermique et ionique relative à certains types de rayonnement – notamment les rayons X qui nous empêchent d'entrevoir les mécanismes précis qui animent ces machines du fait de la densité extraordinaire de la peau.

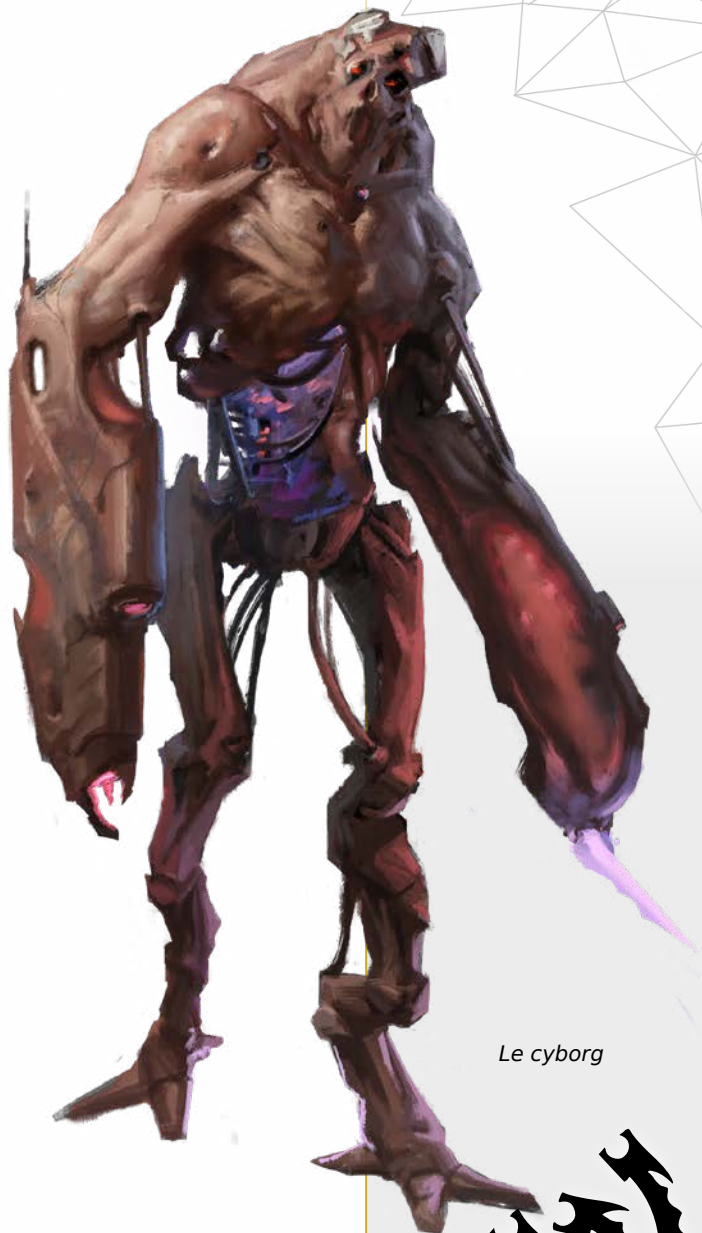
Finalement, l'étude d'un *cyborg* fonctionnel reste assez décevante par rapport à un individu mort : le comportement erratique de ces créatures en absence d'entité dirigeante ne nous apporte aucune information tactique pour mieux les contrer et toute tentative d'inactivation – même partielle – pour étudier les implants se solde par la dissolution des programmes et microcircuits.

Le Commandeur

La structure tissulaire du *commandeur* est proche de celle des *gris*, mais la stabilité cellulaire est bien plus importante. Nous suspectons que l'origine des deux créatures est liée : Les gris sont probablement créés en chaîne sur une technologie de clonage, mais un soin bien plus important a été octroyé aux *commandeurs*, amenés à remplir un rôle manifestement crucial dans la stratégie des extraterrestres.

Peut-être s'agit-il ici d'une entité ultime au sein des troupes adverses ? De l'entité dirigeante ? Des décisionnaires de l'invasion ? Après tout, cette forme de vie est la seule à avoir tenté d'entrer en contact avec nos troupes.

L'absence d'organes reproducteurs et digestifs viables trahit une origine purement artificielle, mais ce fait n'est pas incompatible avec la supposition précédente. Serait-ce une explication à leur absence d'empathie pour la vie ? Une civilisation qui aurait cédé ses mécanismes naturels d'évolution et de reproduction à des machines ?



Le cyborg

SCÉNARIO 5 - SILENT NIGHT



En quelques mots...

Pour rendre service à l'un de leur formateur sur la base, les PJ acceptent d'enquêter sur la disparition insolite d'un scientifique en Irlande. Ils sont bien loin d'imaginer qu'à partir de ce fait divers, leurs investigations vont les mener à découvrir un complot international dont l'objectif est de mettre un terme à toute perspective d'union des plus puissantes forces militaires mondiales. Au programme : promenade en Irlande, infiltration de laboratoire top secret et prise de bec avec une des organisations de renseignement les plus pointues d'Europe.

Fiche technique

TYPE • Scénario enquête

PJ • Tout niveau

MJ • Tout niveau

Joueurs • 4 personnages de niveau 5

Escouade Corbeau

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Avant la venue des extraterrestres, l'Humanité n'avait de pire ennemi qu'elle-même. Alors que, des ruines fumantes de Ciudad Victoria, semblent naître des alliances porteuses d'espoir, les vieux démons des Hommes administrent une piqûre de rappel très sévère.

Introduction

Un peu de contexte

Progression de l'invasion

C'était il y a plus d'un mois.

La chute de Ciudad Victoria a changé le monde. Les gouvernements ne peuvent plus masquer la réalité de l'invasion. Une guerre mondiale d'un genre nouveau vient d'éclater, et ce que les dirigeants redoutaient plus que tout vient de se produire : le chaos, la panique, les crashes économiques.

Des jours durant, des émeutes se sont multipliées aux quatre coins du monde, symptômes d'une population en souffrance et en quête de réponse. Les places boursières ont toutes été fermées en l'espace de 24 h pour éviter l'effondrement des marchés. Même dans les pays les plus démocratiques, l'armée a été appelée en renfort pour sécuriser les capitales et contenir les foules. Les dispositifs de type « loi martiale » sont déclarés dans tous les pays.

Les langues se délient. Les témoignages longtemps refoulés ou ignorés affluent, noyés au milieu des récits inventés et fantasques. Avant qu'Internet n'atteigne son potentiel anxiogène maximum, son accès a été drastiquement limité dans de nombreux pays, tandis que la plupart

des réseaux sociaux ont fermé leurs portes. Les gouvernements reprennent la main sur les communications, au grand désarroi des populations. « *Il en va de la survie de l'humanité* », justifient les pouvoirs en place.

Étrangement, les attaques E.T. ont réduit en fréquence et en importance. Comme s'ils voulaient laisser le temps à la poussière des ruines de Ciudad Victoria de retomber. Comme s'ils observaient, guettant l'opportunité de leur prochaine attaque.

Code Normandie et conflit d'intérêts

Après avoir contenu les populations, les gouvernements se sont attelés à trouver une contre-mesure à la hauteur de la menace : une alliance totale des nations militaires les plus puissantes. Un traité allant bien au-delà de ce que propose l'OTAN : l'accès total et inconditionnel aux ressources stratégiques et militaires des signataires pour optimiser au maximum les capacités de réponse de la Terre face aux envahisseurs.

Pour finaliser les textes et valider l'alliance, une réunion secrète est planifiée entre les gouvernements des USA, de la Chine, de l'Inde, de la France et du Royaume-Uni. La Russie aurait tout à fait eu sa place dans le traité, mais sa



volonté d'isolation ces derniers mois par rapport à la scène internationale l'a exclu *de facto*.

Cette réunion d'une importance capitale doit rassembler les dirigeants de toutes ces nations ainsi que leur chefs d'état-major respectifs. Des moyens démesurés de la part des différents services de renseignement ont été mis en œuvre pour sécuriser la rencontre – à défaut de la maintenir secrète. L'opération répond au nom de code *Normandie*.

Elle doit se tenir à Trachsellauenen, en Suisse, dans une base militaire creusée au cœur même de la montagne à l'abri – en théorie du moins – de tout risque de frappe aérienne. Elle s'étalera

sur plusieurs jours et devrait offrir à l'humanité l'espoir utopique dont elle a besoin pour relever la tête.

Au sein du Conseil de l'Initiative – et par effet de bord au sein de l'ensemble de la structure –, le traité *Normandie* est loin de provoquer une adhésion massive et unanime. Si Opération craint que les gouvernements suivent exactement les prédictions des envahisseurs, avec la perspective d'un attentat qui pourrait décapiter en une seule frappe plusieurs pays, certains membres du Conseil redoutent quant à eux la divulgation de secrets militaires cruciaux capables de tomber entre les mains de leurs ennemis *via* l'intervention des *polymorphes*. →

Au menu ? Un casse dangereux pour les Corbeaux



Incapables d'empêcher la tenue de *Normandie*, le Conseil s'est appuyé sur ses relations pour permettre à l'Initiative de participer dans une certaine mesure à la sécurisation du site. L'occasion de garder un œil sur la tenue des échanges et d'intervenir le cas échéant.

Cette mesure en demi-teinte n'est absolument pas au goût de M. Renard. À ses yeux, la menace représentée par ce projet de traité est largement sous-estimée par le Conseil. Il est impensable pour lui d'envisager une ratification, même partielle. L'Initiative est selon son analyse la seule réponse viable à l'invasion, et une collaboration aussi étroite entre les différentes armées créerait une brèche potentiellement fatale pour l'Humanité.

Contre l'avis du Conseil, il se voit obligé de prendre des mesures radicales. Il a justement sous le coude un outil éthiquement discutable mais parfaitement adapté à la situation... Le projet *Silent night*.

Le projet *Silent night*

Dans les années 50, la CIA a mené des expérimentations illégales sur le conditionnement et la manipulation mentale. Sous l'appellation MK Ultra, plus de 150 projets et sous-projets ont vu le jour dans un contexte de guerre froide où la recherche de la vérité était plus que jamais une nécessité pour éviter un désastre nucléaire. Aujourd'hui encore, il reste difficile de connaître l'étendue et la pertinence des résultats de ces expérimentations, malgré la mise à disposition au public de nombreuses archives secrètes dans les années 90.

La communauté scientifique estime aujourd'hui que le projet a été un échec, avec des résultats trop inconsistants pour bénéficier d'une application militaire viable.

Bien qu'il s'en soit toujours défendu, les travaux d'un certain Douglas Stern rappellent fortement les fondamentaux de

MK Ultra. Ce mathématicien de génie a mis au point en 2009 un algorithme cryptique capable de dissimuler des messages dans des pixels, perceptibles uniquement par notre subconscient. Présenté sous la forme de carte colorimétrique dynamique, ces messages n'ont aucune signification en tant que telle, mais sont capables de stimuler certaines zones du cerveau *via* les photorécepteurs de la rétine.

Au moment de la découverte, il n'y a aucune application pratique à la clef, puisque la stimulation cérébrale est trop faible pour aboutir à une quelconque altération fonctionnelle. Cependant, Stern perçoit le potentiel de sa découverte en imaginant la possibilité de guérir certaines maladies mentales comme l'autisme ou encore d'augmenter de façon naturelle et sans danger les capacités cognitives.

En 2014, Stern est engagé par Axiaton, une entreprise spécialisée dans la conceptualisation, le brevetage d'écrans et de technologie de projection d'image. Basée à Athlone en Irlande, l'entreprise mène en réalité de nombreuses expérimentations secrètes de pointe pour le compte d'un conglomérat spécialisé dans le renseignement privé et la vente de technologies aux gouvernements, ROX Inc.

Grâce aux financements et aux moyens d'Axiaton, les recherches de Stern font d'impressionnants progrès. En 2015, des résultats significatifs se concrétisent. Grâce au recours préalable à une neurosensibilisation chimique *via* le NST-48 (un dérivé du LSD), il est devenu possible d'influencer significativement la réponse cérébrale d'un sujet par la simple visualisation d'une image.

En 2016, le projet *Silent night* est acté. Et les recherches de Stern commencent lentement à être dévoyées : les objectifs philanthropes initiaux sont lentement supplantés par des considérations basement stratégiques et militaires. S'il reste la possibilité de stimuler les

processus cognitifs pour améliorer les performances intellectuelles, Stern est de plus en plus encouragé à creuser la piste de la manipulation mentale pour altérer de façon efficace, imperceptible et sans séquelle le comportement humain.

Aujourd'hui, le projet *Silent night* permet de dicter parfaitement des actions auprès de sujets préalablement exposés au NST-48 sur le simple visionnage d'une image chargée de pixel, en projetant des "cartes directrices" complexes directement dans son cortex préfrontal. Il suffit de regarder une capture d'écran pour avoir envie de partir en voyage, de boire un verre d'eau ou de tuer son voisin.

Pour disposer du procédé de manipulation mentale ultime, il fallait trouver un moyen d'administrer le NST-48 de façon discrète et précise. Prouesse réalisée il y a peu par le Dr Jessica McBriman.

La biologie du complot

Par un procédé révolutionnaire, le Dr McBriman – employée par OLE Pharma, une autre société écran de la ROX basée à Galway en Irlande – a réussi à synthétiser le NST-48 sous forme d'un gaz incolore et pratiquement inodore. Synthétiser un récepteur spécifique à un sujet à partir d'un échantillon sanguin n'était alors plus qu'une modalité rendue possible par le génie biologique.

La ROX dispose maintenant d'un moyen sûr, précis, discret et efficace de manipulation mentale. Une image traitée, une inspiration de NST-48 préalablement adaptée aux complexes immunologiques de la cible, et il devient possible de programmer parfaitement le comportement d'un unique individu, même si ce dernier se trouve au milieu d'une foule.

M. Renard siège au conseil d'administration de la ROX. Il a une connaissance étendue du projet, de ses possibilités

et de ses applications. Non seulement il veut empêcher la ratification du traité *Normandie*, mais il veut faire en sorte de briser de façon irrémédiable la confiance que les dirigeants des gouvernements les plus puissants du monde pourraient s'accorder dans la lutte contre la menace extraterrestre. Il n'a aucune confiance dans une organisation pluri-étatique de ce genre. Il est persuadé qu'en dépit de la menace, tôt ou tard, les intérêts nationaux viendront compromettre la coopération entre les états. L'Initiative est selon lui le seul espoir solide de l'Humanité. Et donc le traité *Normandie* n'est qu'une distraction, une perte dangereuse de temps et de moyens, un fiasco annoncé qui pourrait mettre en péril les chances déjà minces de succès de l'Initiative face aux ET.

Son plan n'a pas été facile à mettre en place sans éveiller les soupçons des autres membres du Conseil, mais il a réussi à faire envoyer à Galway des échantillons sanguins d'agents secrets britanniques et américains pour synthétiser du NST-48 spécifique et introduire dans l'exposé de la délégation britannique des images traitées par Stern.

Ce faisant, lorsque le premier ministre anglais prendra la parole, il ne s'écoulera qu'une poignée de secondes avant que n'éclate un bain de sang qui laissera une trace indélébile dans les relations diplomatiques mondiales.

À moins d'un grain de sable, le plan devrait se dérouler sans accroc.

Le grain de sable

Au fil de ses recherches, et au fur et à mesure qu'il a commencé à comprendre la portée potentiellement néfaste de ses découvertes, Stern a développé une propension de plus en plus importante à la paranoïa (cf. marge *Un scientifique en souffrance*). Aussi, lorsqu'il reçoit pour instruction de trafiquer des images →

UN SCIENTIFIQUE EN SOUFFRANCE

Depuis qu'il a compris l'usage que pourraient faire des personnes mal intentionnées de *Silent night*, Stern a pris l'habitude de ne plus regarder d'écran ou n'importe quel autre système de projection à base de pixels. Il n'utilise donc plus de messagerie virtuelle, la télévision est éteinte et débranchée en permanence, et il a remplacé son smartphone par un modèle tout à fait banal disposant d'un simple pavé numérique et d'un écran monochrome.

Cependant, dans le cadre de son emploi, il n'a guère d'autre choix que de côtoyer ce type de technologie : il porte donc en permanence des lunettes aux verres organiques traités. Ces lunettes lui provoquent des maux de tête terribles en fin de journée, mais cette technologie lui permet de regarder de temps en temps des écrans sans risquer d'être affecté par *Silent night*. Mais il a été bien naïf de penser que ses supérieurs ignoraient son petit manège. Lorsque le complot contre *Normandie* a été validé, ses lunettes ont été échangées contre une copie inopérante. Tant d'efforts pour se protéger réduits à néant.

manifestement classées secret défense, dans le contexte actuel et avec des messages aussi limpides tels que "tuez-les tous", il saisit la dimension dramatique des événements à venir. C'est pour lui le point de non-retour.

Stern n'est pas idiot et imagine que chacun de ses faits et gestes sont surveillés par la direction Axiaton, ou n'importe lequel de ses alliés. Mais il n'a pas le choix : alors qu'il exerce le recours aux e-mails, il prend le risque d'envoyer un message *a priori* anodin à l'une de ses connaissances, un certain Salman Ayache (présenté dans *Quelques visages de l'Initiative* lors du Scénario 2 – mais vous pouvez le remplacer par un PNJ de votre choix qui serait l'adapté à votre campagne). Il connaît l'intelligence de son contact, il a foi en ses capacités de déduction et le lance donc sur un jeu de piste élaboré qui mène à la révélation des informations qu'il tient désormais absolument à partager. Il sait qu'Ayache dispose d'alliés puissants sans savoir exactement qu'il travaille pour l'Initiative. L'ingénieur suspecte effectivement qu'il y a quelque chose de louche et un mystère à lever dans ce mail de Stern. Il ne répond pas mais, finalement, ce sont les PJ qui vont remonter ce jeu de piste.

De façon prévisible, Axiaton est averti du contenu étrange du courriel et remonte l'information à la ROX – et donc à M. Renard. Les enjeux sont énormes et Stern est un individu trop précieux pour que l'on choisisse de l'éliminer purement et simplement. De plus, il n'est pas souhaitable d'attirer l'attention par un décès, même accidentel. Il est donc décidé de retourner *Silent night* contre son créateur : une exposition en cours de journée au NST-48, un mail réponse fictif d'Ayache présentant un message crypté et, quelques heures plus tard, Stern posait un congé sans solde pour s'aventurer dans les terres sauvages canadiennes, loin de tout, en profitant du tarif bradé d'une compagnie aérienne au bord de la crise économique. Le

temps qu'il revienne à la civilisation, le cas *Normandie* sera réglé d'une façon ou d'une autre. Et selon la tournure des événements, Axiaton se laisse la possibilité de le faire disparaître dans un tragique accident sur place...

Et d'utiliser des agents parfaitement entraînés d'une filiale de la ROX – INES Corp. – pour surveiller avec attention le site d'Athlone à la recherche de tout individu qui viendrait fourrer son nez dans des affaires ne le regardant en rien (cf. marge).

Organisation de la Mission

Cette enquête en deux actes, réservée à l'équipe corbeau, fait suite au scénario *Victoire Amère* et est prévue pour des personnages de niveau 5.

Dans la première partie, les PJ seront amenés à enquêter sur la disparition du professeur Stern, un ami intime d'un ingénieur de l'Initiative, et à comprendre la nature de ses recherches. Dans la seconde partie, ils pourront recevoir l'aide d'une "amie" pour déjouer la surveillance des agents de la ROX et remonter la piste jusqu'au complot qui menace le traité *Normandie*. Enfin, la conclusion, ouverte, sera déterminée par les choix des personnages et les conséquences qu'ils devront assumer.

Préambule

L'après Ciudad Victoria

Après la chute de Ciudad Victoria, le monde s'est réveillé avec une sale gueule de bois. Plus personne ne se sent en sécurité. Les gens se surprennent à jeter des regards inquiets vers le ciel de façon sporadique, guettant la moindre ombre capable de percer les nuages pour distribuer la mort. Les images de l'ovni de classe 3 survivant aux assauts des intercepteurs SBX ont fait le tour du monde et, même au sein de l'Initiative, le personnel est sorti assommé par la

démonstration de puissance écrasante des extraterrestres.

Après les événements, les enquêteurs ont eu le choix de revenir vivre dans la base seuls, ou de continuer d'assurer leurs responsabilités sociales comme des civils anonymes. Garder le secret sur leur affiliation à l'Initiative est plus que jamais de rigueur pour leur sécurité et celles de leurs proches. L'Initiative a été très claire là-dessus. L'anxiété et la panique peuvent être responsables de grandes tragédies : il serait désastreux que les PJ en fassent les frais.

Faites un tour de table en questionnant chaque joueur sur leur choix et décrivez en conséquence les difficultés de leur quotidien.

Le sentiment d'insécurité auquel ils font face lorsqu'il s'agit de sortir de chez eux.

Croiser les regards affolés des passants qui voient leur monde s'effondrer.

Des scènes de violences ponctuelles auxquelles ils assistent (qu'ils peuvent tenter d'empêcher) lorsque certaines âmes perdues pensent que plus rien n'a d'importance.

Rassurer leur entourage, les encourager à rester debout, à entretenir l'espoir, à rester unis et humains...

Malgré les lois martiales et les perturbations des différents fournisseurs d'accès internet partout dans le monde, les PJ continuent de bénéficier d'un dispositif de communication dernier cri grâce à leurs smartphones fournis par l'Initiative. C'est par ce biais qu'ils reçoivent un appel de la base. Mais contre toute attente, ce n'est ni le visage du Commandant Iramen, ni d'aucun autre membre d'Opération qu'ils découvrent en prenant l'appel, mais celui d'un ingénieur du centre d'armement...

Un appel à l'aide insolite

Salman Ayache, l'ingénieur, est inquiet. Visiblement mal à l'aise, il ne sait pas trop comment amorcer

la conversation. Les enquêteurs le connaissent bien puisqu'il a participé activement à leur formation quand ils étaient sur la base. Aujourd'hui, il leur enseigne régulièrement le fonctionnement des nouveaux accessoires mis au point dans ses usines automatisées.

« Bonjour enquêteurs. Je sais que cet appel n'est pas protocolaire et que je n'ai aucune autorité pour requérir vos compétences mais... Voilà, j'ai besoin d'aide. »
Une photo de Stern s'affiche à l'écran.
« Douglas Stern est un ami cher et un mathématicien génial. Nous avons déjà eu l'occasion de collaborer sur quelques projets avant que je n'intègre l'Initiative. Nous entretenons une correspondance régulière bien que... singulière. »

Si les enquêteurs le questionnent sur l'aspect singulier de cette correspondance, il est un peu gêné de répondre :
« Eh bien, il y a un peu moins d'un an, Douglas a cessé de m'envoyer des courriels et préférerait le recours au courrier classique ou – rarement – aux appels téléphoniques. Il ne m'a jamais répondu clairement quant à ses motivations. Recevoir du courrier depuis l'Irlande relevait du chemin de croix, mais nous avions une correspondance trimestrielle, je dirais. »

S'affiche ensuite une capture d'écran de messagerie virtuelle, avec une photographie en pièce jointe. *« Seulement, il y a quelques jours, j'ai reçu un e-mail de Douglas. Un courriel d'une banalité affligeante où il me parle des conditions climatiques un peu exceptionnelle en cette saison avec une photo prise depuis son appartement. J'aurais pu fermer les yeux et ignorer facilement ce message sauf que... »* Trois mots sont soudainement surlignés en jaune dans le message : *« martyr, vivace et séjour ».*

« J'ai été interpellé par ces mots qui ne sont pas écrit avec la même police que le reste du mail. Douglas a toujours eu une passion pour les anagrammes. J'ai donc cherché et je suis tombé sur la phrase : trouver James Vicary. » →

INES CORP.

INES est une société privée de renseignement. Officiellement, il s'agit d'une société de sécurité tout à fait classique, mais elle opère en réalité à des niveaux beaucoup plus sensibles, secrets d'état ou dossiers secrets d'entreprise. L'entreprise est gérée – via une série de sociétés écrans – par la ROX.

Peu appréciée des services de renseignement gouvernementaux, elle reste malgré tout un collaborateur de choix pour les dossiers sur lesquelles les agences légales ne seraient pas compétentes. Plusieurs agents ont été dépêchés à Athlone pour surveiller et nettoyer les éventuelles pistes laissées derrière lui par Stern. Lorsqu'il sera clair que les PJ représentent un danger trop important, ces agents auront pour ordre de les abattre. Heureusement pour les PJ, une des agents chargés de leur surveillance n'est autre que **Margarett Blake**, une connaissance qui les estime hautement (cf. Scénario 3).

Un PJ réussissant un **test d'INT (Science ou Finance) difficulté 14** connaît cette personne et pourra devancer la suite : « *James Vicary était un responsable marketing qui affirmait que le recours aux messages subliminaux pouvait augmenter les ventes. De nombreuses études marketings ont été menées sur ses théories avec des résultats décevants.* »

« *Avec ce premier indice, mon intuition d'une sorte de jeu piste envoyé par Stern était la bonne. J'ai passé l'e-mail au peigne fin et j'ai fini par le trouver.* » Alors, la photographie prise par Stern se brouille et se change peu à peu en une photographie de Vicary (cf. annexe). « *En fait, Douglas avait appliqué un algorithme de cryptage des plus simples sur cette photographie. C'était enfantin de reconstituer l'image cachée dans son message.* » À ce stade de la conversation, les enquêteurs seraient en droit de s'impatienter et de se demander en quoi cette petite histoire les concerne. Désespéré, Ayache tente une dernière approche : « *S'il vous plaît, j'ai presque fini. Regardez le portrait de Vicary. Regardez-le bien.* »

Lorsque les PJ concentrent sur leur attention sur le portrait, ils sont alors pris d'un sentiment de malaise. Même les agents les plus calmes et les plus endurants sentent graduellement leur fréquence cardiaque augmenter, tandis que des gouttes de sueur perlent sur leurs tempes. Le portrait est hypnotique, angoissant et pourtant, ils n'arrivent pas à détacher le regard. Il faudra que Ayache efface l'image de l'écran pour que chacun retrouve ses esprits. « *Vous l'avez senti, n'est-ce pas ? Douglas essaie de me dire quelque chose. Je ne sais pas comment c'est possible ni pourquoi, mais il tente de faire passer un message. Le jeu de piste n'est pas fini. Je crois qu'il est en danger et qu'il a une information importante à me faire passer.* »

L'ingénieur explique ensuite qu'il a tenté à plusieurs reprises d'appeler son ami, une fois l'énigme résolue, mais sans succès. Il tombe irrémédiablement sur sa messagerie. Il a également essayé de le joindre à son travail, mais une employée lui a alors rétorqué qu'il avait pris un congé sans solde d'environ un mois sans autre explication.

Enfin, avant de se tourner vers les *corbeaux*, il a d'abord fait appel au commandant Iramen mais il a essuyé un refus : selon ses dires, Opération est sur une mission extrêmement sensible en ce moment et une grande partie des ressources de l'Initiative sont accaparées par cette dernière. Par ailleurs, elle est restée complètement insensible au portrait de Vicary, ce qui a forcément eu un impact très négatif sur sa requête. Le commandant Carpenter n'a pas été affecté non plus par l'étrange angoisse ressentie par les PJ.

Voilà une information qui devrait vous alerter, vous cher MJ lecteur, et une question que devraient se poser les PJ. S'ils ne le font pas d'eux-mêmes, assurez de la faire poser par un PNJ : « *Oui, pourquoi les commandants Iramen et Carpenter n'ont pas été affectés par l'image ?* » Pour l'instant encore, suspense...

« *Je vous le demande comme un service. J'ai un terrible pressentiment sur cette affaire. S'il vous plaît...* »

Départ pour l'Irlande

Bien qu'Opération n'ait pas commandé la mission, les *corbeaux* sont libres d'utiliser leur temps libre à leur convenance du moment qu'ils sont capables de se rendre disponibles pour l'Initiative à tout moment. Ils ne bénéficieront certes que d'un appui limité de la part de l'organisation mais, par ses relations au sein des différentes équipes, Ayache peut fournir un support efficace tel que générer à distance de fausses accréditations (virtuelles

uniquement), réserver billets d'avion et autres moyens de transport.

En revanche, en raison du chaos actuel, il y a peu de chance qu'il puisse leur faire parvenir un équipement valable.

Bien sûr, l'ingénieur pourrait se faire remonter les bretelles par Opération si cette initiative personnelle venaient à être écartée mais, pour l'heure, l'attention de la structure est accaparée ailleurs et Ayache connaît suffisamment les rouages de l'Initiative pour agir discrètement – ce qui est finalement assez inquiétant quand on y pense.

Par contre, il peut difficilement produire des alibis valables pour permettre à tous les agents de se soustraire à leurs obligations sociales et professionnelles officielles : choisissez un ou deux PJ et demandez l'excuse invoquée pour s'absenter. Ne soyez pas trop exigeant mais gardez à l'esprit que cette fois-ci, l'Initiative ne couvre pas les arrières : un proche trop suspicieux pourrait chercher à vérifier l'alibi après le départ de l'enquêteur et avoir quelques sérieuses questions à poser à son retour.

Le point de rendez-vous de l'équipe sera l'aéroport international de Dublin, le lendemain matin autour de 11:00 du matin.

Acte 1, le Professeur disparu

Départ pour l'Irlande

Une berline noire de location, préalablement réservée par Ayache, attend les PJ à leur arrivée à Dublin. Avec une circulation dense, il leur faut environ deux heures pour atteindre Athlone. En fonction du décalage horaire, les enquêteurs auront pu mettre à profit la nuit ou la durée du vol pour étudier les quelques éléments de dossier transmis par l'ingénieur :

- Douglas Stern est un homme de nationalité anglaise ayant fait ses études supérieures principalement à l'université de Cambridge où il y a obtenu plusieurs diplômes en sciences mathématiques et physiques.
- Lors d'un programme d'échange avec le Massachusetts Institute of Technology, il a mis au point plusieurs algorithmes révolutionnaires aux applications diverses, mais initialement appliquées à l'optimisation du transit de données par fibre optique.
- En 2014, il est engagé par Axiaton, une entreprise spécialisée dans les technologies de pointe liée à l'imagerie – capture, stockage et reproduction d'image. Il intègre le service de recherche et développement, basé à Athlone en Irlande où l'entreprise profite d'une politique fiscale avantageuse.
- Malgré le chaos mondial, Ayache a la quasi-certitude que le degré de sécurité de l'architecture réseau est d'un niveau bien trop élevé pour être honnête : il y a de fortes chances selon lui qu'Axiaton mette au point des technologies à application militaire ou gouvernementale.
- Stern vit seul dans un appartement en plein centre-ville, dans un petit immeuble à deux étages typiques de la ville, au-dessus d'une imprimerie. Son divorce, qui remonte à l'année dernière, lui a porté un coup dur au moral. Il n'a pas d'enfant.

Étant donné le contexte très particulier de la mission, les PJ ne disposent que du matériel minimum : pas d'armes, pas d'accessoires hormis leurs propres outils et biens qu'ils auraient pu emporter dans l'avion ou acheter sur place à Dublin.

Arrivés à Athlone, ils n'ont logiquement que deux pistes à suivre : le domicile de Stern – dont ils ont l'adresse – ou son lieu de travail – à Axiaton. →

ATHLONE, "LA VILLE DU GUÉ DE LUAN"

Athlone est une grande ville à l'échelle de l'Irlande et compte vingt-mille habitants. Située pratiquement au centre géographique de l'île, elle est traversée par le fleuve Shannon et se trouve à l'extrémité sud du grand lac de Lough Ree.

La ville bénéficie d'une fin de saison printanière des plus clémentes, avec un ensoleillement et des températures remarquables.

La plupart des passants dans les rues sont en tenue légère et le climat semble ravir la population qui en oublierait presque la menace extraterrestre.

Axiaton ne siège pas très loin du port, et il est possible de s'y rendre à pied depuis le domicile de Stern moyennant une marche d'une quinzaine minutes.

Avant d'être soumis à *Silent night*, Stern a dissimulé deux pistes dans son appartement qui font écho à l'indice dissimulé dans le mail à destination de son ami Salman : trouver James Vicary...

Le Domicile de Stern

Première étape : entrer

Pour accéder au domicile de Stern, il faut passer par une porte commune à l'arrière-boutique de l'imprimerie qui occupe le rez-de-chaussée. C'est une simple clef qui ouvre l'accès, mais les PJ ne disposent pas d'un double. Il est possible de tenter de crocheter la serrure avec un **test d'INT crocheteur difficulté 15**, mais il faudra trouver un moyen de le faire discrètement pour ne pas attirer l'attention des passants (réaliser une diversion nécessite un **test de DEX furtivité difficulté 15**).

Une alternative sera de convaincre la gérante de l'imprimerie – Mrs Teerson – de leur ouvrir. Prévoir un test en fonction de la façon dont les joueurs s'y prennent : cette vieille fille au visage un peu ingrat et au fort caractère est particulièrement sensible aux tentatives de charme (**difficulté 12**) contrairement aux manœuvres d'intimidation ou de corruption (**difficulté 18**).

Si les PJ l'interrogent au sujet de Stern, cette dernière leur parlera d'un homme charmant bien qu'un peu excentrique. Il y a une semaine, il lui a annoncé partir en voyage pour presque un mois au Canada, ce qui n'a pas manqué de la surprendre. Mais elle imagine que toutes ces histoires d'extraterrestres qu'on entend à la télévision ont dû le brasser un peu et qu'il a dû vouloir rattraper ses rêves d'adolescent.

La fouille de l'appartement

Le logement du scientifique est sobre et sans fantaisie : l'habitat d'un célibataire qui n'a aucune passion pour la décoration. Une fois les volets ouverts, l'appartement est lumineux et traversé

de part en part par les rayons du soleil : la façade sud donne sur les bords du Shannon tandis que la façade nord offre le triste panorama du centre-ville.

Voici ce qu'il est possible de découvrir sur les lieux :

- [**PER observation difficulté 14**] Les appareils électroménagers ne sont pas débranchés, à l'exception de la télévision et de l'ordinateur du bureau. De plus, dans le tiroir de la table de nuit se trouve une tablette numérique sous un amas de papiers : complètement déchargée et couverte de poussière, elle n'a manifestement pas été utilisée depuis bien longtemps.
- [**INT informatique difficulté 15**] Sur la table du salon repose un ordinateur portable disposant d'un système d'exploitation à jour à une semaine près. Il a donc été utilisé assez récemment. Le piratage de la messagerie virtuelle permet de retrouver plusieurs mails récents. Le message envoyé à Salman Ayache par exemple, mais également une réponse de ce dernier assorti d'une photo quelconque des forêts canadiennes. Après renseignement pris auprès de l'ingénieur, il apparaît qu'il n'est pas l'auteur de ce message.
- Une heure après ce message environ, plusieurs mails de confirmation de réservation en ligne, pour un transport routier, un billet d'avion en aller-simple pour l'aéroport international de Fort McMurray ainsi qu'une réservation pour une expédition au parc naturel national de Wood Buffalo.
- [**INT déduction difficulté 15**] Hormis les quelques échanges récents, la boîte mail de Stern dispose de plusieurs centaines de messages divers et variés (publicité, notification, courriel d'organismes de santé et autre) non lus. Manifestement, le professeur n'utilisait plus sa messagerie virtuelle pour communiquer depuis plusieurs mois.

- **INDICE 1.** Les étagères du salon débordent de divers livres et romans d'auteurs de renom. Une affection pour un type d'ouvrage qui tranche fortement avec une pile de trois romans à l'eau de rose en format poche, placée sur la table du salon. Les ouvrages, aux titres inspirés tels que *Créer le bonheur*, *L'Amour Habile* et *Cicatrise mon cœur*, sont placés en quinconces de sorte qu'un seul mot de chaque titre ne soit visible : *Créer*, *Habile* et *Cicatrise*.
- Si les joueurs ne trouvent pas la solution eux-mêmes, la réussite d'un **test d'INT difficulté 15** permet de mettre en évidence l'anagramme suivant : *Secret caché librairie*. À côté de la pile est posée négligemment la carte d'abonné de Stern à la **Aiden Heavey Library**. Le bâtiment n'est pas très loin du domicile de Stern, à quelques minutes de marche.
- **INDICE 2. [PER observation difficulté 13]** Sur la porte du réfrigérateur est fixée à l'aide d'un aimant au milieu d'autres prospectus la carte professionnelle d'une bijouterie, *James Blacoe Jewellers*. Le prénom James est souligné en rouge. C'est évidemment Stern qui a ainsi posé un indice. En regardant par la fenêtre côté nord, il est possible de discerner le *James* de l'enseigne.
- Si les PJ expriment clairement leur intention de rechercher du matériel d'écoute ou de mise sous surveillance, proposez-le un **test de PER difficulté 15** : en cas de réussite, ils mettent en évidence dans le téléphone une puce d'écoute extrêmement sophistiquée. Le genre de matériel qui ne se trouve pas dans le commerce.

Le reste de l'appartement ne présente pas grand intérêt : aucune trace évidente de fouille et les penderies ont été partiellement vidées, ce qui est compatible avec l'organisation d'un voyage.

La fouille du domicile a pu révéler deux lieux d'intérêt : la bibliothèque municipale et la bijouterie James Blacoe.

La bibliothèque Aiden Heavey

La bibliothèque est plutôt grande et moderne et s'étend sur deux étages. L'employé municipal qui se tient derrière le pupitre de réservation, grand, sec et âgé d'une cinquantaine d'années, se montre intraitable et particulièrement désagréable : sans un quelconque document officiel, il ne divulguera aucune information relative au compte de M. Stern, qui est un habitué respecté et respectable des lieux. Les PJ devront donc s'y prendre autrement pour accéder à l'historique de réservation du scientifique.

Les moyens ne manquent pas et laissez vos PJ se montrer inventifs : souduyer le supérieur hiérarchique de l'employé, créer une diversion pour l'éloigner et ainsi accéder à l'ordinateur, pirater le réseau de la bibliothèque depuis un autre poste, etc. Adapter le test demandé et sa difficulté en conséquence (une difficulté comprise entre 10 et 15 devrait être cohérente).

L'analyse du profil de Stern révèle que ce dernier est un abonné actif de la bibliothèque et grand consommateur de livres de tout horizon. Aussi bien des romans que des revues scientifiques ou des essais philosophiques. La réussite d'un **test d'INT difficulté 15** permet de remarquer que le professeur a loué la semaine dernière le roman de Tim Vicary, *Nobody's Slave*. C'est la deuxième fois qu'il emprunte ce livre, la dernière fois remonte à plusieurs mois.

Retrouver l'ouvrage sur les étagères ne présente aucune difficulté. Au premier abord, ce roman qui traite d'une fiction historique sur fond d'esclavage est assez banal.

Il semble assez évident que les PJ vont inspecter le livre. Comme tous les livres de la bibliothèque, l'ouvrage accueille une puce électronique. Si aucun de →

vos joueurs n'y pense, glissez l'information au joueur du PJ avec la plus haute intelligence. La puce pourrait abriter des informations.

Pour accéder aux informations qu'elle contient, il faut utiliser le matériel de

la bibliothèque (ou « l'emprunter ? ») et réussir un **test d'INT piratage difficulté 16** : en plus des informations relatives aux modalités d'emprunt, Stern a réussi à y dissimuler une ligne de code de quelques 200 caractères alphanumériques incompréhensible.

Il faut réussir un **test d'INT mathématique** ou **informatique difficulté 18** (ou simplement demander à Ayache son avis sur la question) pour comprendre qu'il s'agit d'une clef complexe de cryptage. Ce genre de clef sert en général à comprendre un fichier codé (celui caché dans la bijouterie).

La bijouterie James Blancoe

La bijouterie se trouve en plein cœur d'une rue passante menant au centre-ville et son enseigne, un peu usée par les années, n'est pas très avenante. L'intérieur de la boutique est assez sombre et son gérant, M. Blancoe, est un vieil homme un peu dépassé par son époque. Légèrement sourd d'oreille et myope, il n'en reste pas moins accueillant. Malgré les handicaps liés à l'âge, les bijoux exposés sont impeccables, preuve d'un grand savoir-faire.

Il n'est pas compliqué d'apprendre de sa part que le professeur Stern a amené en réparation une montre il y a une semaine pour remplacer le verre fendu (**test de CHA persuasion difficulté 10**). Il a bien tenté de l'appeler à de nombreuses reprises pour le prévenir qu'il pouvait venir chercher son bien mais en vain : il ne fait que tomber sur sa messagerie vocale.

Obtenir le bien est une autre affaire : le bijoutier a une réelle conscience professionnelle et ne sera pas prêt à se défaire de l'objet sous sa responsabilité sans de solides arguments. Les solutions ne manquent pas : violenter le pauvre homme (**FOR intimidation difficulté 15**), détourner son attention pendant qu'un autre PJ s'introduit dans l'arrière-boutique pour récupérer le précieux (**DEX furtivité difficulté 10**



James Blancoe

puis **PER observation difficulté 16**), s'introduire dans la bijouterie en dehors des horaires au détriment du système de sécurité (**INT crochetage difficulté 15** puis **DEX furtivité difficulté 15**) ou encore revenir grossièrement grimé en se faisant passer pour Stern (**CHA déguisement difficulté 10**).

La montre est un bel ouvrage en or d'apparence tout à fait normal. En le démontant, il est possible de révéler la présence incongrue d'une carte micro SDHC. Cette dernière contient de nombreux fichiers complètement incompréhensibles. Un **test d'INT informatique difficulté 15** est nécessaire pour comprendre que le cryptage utilisé est extrêmement complexe.

Si les fichiers sont transmis à Ayacha, ce dernier confirma cette information en ajoutant que si l'encodage est l'œuvre de Stern, il sera très difficile de réussir à les lire sans la clef de décryptage. La formidable puissance de calcul offerte par les ordinateurs de l'Initiative devrait quand même lui permettre d'aboutir à quelque chose, mais il ignore sous combien de temps (vous pouvez vous servir de cette excuse comme joker si jamais les joueurs peinent à remonter la piste de la bibliothèque).

À l'aide de la clef de décryptage, Ayache peut rendre lisibles les fichiers en l'espace de quelques minutes et révéler ainsi aux PJ la nature de *Silent night* (cf. résumé en marge).

Axiaton, R&D

Le bâtiment de plein pied d'Axiaton, situé en bordure de la Shannon, est récent et moderne, tout en baies vitrées. Sans ordonnance officielle pour visiter les lieux, les PJ n'auront ici pas beaucoup d'options. Un coup d'œil attentif et expert (**test de PER informatique difficulté 15**) permet de découvrir que le système de sécurité, bien que discret, est extrêmement sophistiqué.

La réception est tenue par une jeune femme charmante et polie, mais ferme : le professeur Stern est en congé depuis quelques jours, elle ne révélera pas où il se trouve, ni comment le contacter (en vérité, elle n'en sait rien) et encore moins sur quels projets il travaillait. Si les PJ se montrent trop agressifs, elle menacera de faire appel à des agents de sécurité (au nombre de 4, mais pouvant appeler le double de renfort – utilisez les caractéristiques des agents de sécurité).

Si la conversation est cordiale et que les PJ se montrent insistants ou intéressés, un collègue de Stern passant par là se mêle à la conversation : **William Ronner** est un homme enthousiaste d'une quarantaine d'année, à la barbe poivre et sel parfaitement taillée et d'un abord chaleureux. Il se décrit comme un collaborateur privilégié, voire un ami de Stern et accepte de s'entretenir avec les enquêteurs pour répondre à quelques questions.

Bien que soumis au secret professionnel au même titre que tous les chercheurs au sein de l'entreprise, Ronner ne saisit pas forcément les impacts que pourraient avoir ses indiscretions pour sa sécurité. Aussi, si les PJ réussissent un **test de CHA séduction difficulté 15**, il se montre beaucoup trop prolix. Tout en mâchant sporadiquement des bonbons au chocolat pris dans un petit sachet en plastique, voici ce qu'il pourra révéler :

- Il y a environ une semaine, il a posé un congé sans solde pour partir en voyage. Ronner a juste eu le temps de lui dire au revoir lorsque le professeur est venu déposer sa demande signée de congés. De façon assez surprenante, la hiérarchie n'a pas refusé ni négocié cette demande incongrue.
- Stern est un génie souffrant de troubles comportementaux. Voilà maintenant presque deux ans qu'il présente une forme de phobie →

SILENT NIGHT RÉVÉLÉ

Silent night est une méthode de cryptage d'images permettant d'influencer directement les pensées et actions d'individus préalablement soumis à une drogue indétectable du nom de NST-48, mise au point par le Dr McBriman. Le potentiel de conditionnement mental de *Silent night* est énorme et il suffit d'un simple regard sur une image cryptée pour devenir une sorte de robot obéissant à des ordres invisibles. La puce contient plusieurs images classées secret défense par le M16 en rapport avec les E.T., que ce soit des captures d'images satellites ou des photos liées aux événements de Mousehole. Stern explique avoir reçu pour instruction de coder plusieurs de ces images avec des messages agressifs tels que « *Tuer tuer tuer !* »

liée à la technologie : il regarde le moins possible tout ce qui ressemble de près ou de loin à un écran d'ordinateur – ce qui représente un handicap réel dans son travail. Pour la correspondance avec la hiérarchie, notamment les e-mails, il demandait régulièrement à Ronner de lancer l'impression des messages (sans les lire, pour respecter son intimité).

- Pour sortir de cette affliction, Ronner pense que Stern a eu recours à des essais cliniques ou des traitements expérimentaux. Cette supposition est basée sur des colis au contenu biologique dont il a eu l'occasion d'apercevoir les emballages ces derniers mois dans son bureau, mais il n'en sait pas beaucoup plus. Il lui semble avoir vu sur une étiquette que le laboratoire était basé en Irlande mais il n'en est pas sûr.

Après cette dernière information, le smartphone de Ronner émet une notification. Juste après l'avoir lu, il se ferme à la conversation, expliquant qu'il a un rendez-vous important à honorer. Il salue les enquêteurs et s'éloignent rapidement.

En vérité, Ronner a été victime de *Silent night* : préalablement sensibilisé au NST-48 – comme la totalité des chercheurs du site à chaque embauche – et surveillé par ses employeurs, ils lui ont envoyé un message pour le faire taire avant qu'il n'aille trop loin. Un PJ jetant un coup d'œil au téléphone portable découvre un simple SMS d'un collègue demandant un renseignement relatif à un relevé d'analyse dont la photo est jointe au message.

Acte 2, le doigt dans l'engrenage

Retrouver le NST-48

Les dossiers de Stern ont livré la piste du Dr McBriman sans autre information. Malheureusement, il existe en Irlande presque une dizaine de personnes de

ce nom titulaires d'un doctorat en rapport de près ou de loin avec la biologie ou la chimie organique. Remonter jusqu'au Dr McBriman d'OLE Pharma va nécessiter un peu de réflexion. Avec l'aide d'Ayache (donc des ressources du centre d'intervention) et en réussissant un test d'**INT déduction difficulté 12**, il est possible de recouper les informations disponibles dans les bases de données et les affiliations des entreprises pour trouver le point commun entre une certaine Jessica McBriman d'OLE Pharma et Douglas Stern d'Axia-ton : les deux entreprises appartiennent à un conglomérat nommé ROX Inc.

Le laboratoire pharmaceutique siège à Galway sur la côte ouest et les PJ disposent de l'adresse de la scientifique, dans une petite villa en périphérie de la ville. C'est à une bonne heure de route.

Supprimer les curieux

Un message inquiétant

Depuis leur arrivée à Athlone, les PJ sont sous la surveillance des agents d'INES. Et parmi eux, leur précédent contact Margaret Blake. Elle n'a pas manqué de reconnaître les enquêteurs et, lorsque son équipe a reçu pour ordre d'éliminer cette menace (par exemple après l'entretien avec Ronner ou après la reconstitution des dossiers de Stern), elle a dû faire un choix : les événements falsifiés de Mousehole et la chute de Ciudad Victoria sont évidemment liés et s'il est clair qu'elle ne dispose pas de toutes les informations pour juger, elle a l'intime conviction que les PJ œuvrent du « bon » côté de cette guerre occulte – du côté de l'humanité.

La mission d'élimination ne devant pas attirer l'attention, elle ne se fera pas en public, ce qui lui laisse un peu de temps pour s'organiser. La première étape consiste à entrer en contact avec les PJ. Pour cela, elle va tenter de leur

faire parvenir un téléphone portable prépayé le plus discrètement possible : glisser l'objet dans la poche d'une veste alors que les PJ marchent dans une foule ou attendent à un snack par exemple. Puis lui envoyer une notification sonore pour que l'enquêteur découvre la présence de l'objet. « Vous avez 1 message vocal. »

« Vous êtes surveillés depuis votre arrivée et mon équipe a reçu l'ordre de vous abattre sans témoin. C'est trop tôt, vous avez encore des choses à accomplir. Gagnez du temps. Faites-vous passer pour morts. Soyez discrets. Et retrouvez-moi à Golden Island. Au fait, avez-vous pensé à fermer le gaz chez Stern ? »

Vous pouvez demander un **test d'INT difficulté 20** pour reconnaître la voix de Blake éventuellement. À l'issue de cet appel, vous pouvez également accorder un **test de PER difficulté 15** pour remarquer une personne suspecte (dans la foule ou dans une voiture) qui semble observer les PJ : s'ils ont trouvé le matériel de surveillance dans l'appartement, ce détail devrait suffire à les convaincre de la menace qui plane sur eux.

Golden Island est un grand centre commercial au sud d'Athlone. Il n'y a que quelques minutes de marche depuis l'appartement de Stern. La dernière question est une piste pour permettre aux PJ de créer une diversion qui leur donnera quelques heures de tranquillité mais laissez-leur faire preuve d'ingéniosité pour trouver un plan plus adéquat. Dans tous les cas, l'idée est soit de fausser compagnie aux agents d'INES (cf. marge), soit de se faire passer pour mort suffisamment longtemps pour disposer de quelques heures de tranquillité.

Rencontre avec Blake

Le centre commercial grouille d'activité et constitue un lieu propice pour se perdre dans la foule. C'est dans ce brouhaha que les PJ seront interpellés par

Blake. Bien entendu, il ne s'agit pas de son vrai nom, mais il constitue un pseudonyme acceptable pour communiquer avec les enquêteurs. Elle dispose d'un fourgon qui les attend sur le parking, avec quelques « marchandises » à l'intérieur et elle se dit prête à les aider dans leur enquête. Si elle est →



Margarett Blake

interrogée sur ses motivations, elle leur explique sobrement :

« Je vais vous raconter une histoire, la mienne. Je travaille pour une agence de renseignements privée, du genre efficace. J'ai à mon actif suffisamment de missions et de dossiers sensibles pour comprendre les ficelles de ce monde. Aussi lorsqu'on m'a demandé de vous servir d'agents de liaison il y a quelques mois au milieu d'un village anonyme des Cornouailles, affaire qui s'est conclue par un étouffage grossier mais énergique par le gouvernement britannique, ça m'a fait hausser un sourcil. Deux mois plus tard, une capitale mexicaine est rasée par une force supérieure manifestement extraterrestre. Il n'y a pas besoin d'être un génie pour faire le lien et avoir une idée du rôle que vous jouez dans cette fresque.

Et maintenant, alors que vous venez fourrer votre nez dans des affaires sensibles, mes supérieurs – qui d'une façon ou d'une autre entretiennent un lien avec vous ou vos supérieurs – ordonnent votre exécution. Qui d'autre pourrait être au courant ? Clairement, il y a des divergences d'intérêts et j'ai l'intime conviction que tout le monde ne partage pas la cause supérieure de l'humanité. Il y a quelque chose d'imminent qui se prépare et vous avez posé le pied sur une mine d'une importance cruciale. Je veux comprendre de quoi il en retourne. Et vous ? »

Si les PJ s'inquiètent de la réaction des coéquipiers de Blake quant à son absence, elle explique simplement qu'elle a annoncé s'être officiellement retirée de la mission à partir du moment où elle les a reconnus. Elle n'a pas d'inquiétude quant à la qualité de son alibi pour les prochaines heures.

Elle ne dispose pas des détails du projet *Silent night* mais fournira quelques informations relatives à Axiaton et notamment la maison mère, ROX Inc., qui chapeaute entre autres l'organisation dont elle dépend, INES Corp. Un PJ réussissant un **test d'INT corporation difficulté 15** pourrait facilement

en déduire que le Conseil a ses entrées dans la ROX avec le sentiment qu'au moins un de ses membres a ordonné leur exécution. Mais si le ver est dans le fruit, faut-il jeter la pomme ?

Dans tous les cas et pour l'heure, la confiance que les PJ peuvent se permettre d'allouer au Conseil – et en conséquence à Opération – devrait être légèrement érodée. Ils ont besoin d'en savoir plus et sont isolés de l'Initiative jusqu'à nouvel ordre.

Grâce à Blake, les enquêteurs disposent maintenant d'armes ainsi que de plusieurs accessoires (deux de chaque par PJ – il s'agit d'équipements de haute technologie, vous pouvez vous inspirer de la liste des équipements de l'Initiative en limitant au niveau 1). Il y a également des gilets en kevlar dans le fourgon (gilets pare-balle légers) ainsi que des tenues de furtivité sombres (+3 aux tests de discrétion dans la pénombre).

S'ils s'y sont pris correctement, les PJ ont quelques heures de tranquillité relatives pour se rendre à Galway et pénétrer les locaux d'OLE Pharma sans être inquiétés par INES. Sinon, vous pouvez improviser une scène de fusillade et de course-poursuite en assumant les conséquences sur la visite au laboratoire : il y a de fortes chances qu'un comité d'accueil ait été prévu en amont *« au cas où »*.

OLE Pharma

Interrogatoire préalable

Les PJ souhaiteront probablement s'entretenir en premier lieu avec le Dr McBriman avant de se rendre au laboratoire pharmaceutique. Par ailleurs, Blake souligne une évidence : elle n'en a pas la certitude, mais il y a fort à parier que cette cible soit également dans le collimateur d'INES. Mise sous surveillance de son domicile ou de son travail ainsi qu'une filature de ses trajets sont à prévoir.

Il existe plusieurs moyens d'entrer en contact avec McBriman. En la suivant – en voiture – à partir de son travail jusqu'à son domicile, il est possible de repérer un véhicule banalisé avec deux hommes à son bord prenant la cible en filature en réussissant un test de **PER observation difficulté 15**.

Sinon, les PJ peuvent s'introduire à son domicile en son absence et neutraliser les systèmes de surveillance en réussissant respectivement un **test de PER observation difficulté 15** (pour les découvrir) et un **test de DEX difficulté 16** (pour les neutraliser sans éveiller les soupçons). Comme d'habitude, laissez vos joueurs faire preuve d'ingéniosité.

Jessica McBriman est une brillante neurobiologique d'une quarantaine d'années, en couple avec un professeur de science physique, sans enfant. Elle a un caractère bien trempé et se targue d'avoir certaines valeurs morales. Certes, elle n'est pas dupe et se doute bien que ses recherches auront des applications militaires, mais elle se dit que c'est pour la sécurité nationale ou pour le bien commun. Il sera finalement assez facile de la convaincre – avec un test de **CHA persuasion difficulté 12** – de coopérer avec les PJ s'ils révèlent les applications exactes de *Silent night*, son recours probable sur la personne de Stern et les inquiétudes de ce dernier. En cas d'échec, ou si les PJ optent pour une méthode plus violente (intimidation ou torture), elle finit par livrer ses secrets mais ne les aidera pas pour l'infiltration du laboratoire – voire, pourra même donner l'alerte si elle en a la possibilité (cf. ci-dessous).

Une fois convaincue, McBriman explique la nature de ses recherches : le NST-48 est un neuroleptique gazeux dérivé du LSD qui sensibilise certaines zones du cortex préfrontal en les rendant plus réceptives, plus excitables. La stimulation ne persiste qu'une dizaine d'heures en fonction des sujets et n'a qu'un faible impact sur l'organisme.

La prouesse du NST-48 tient dans sa capacité à toucher précisément un individu donné : il est possible – si on le souhaite – de rendre le gaz opérant sur un sujet unique parmi une foule en ciblant les complexes immunologiques (propres à chaque être humain). Il faut au préalable disposer d'un échantillon sanguin du sujet et le traiter au laboratoire pour produire un NST-48 spécifique.

Il y a deux semaines, elle a reçu une dizaine d'échantillons sanguins avec pour directive de produire des doses de neuroleptique pour chacun d'eux. Elle ne s'est pas posé de question outre mesure : c'est une demande classique de la part de la hiérarchie dans le cadre de ses recherches avec Stern. Les empreintes génétiques des échantillons sont toujours au laboratoire. Un enquêteur réussissant un test d'**INT science difficulté 14** déduit rapidement qu'à l'aide de ces relevés, et grâce aux ressources de l'Initiative, il pourrait être possible de connaître l'identité des futures victimes – à condition que leur ADN ait déjà été enregistré dans une banque de données.

Et si les PJ lui posent la question : oui il existe une forme d'**antidote** au NST-48, un antagoniste capable d'en stopper les effets. L'antidote n'a pas besoin d'être spécifique pour la cible. Il en existe plusieurs doses au laboratoire.

Pénétrer le laboratoire

Sortir des copies des empreintes génétiques en journée ne devrait pas représenter une grande difficulté. En revanche, sortir quelques doses d'antidotes constitue une opération trop délicate pour laisser la scientifique s'en occuper seule. Blake, qui est toujours avec les PJ, propose de se rendre dès le soir-même au laboratoire pour tenter une effraction avant qu'INES ne se rende compte de la duperie et renforce la sécurité au laboratoire. →

UN LABORATOIRE TOP SECRET

Le laboratoire pharmaceutique d'OLE Pharma est un peu à l'écart de Galway et il est nécessaire d'être motorisé pour s'y rendre depuis la ville.

L'ensemble du site est clôturé par une grille de sécurité épaisse et quelques caméras assurent la surveillance à l'extérieur. Un grand parking d'une cinquantaine de places borde deux bâtiments distincts : le plus imposant s'étale sur trois étages et contient la plupart des bureaux et salles d'expérimentation. Le second, plus petit et de plain-pied, est une petite usine de production de molécules sensibles, telles que le NST-48. C'est dans ce bâtiment que se trouvent les antidotes.

AGENT DE SÉCURITÉ

NC 1

FOR +2 DEX +0 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 10 PV 14 Init 11

Matraque +3 DM 1d4+2
non-létalPistolet moyen +2 DM
1d8+1

AGENT D'INES

NC 3

FOR +0 DEX +4 CON +1

INT +2 PER +3 CHA +1

DEF 14 PV 16 Init 20

Couteau +7 DM 1d4+2

Pistolet lourd +7 DM
1d10+2

Attaque double (L) :
L'agent peut réaliser deux
attaques, la seconde est
effectuée avec un d12 au
lieu du d20.

Pour accéder au parking du bâtiment, il faut passer une première sécurité avec une barrière et un gardien. McBriman peut le passer sans souci avec sa voiture, mais elle ne peut avoir d'invité. Son coffre est assez grand pour accueillir deux personnes peu corpulentes. Le reste de l'équipe devra approcher furtivement en découpant une partie du grillage de sécurité – les PJ vont donc devoir se séparer.

Pour jouer la scène du laboratoire, nous vous proposons une séquence narrative un peu particulière. Proposez à vos joueurs de faire deux groupes de 1 ou 2 PJ, chacun accompagné de McBriman ou de Blake. Assignez ensuite à chaque groupe un objectif : **voler les antidotes** ou **extraire les empreintes génétiques**. En plus de cet objectif, chaque groupe doit réaliser trois étapes supplémentaires, si bien que la chronologie devient la suivante :

- Entrer dans le bâtiment
- Se déplacer dans le bâtiment
- Accomplir l'objectif
- Sortir du bâtiment

À chaque étape, lancez 1d4 et opposez une épreuve symbolisée par les tests suivants pour passer l'épreuve (**difficulté 16** à chaque fois) :

- **Épreuve sociale (CHA)** : Adresser la parole à une personne (un gardien, un scientifique faisant des heures supplémentaires, un technicien de maintenance, etc.)
- **Épreuve physique (FOR)** : Utiliser la force brute (ouvrir une lourde porte ou une grille, déverrouiller un container, transporter le corps d'une personne neutralisée, etc.)
- **Épreuve furtive (DEX)** : Faire preuve de discrétion (se déplacer sans être vu ou sans faire de bruit, voler un passe de sécurité à une personne, etc.)
- **Épreuve technique (INT)** : Déployer ses neurones (pirater un ordinateur

ou une sécurité, crocheter une serrure, etc.)

Improviser une scène pour chaque étape en fonction du test tiré puis laissez vos joueurs décrire la suite en fonction de la réussite (ou de l'échec) du test – un seul PJ par groupe lance les dés en appliquant les modificateurs de son personnage. Que le test soit réussi ou non, l'épreuve est passée avec plus ou moins de brio. Cependant, en cas d'échec, la sécurité du laboratoire augmente de 1. Une fois ce total à 4, l'alerte est donnée (cf. ci-dessous).

À noter de McBriman accorde un bonus de +2 aux épreuves sociales et Blake un bonus de +2 aux épreuves furtives.

En cas d'alerte : les choses se corsent et des agents de sécurité lourdement armés commencent à s'en prendre aux enquêteurs, ouvrant le feu pour tuer. Improviser la suite de la mission en utilisant les caractéristiques des Agents de sécurité (cf. marge), pour un total de 8 agents (faites les intervenir par vague de 3 ou 4).

Normandie en danger

Après transmission à Salman Ayache et utilisation des ressources de l'Initiative, les résultats sont sans appel : les échantillons sanguins sont ceux d'une poignée d'agents des services secrets britanniques et américains. Et il ne s'agit pas de n'importe qui, comme s'exclame Blake : ce sont les hommes sélectionnés pour assurer la sécurité des dignitaires de leur nationalité respective dans le cadre de *Normandie*. Face aux interrogations des PJ, elle s'explique rapidement : « *En ce moment se tient une réunion secrète en Suisse dont le nom de code est Normandie. INES Corp. s'est associée avec le MI6 pour s'assurer des protocoles de sécurité. Il y a bien entendu d'autres services de renseignement qui se sont penchés sur la*

question mais, concrètement, la sécurité y sera maximale. L'objectif de Normandie est d'arriver à une forme d'alliance mondiale, à un degré de coopération militaire jamais envisagé jusque-là dans l'histoire de ces nations, pour contrer l'invasion. Si des agents ont été drogués au NST-48... Si les informations de Stern sont exactes... Alors la ROX veut clairement empêcher les négociations d'aboutir ! »

Conclusion

Après les révélations de Blake, les PJ disposent de plusieurs options pour la suite avec des conséquences variables (et une fin de scénario plus ou moins longue) :

- **Ne rien faire** : Aussi surprenant que ça paraisse, c'est une option envisageable. Après tout, le Conseil veut manifestement mettre un terme à Normandie de la façon la plus sanglante qui soit et il a probablement ses raisons. Des enquêteurs particulièrement fidèles à l'Initiative pourraient décider d'arrêter là et de laisser faire – autant dire que Blake sera en profond désaccord avec cette idée. Et elle ne manquera pas de rappeler que si elle aussi avait suivi les ordres venant probablement d'une façon ou d'une autre de l'Initiative, les PJ seraient morts à cette heure. Justement pour que rien ne vienne troubler ce plan sanglant et perturbant.
- **Avertir Opération et laisser l'Initiative gérer la suite** : Le Commandant Iramen est dans un premier temps courroucé par les actions de ses corbeaux et leur manque de confiance à son encontre mais, face à l'ampleur du complot, elle est rapidement obligée de les féliciter. Grâce aux contacts sur place, Opération met immédiatement un terme à Normandie (seuls les agents américains et britanniques ont été identifiés, mais comment être sûr qu'il n'y a pas eu d'autres victimes ? Et par quel

bias le gaz doit-il leur être administré ?) L'échec de Normandie marque l'échec de l'alliance humaine face aux extraterrestres. Pour le meilleur ou pour le pire ?

- **Avertir Opération et insister pour maintenir Normandie** : Mettre un terme à Normandie revient à mettre un terme à tout espoir d'alliance. Et mettre un terme à cette opération est également ce que veulent ceux qui sont à la baguette derrière cette mystérieuse opération. Faut-il leur accorder cette victoire ? Si Opération arrive à retarder assez longtemps l'exposé du premier ministre britannique (les images codées par Stern sont classées secret défense par le MI5, elles seront donc logiquement exposées par les Anglais) en mettant à disposition un Skyline aux enquêteurs, ils pourraient se rendre en Suisse en moins de deux heures et diffuser l'antidote dans le système de ventilation. Les risques sont énormes et il faudra faire preuve de beaucoup de persuasion pour réussir à faire plier Opération. Vous pouvez alors ajouter éventuellement une scène de course-poursuite ou une attaque sur le trajet des agents d'INES, dernière tentative de neutralisation de la part de M. Renard avant que les PJ n'apportent *in extremis* l'antidote à Trachsellauenen.

Les répercussions de cette affaire pourraient ébranler l'Initiative, et plus précisément les convictions des PJ. L'affaire rappelle qu'avec ou sans la venue des E.T., l'homme reste le plus grand prédateur de l'Humanité et que, même au sein de leur propre organisation, les motivations ne sont pas forcément toutes avouables.

Dans tous les cas, si les PJ arrivent à transmettre à l'Initiative les recherches de Stern ainsi que des doses d'antidote, ses scientifiques pourraient leur trouver un usage pertinent. La base gagne alors **2 PE**.



James Vicary

SCÉNARIO 6 - LA BOÎTE DE PANDORE

Une incursion extraterrestre qui tourne mal et une escouade entière prise en otage. Et si ce qui apparaît au départ comme un terrible revers pour l'Initiative était en fait une occasion formidable de porter un coup décisif aux envahisseurs ? À condition de ne pas être trop regardant sur le prix à payer...



En quelques mots...

Alors que la guerre tourne de plus en plus en faveur de leurs adversaires, l'Initiative a mis au point une stratégie de la dernière chance permettant de révéler l'emplacement d'installations extraterrestres de première importance. Au programme, enquêter au sein d'un village tibétain qui n'a rien d'une destination touristique, infiltrer une base secrète et tout faire exploser. Et les vies humaines dans tout ça ?

Fiche technique

TYPE • Scénario action
PJ • Tout niveau
MJ • MJ expérimenté
 recommandé
Joueurs • 4 PJ AX51 de
 niveau 7
 Escouade Alpha

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

Introduction

Un peu de contexte

Progression de l'invasion

Deux mois se sont écoulés depuis *Normandie*, la réunion occulte censée souder durablement les puissances militaires mondiales face à l'invasion. Depuis, l'activité extraterrestre est repartie à la hausse. Comme si elle marquait la fin d'une trêve imaginaire. Les incursions se multiplient sans logique évidente : les grandes villes sont autant touchées que les régions industrielles ou minières. Et les bilans sont de plus en plus lourds pour l'Initiative : malgré l'amélioration des technologies embarquées sur les intercepteurs SBX, les OVNI de classe 3 restent invaincus tandis que les escouades peinent à repousser des troupes E.T. toujours plus nombreuses.

Plus que jamais, les ressources des envahisseurs semblent illimitées. Les forces armées conventionnelles sont systématiquement balayées par la puissance des pouvoirs psi. Le monde vit dans la peur. Pourtant, la vie continue tant bien que mal : l'effondrement des sociétés aurait des conséquences catastrophiques, aussi les gens tentent

malgré tout de faire face à leurs obligations quotidiennes.

Il est impossible d'entretenir l'espoir d'une victoire si le flux d'envahisseurs n'est pas interrompu. Face à cette situation de crise inéluctable, Opération est obligée d'envisager un sacrifice terrible. Un véritable acte de trahison, dans l'espoir de sauver le monde.

Une base terrienne ?

Scientifiques du centre de recherche et analystes du centre d'intervention sont formels : il est impossible que les extraterrestres parviennent à maintenir un envoi continu de troupes vers le sol sans support terrien. En effet, même si la technologie employée pour créer les brèches spatiales par lesquelles transitent les OVNI est encore à l'étude, les premiers schémas théoriques font la preuve de dangers réels et inconsidérés pour la cohésion cellulaire des occupants du vaisseau. Un risque qui augmente de façon exponentielle avec la taille de la brèche. Pour faire simple, plus un vaisseau est de taille importante, plus la brèche doit être importante et plus la probabilité que la cohésion cellulaire des individus à l'intérieur explose est grande. Ainsi, envoyer un vaisseau de très grande taille habité d'une armée de plusieurs dizaines d'occupants se traduirait forcément par des



pertes considérables au sein de l'équipage. Aucun équipement étudié à partir des carcasses d'OVNI n'a permis de mettre en évidence une technologie capable de contrer cet effet.

À partir de ces conclusions, l'invasion E.T. ne devrait être envisagée que par le recours à de nombreux vaisseaux de petites tailles ou alors, à la rigueur, par une unique invasion massive et définitive qui prendrait en compte les pertes inévitables liées à l'ouverture d'une grande brèche. Multiplier des incursions de tailles moyennes – comme celles de ces derniers mois – est un non-sens stratégique. Les enquêteurs et les chercheurs en ont donc déduit

que les envahisseurs disposent d'un appui, une base préalablement établie quelque part sur la Terre. À l'aide d'une technologie proche du système de déphasage AVER (cf. voie du Centre d'intervention), les E.T. pourraient se servir de leur OVNI comme portail pour déverser des troupes aux quatre coins du globe – sous réserve de disposer d'une puissance suffisante pour alimenter le portail.

Aucun OVNI de classe 3 n'ayant pu être étudié, cette proposition reste théorique. Elle est appuyée par suffisamment de preuves indirectes récoltées par le CI pour être considérée comme sérieuse, mais ce n'est →

Au menu ? Combat contre des moines polymorphes !



RETARD TECHNOLOGIQUE ?

Il est possible que les technologies citées dans cette introduction (le système AVER ou les puces AOB) n'aient pas encore été développées par l'Initiative, soit par manque de PE, soit parce que les joueurs ont privilégié d'autres axes de développement - au risque de vous gêner dans l'exposé ou la cohérence des faits. Pas de panique : il n'est pas nécessaire que les scientifiques de l'Initiative aient réussi à modéliser le système AVER pour disposer déjà de nombreuses théories conceptuelles quant à sa réalisation.

Quant aux traceurs des puces AOB, il est possible de les implanter lors d'une intervention chirurgicale quelconque sans rapport avec ces implants cérébraux. Dans le cadre d'expérimentations liées au projet *Humanité X*, par exemple.

qu'une théorie. Sur laquelle Opération va s'appuyer pour envisager une mission suicide dramatique : sacrifier une escouade pour découvrir cette base E.T. cachée.

Opération Cheval de Troie

Depuis le bouleversement de Mousehole et la découverte de l'énorme potentiel psi des *Commandeurs*, il est clair pour Opération que si les AX51 représentent la plus grande force de frappe de l'Initiative et la seule chance pour l'humanité de survivre à l'invasion, ils constituent également une faille réelle pour la sécurité de l'organisation : si par malheur un agent devait tomber entre les mains des extraterrestres, ces derniers pourraient extraire de son cerveau des informations cruciales qui pourraient être fatales à l'humanité.

Deux solutions ont été adoptées pour contourner cette faille. Tout d'abord, livrer le moins d'informations stratégiques possible aux agents de terrain. Bien entendu, les agents finissent toujours par avoir accès à des fragments de dossiers sensibles fuitant du centre de recherche ou du centre d'intervention, mais leurs détails ou les projets les plus sensibles sont classés et inaccessibles.

L'autre solution éthiquement plus discutable vient d'une fonction cachée des puces AOB : ces implants cérébraux, en plus de servir de banque de données pour accroître les compétences agents, renferment deux autres capacités moins avouables. La première est un émetteur spécial transmettant de façon silencieuse et arythmique la géolocalisation de l'agent. La seconde est une fonction de surcharge électrique capable de griller le cerveau de l'agent en cas d'intrusion prolongée dans le lobe temporal - la zone du cerveau où sont stockés les souvenirs.

S'appuyant sur les propriétés de ces puces et face à l'avancée inéluctable des E.T, Opération a décidé de lancer

une opération qui fait définitivement franchir une limite morale et éthique à la structure : l'opération *Cheval de Troie* : le sacrifice d'une escouade entière, pour inciter à leur capture et tracer les survivants jusqu'à la base. L'escouade Delta a été désignée, sur la base de résultats moins bons que ceux des autres escouades et d'un leadership fragilisé par des pertes personnelles récentes - en effet Vanesse Ciacchio (cf. Scénario 2) a dû faire le deuil de presque toute sa famille suite à une attaque violente sur Rome et est émotionnellement instable en ce moment.

Falsifiant les données d'un enlèvement de cibles en cours à Nasik, en Inde, Opération a envoyé ses soldats vers un échec certain, avec en prime un équipement défectueux. La majeure partie de l'escouade a été capturée. Un sacrifice terrible qui a malgré tout porté ses fruits, du moins partiellement : le signal s'est stabilisé sur le plateau tibétain du Qinghai, en Chine.

Malheureusement, le signal est brouillé et aucune image satellite ne met en évidence le moindre bâtiment compatible avec une base extraterrestre dans la région. Manifestement, l'édifice est camouflé ou souterrain. Il s'agit cependant de la piste la plus probante que l'Initiative ait jamais eu. Il est temps de dévoiler les résultats du projet *Humanité X*...

Organisation de la mission

Cette mission réservée à des AX51 est organisée en deux parties.

Dans la première partie, les PJ devront s'aventurer au sein d'un village chinois perdu au milieu du plateau tibétain face à une population étrange et angoissante. L'occasion de comprendre que les extraterrestres sont sur Terre depuis bien plus longtemps qu'on ne le croit et qu'ils ont eu l'occasion de

réaliser nombre d'expériences impies sur les villageois, cobayes et victimes.

Dans la seconde partie, après avoir découvert les accès menant à la base, ils devront infiltrer cette dernière, la pacifier, découvrir ses secrets et tenter de la faire exploser.

La réussite de cette mission pourrait infliger un revers terrible aux envahisseurs et en même temps révéler la part la plus sombre de la guerre, cet échiquier mortel où il faut parfois accepter de sacrifier un pion pour atteindre la reine...

Préambule

Le Projet Humanité X

Faites une introduction sous la forme d'une cinématique, où les PJ sont absents. En effet, ils ont disparu de la circulation depuis plusieurs semaines, enfermés dans des locaux secrets du centre de recherche. Les rumeurs vont bon train pour tenter d'expliquer ce qu'il s'y passe.

Décrivez les conversations de PNJ commentant leur absence. Au mess, au détour d'un café, dans une usine alors qu'un ingénieur manipule un bras cybernétique, pièce de rechange d'un MECH.

« On raconte qu'ils y subissent des expériences à la limite du soutenable. »

« Carl m'a dit avoir entendu des hurlements à travers la porte blindée l'autre jour. Comment c'est possible ? Tu as vu l'épaisseur du blindage ? Comment le moindre son aurait-il pu s'en échapper ? »

« Moi je pense qu'ils sont morts en mission et qu'Opération refuse de nous avouer la vérité. »

« Un des infirmiers a parlé de mutation génétique. Et si c'était vrai ? Est-ce que... est-ce qu'ils seraient encore humains ? N'allons-nous pas trop loin dans cette guerre ? »

Basculez vers le centre de commandement. Les alertes résonnent, les analystes courent d'un poste à l'autre, les rapports arrivent dans tous les sens tandis que les images satellites peinent à capturer l'action. Des explosions, des bâtiments qui s'effondrent. Dans les hauts parleurs, les hurlements des soldats, complètement paniqués et en déroute. Et soudain, le calme plat. Le commandant Manendra finit par briser le silence, implacable :

« Avons-nous une estimation des pertes ? »

« Selon les relevés vitaux, Williamson et Shun sont morts. Les autres sont vivants. Pour l'instant. »

« Les puces AOB transmettent-elles correctement la position ? »

« Oui commandant. Ils sont en mouvement. À environ 800 km/h en altitude, mais ça monte vite. 1 200 maintenant. Plus 2 000. Le skyline a été détruit, c'est forcément l'OVNI. Et... le signal s'est stabilisé mais... quelque chose le brouille, commandant. Impossible de calculer sa position exacte. »

« Ça suffira. » Puis il se tourne vers le commandant Peng Ma, jusqu'à présent silencieux et en retrait. *« Préparez l'escouade Alpha. »*

Revenez vers le centre de recherche. Une reconnaissance digitale, rétinienne et vocale pour pouvoir passer la lourde porte blindée. Et révélez les agents un par un en fonction de leur spécialité : les hybrides sortent d'une cuve transparente pleine d'un liquide verdâtre et épais dans laquelle ils étaient immergés des pieds à la tête, les psioniques retirent les massifs casques de réalité virtuelle qui les plongeaient dans une transe relaxante, les cyborgs se débranchent des machines d'entretien et de mesures auxquels ils étaient connectés ; enfin, une explosion retentit dans une pièce de test au loin d'où s'échappe un épais nuage de fumée – avant que les dispositifs →

anti-incendie ne se déclenchent, un exosquelette motorisé massif sort de la pièce, le canon de son arme encore brûlant.

Ordre de Mission

Après un court moment de préparation, les PJ sont fins prêts à arpenter de nouveau les couloirs de la base et se rendent au centre de commandement. Dans leur sillage, ils croisent les regards étonnés et les murmures du reste du personnel de l'Initiative. Entre espoir et effroi.

Arrivés devant le commandant Manendra, ce dernier les salue sobrement d'un signe de tête avant d'entamer son exposé. Il commence par un récapitulatif des théories relatives à l'existence d'une base E.T. quelque part sur Terre (voir l'introduction), avant de basculer sur des images d'une ville indienne en flamme.

« Nasik, Inde. Les premiers relevés indiquaient une incursion de faible intensité. L'escouade Delta a été dépêchée sur place, mais ça a été un carnage. Nous déplorons deux pertes et trois captifs. » Une carte du centre-Asie s'affiche avec le tracé d'une sorte de signal. *« Les membres de l'escouade étaient équipés d'un traceur de dernière génération, que nous espérons indétectable. Le signal se brouille aux abords de la région Hoh Xil, province de Qinghai, proche du plateau tibétain chinois. De plus, aucune image satellite ne met en évidence la plus petite trace d'activité extraterrestre dans cette région. Nous pensons que la base se trouve dans ce secteur, dissimulée. Votre mission est la suivante : vous rendre sur place, trouver le moyen d'infiltrer la base et y placer en plein cœur une charge nucléaire. »*

Doivent-ils secourir l'escouade Delta ?

« S'ils sont encore en vie, oui, bien entendu. Mais il ne s'agit pas de votre objectif prioritaire. »

L'activité humaine est minimale dans cette région au climat difficile où il est possible de ne pas trouver la moindre ville ou tribu nomade à plusieurs centaines de kilomètres à la ronde. Cependant, il existe une petite communauté non loin du signal parasite, un village du nom de Lengshui. C'est là que les investigations des agents devraient commencer.

Acte 1, Lengshui – Chine

Départ pour l'Asie

Cette partie du scénario est très ouverte. L'idée est que les joueurs comprennent rapidement que quelque chose ne tourne pas rond avec les villageois et se sentent opprimés, observés. Il y a plusieurs méthodes pour découvrir des accès à la base, de façon plus ou moins discrètes ou favorables pour la suite de l'aventure. Nous vous fournissons ici les lieux et quelques personnages d'intérêts (cf. marge) de Lengshui ainsi que plusieurs pistes de développement et vous laissons libre d'exposer les faits en fonction des actions et suggestions des PJ. Comme d'habitude, écoutez-les et rebondissez sur leurs propositions.

Préparations avant décollage

Les PJ peuvent s'équiper comme bon leur semble, à quelques exceptions :

- L'altitude du plateau tibétain est assez extrême, autour de 4 000 m. L'air y est pauvre et les températures très variables à cette époque de l'année – glaciale au matin et chaude en milieu de journée. Si les variations thermiques seront très bien compensées par les armures de combat, la pauvreté en oxygène risque d'être réellement problématique pour les agents ne disposant pas de contre-mesure efficace (par exemple la Réserve d'Oxygène de la

voie du Cyborg). Il est conseillé pour les autres agents de s'équiper d'un *purificateur d'air*, retouché par les ingénieurs en *concentrateur d'oxygène* : le dispositif ne pourra plus protéger des gaz toxiques mais devrait prévenir toute suffocation.

- L'ogive nucléaire est imposante et pèse son poids. Si l'escouade compte un Mech, il est possible de lui fixer la bombe sans contrainte. Dans le cas contraire, un agent sera en charge de la porter. L'ogive occupe au choix la place de 3 accessoires ou de l'arme à deux mains.
- Bien entendu, à moins qu'un agent ne parle couramment le mandarin ou éventuellement le tibétain, le *traducteur universel* est vivement conseillé.

De façon assez préoccupante, le centre d'intervention ne peut fournir qu'assez peu d'informations relatives à Lengshui. En effet, les villages de ces zones reculées de la Chine sont relativement isolés à tous les niveaux et les moyens de communication n'y sont parfois que rudimentaires. De surcroît, le chaos généré par la chute de Ciudad Victoria ne facilite pas l'extraction depuis les banques de données gouvernementales. Ainsi, ce que les AX51 peuvent apprendre de leur destination relève essentiellement des captures d'images satellites et des relevés topographiques.

- Lengshui est un village rural de la province de Qinghai qui devrait abriter autour de 2 000 habitants.
- Il est situé à flanc de montagne, en bordure du plateau tibétain, à une altitude de 2 500 m. Hormis quelques collines – vertes à cette époque de l'année – le relief est très accidenté, avec des gorges profondes et des dénivelés vertigineux.
- Les infrastructures semblent rudimentaires. Les images satellites permettent de discerner

essentiellement des fermes et des élevages, ainsi qu'un grand temple. Les axes routiers menant au village sont pratiquement inexistantes.

- Du fait de l'absence de couverture satellite de la zone, Excalibur (si le programme a été découvert) y est totalement inopérant.

La zone manque clairement de piste d'atterrissage praticable pour le Skyline. S'il est possible pour les agents de sauter de l'appareil à relative proximité du village (à une hauteur raisonnable – tout particulièrement pour un Mech –), il ne pourra se poser qu'à deux kilomètres en amont, à une altitude de 3 500 m.

La vérité sur Lengshui

La vérité est simple : Lengshui n'existe pas. Enfin, pas en tant que village traditionnel.

Il s'agit d'un champ d'expérimentation géant créé de toute pièce par les E.T. presque dix ans auparavant, en même temps que la construction de la base souterraine et que le début de l'infiltration de la Russie par les *polymorphes*. Un fantôme d'existence officielle a été créée dans les archives chinoises mais personne n'irait jamais s'intéresser à une ville aussi éloignée de Pékin.

La population du village est relativement mixte, composée en grande partie d'humains enlevés ponctuellement un peu partout en Asie mais également de clones produits dans la base. Très rarement, il est possible de retrouver d'autres phénotypes tels que caucasien, arabe ou encore noir.

Tous ces individus sont soumis à de multiples expérimentations de la part des envahisseurs depuis plusieurs mois. Cependant, aucun n'en garde le moindre souvenir : chaque passage dans la base est ensuite soigneusement effacé des mémoires à l'aide des puissantes capacités télépathiques des *Commandeurs*. Aux yeux de la →

VICTIMES DE LENGSHUI (1)

Chime - Cette jeune tibétaine d'une quinzaine d'année a un esprit singulier grâce auquel elle se souvient des expériences subies dans la base. Elle a toujours gardé secrète cette information et a fait son possible pour paraître "normale". Elle a longtemps fureté autour du village et connaît une issue relativement sûre pour infiltrer les lieux. Elle n'aborde les PJ qu'une fois s'être assurée qu'ils sont les ennemis des moines.

Gyalso - Chef du village, ce mongol d'une soixantaine d'année semble souffrir d'une forme de strabisme divergeant qui met mal à l'aise. En vérité, un œil est cybernétique et capture des images qui sont retranscrites directement vers la base. Pour le reste, l'homme est affable et accueillant, mais totalement ignorant.

population, Lengshui a toujours existé. Ses villageois y sont nés, y ont fait leur vie et y mourront.

Quelques *polymorphes* occupent des postes-clés au sein du village – sous l'apparence de moines bouddhistes – et assurent la surveillance du site. Si Opération n'a jamais réellement eu l'espoir que les AX51 arrivent à infiltrer la base sans éveiller les soupçons, elle était loin d'imaginer à quel point elle était en train de jeter sa meilleure escouade dans la gueule du loup...

Un village fantôme

Arrivée et ambiance

Lorsque les PJ arrivent sur le site, l'après-midi est déjà bien entamée, l'attaque de Nasik ayant eu lieu dans la matinée. Le temps est très brumeux et instable, la région étant en pleine saison de mousson estivale. Ce temps gris et les nuages lourdement chargés de pluie donnent un aspect glauque au village, oppressant.

À moins qu'ils n'aient opté pour un largage directement au-dessus du site – ce qui serait surprenant –, les AX51 doivent faire preuve d'endurance et de ténacité pour se rendre à Lenghsui. Le relief est accidenté, il n'y a aucune route correctement praticable et l'encombrement de leur équipement joue largement en leur défaveur (à moins que l'équipe ne compte un tacticien disposant de la capacité *Déplacement tactique*. Les agents équipés éventuellement d'une armure volante ne souffrent eux non plus d'aucun problème). Demandez un **test de CON difficulté 12** aux PJ impactés par le relief. En cas d'échec, ils arrivent au village *Affaiblis* et souffrent de cet état préjudiciable pendant une demi-heure environ et jusqu'à 2 heures s'ils ne sont pas équipés d'un *concentrateur d'air*.

En arrivant les PJ découvrent un village rural très isolé, à tel point qu'il en est autonome. En effet, la plupart de

ses habitants sont des paysans ou des artisans capables de produire les ressources nécessaires à la communauté. Les éleveurs s'occupent de leurs troupeaux dans les prairies avoisinantes, des tisseurs traitent et tissent la laine fraîchement prélevée en début de saison sur les moutons, les ouvriers entretiennent les bâtiments, etc.

En fait, il ne semble pas y avoir la moindre âme vacante. Tout le monde est occupé. Et personne ne prête réellement attention aux agents ! Bien entendu, leur arrivée est remarquée et quelques salutations polies leurs sont adressées, mais sans plus. À en croire que les villageois ont l'habitude de voir débarquer des étrangers armés jusqu'aux dents et en armure de combat...

Enquête en altitude

Au fil de leur exploration du village, les AX51 auront l'occasion de côtoyer quelques visages (cf. marges) pourront faire les découvertes suivantes :

- **Des moines insaisissables (PER difficulté 14)** : Les PJ mettront du temps à saisir cette sensation inconfortable, mais ils ont la ferme impression d'être en permanence surveillés par des moines bouddhistes. En tenue traditionnelle, le crâne rasé et le visage inexpressif, ces silhouettes se tiennent toujours aux marges de leur champ de vision. Et quand ils prennent conscience de leur présence, les moines s'éloignent et disparaissent simplement au coin d'un bâtiment sans laisser de trace (et sans laisser le temps à un tacticien d'utiliser ses éventuelles *lunettes à balayage* pour découvrir leur nature). Comme s'il ne s'agissait que du fruit de leur imagination.
- **Des bâtiments récents (PER difficulté 15)** : Qu'il s'agisse des fermes, du temple, des quelques bâtiments municipaux ou d'une simple maison d'artisan, aucune construction ne

semble réellement dater de plus de quelques années. Pourtant, l'architecture globale des édifices est terriblement dépassée, comme si les constructions s'étaient faites à partir de plans issus du début XX^{ème} siècle pour les plus modernes. Même les réparations réalisées par les ouvriers ne sont guère que de l'entretien superficiel pour passer le temps.

- **Des habitants sans histoire (CHA difficulté 13)** : Aucun villageois ne semble avoir la moindre histoire à raconter. Tous sont nés dans ce village, leurs parents également et leurs arrière-grands parents également (même pour les rares personnes qui ne partagent clairement pas l'ethnie dominante). Poser des questions sur des faits de société logiquement connus de leur part – tel que le nom du président chinois actuel – aboutira à une réponse de ce genre : « *Vous savez, on est un peu loin de tout, ici. Ce qui se passe ailleurs qu'à Lengshui ne nous intéresse pas vraiment.* »
- **Des visages familiers (PER difficulté 16)** : Au détour d'une rencontre, les PJ ont la ferme impression d'avoir déjà rencontré l'individu qu'ils ont sous les yeux. Par exemple, un ouvrier et un paysan se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Interrogé à ce sujet, les individus plaisantent en signalant qu'on leur a déjà fait cette remarque mais qu'ils n'ont aucun lien de parenté. Pourtant, ils partagent la même marque de naissance dans le cou.
- **Des mutilations oubliées (PER, CHA et INT difficulté 15)** : En prêtant attention, il est possible de voir dépasser des vêtements d'étranges cicatrices. Par exemple au niveau du cou ou des bras. Si les PJ parviennent à convaincre leur interlocuteur de se laisser examiner, il est possible de remarquer une quantité impressionnante d'incisions chirurgicales précises, une médecine incompatible

avec la rusticité des lieux. À l'aide d'un matériel de diagnostic de pointe (par exemple un *Analyseur organique* ou un *Medkit supérieur*) et des compétences médicales adéquates, il est possible de constater que certains organes sont manquants (typiquement un rein, une partie du foie ou des poumons). Certaines marques sont très récentes et, bien entendu, aucun villageois n'a le moindre souvenir d'avoir subi une quelconque intervention chirurgicale dans sa vie. Et ça ne les inquiète pas le moins du monde...

- **Un temple au centre de tout (CHA ou INT difficulté 16)** : Le temple bouddhiste au centre du village est assez typique, richement décoré et s'élève sur 3 étages. C'est de loin l'infrastructure la plus remarquable et la mieux entretenue. À l'extérieur, deux encensoirs diffusent une fumée fortement parfumée. Chaque fois qu'un villageois passe devant le temple, il prend quelques secondes pour se recueillir face à lui avant de continuer son trajet. Le culte tient clairement une place primordiale dans la vie de Lengshui. De façon assez surprenante cependant, le temple est complètement fermé au public. Si les PJ tentent d'y pénétrer, ils sont d'abord interpellé plusieurs passants, éfrayés : « *Non, vous n'avez pas le droit ! Vous devez être appelés par les moines pour entrer en communion !* »

Si les PJ se renseignent sur la nature de la communion, on leur donnera une réponse des plus évasives : « *C'est l'Appel : vous avez été choisi et avez le droit de vous recueillir dans le Temple pour prier et vous élever. C'est une grande chance pour votre renaissance. Votre... prochaine vie, en quelque sorte.* »

L'attaque des moines

Après une période d'observation où ils vont tenter de percer les forces et faiblesses des AX51, les *polymorphes* →

VICTIMES DE LENGSHUI (2)

Gu-Lon - Ce fermier souriant arpente les rues en boitant, la fourche à la main, sans jamais travailler dans les champs. Si les PJ s'intéressent à lui de plus près, ils découvrent qu'il a deux pieds droits et deux mains gauches, très différents. Comme s'ils n'étaient pas issus du même corps. Bien entendu, l'intéressé soutient qu'il est né ainsi.

Khandro - Les PJ peuvent rencontrer cette femme, au visage très pâle, immobile à côté d'une maison rustique. La pierre sur laquelle elle est assise est couverte de son propre sang. Avec les connaissances adéquates, un examen médical intime révèle qu'elle a terminé une grossesse il y a peu. Elle nie sincèrement avoir jamais été enceinte ni jamais avoir eu d'enfant.

LES MOINES POLYMORPHES

Taille moyenne

NC 2

FOR* +3 DEX +2 CON* +3

INT +0 PER +0 CHA +2

DEF 15 PV 14 Init 12

DEF PSI 15

RD 4 - Organique

Lacération +6 DM 2d8+3

Tranchant

Fusil Plasma +7 DM

3d10 Léger, fiable, moléculaire, perforant

TOURELLE AUTOMATISÉE

DEF 15 PV 10 Init 15

Sécurité contournée 20

RD 5 - Blindée

Tir Plasma +10 DM 2d10

Léger, fiable, moléculaire, perforant

vont finir par passer à l'action. Surtout si ces derniers s'intéressent de trop près au Temple (par exemple s'ils tentent d'en forcer l'accès) ou aux mutilations subies par les villageois.

Alors que les PJ sont en train de vaquer à leurs occupations en déambulant dans les rues, leur route est soudainement "barrée" par deux silhouettes de moine qui leur font face. Le visage toujours neutre. S'ils regardent tout autour d'eux – ou s'ils réussissent un **test de PER difficulté 14** – ils découvrent qu'ils sont encerclés par un total de **[3 + Nb de PJ] moines**.

Vous pouvez vous laisser aller à une petite cinématique avant de lancer le combat : « *Ils vous fixent du regard, impassibles. Jusqu'à ce que vous les voyez sourire, tous ensemble. Leurs lèvres s'écartent découvrant de grandes et nombreuses dents acérées, telle une gueule de requin, tandis que leurs griffes s'allongent démesurément. Vous avez juste le temps de lever vos armes avant qu'ils ne donnent l'assaut !* »

Stratégie : Les polymorphes ont pris le temps d'observer les PJ depuis leur arrivée et ont choisi d'adapter leurs attaques en accord avec les informations récoltées. Ainsi, les spécialistes du combat à distance sont pris à parti au corps à corps tandis que les éventuels Commando sont attaqués avec des fusils plasmas. Enfin, les *polymorphes* n'hésitent pas à utiliser les villageois comme *couverture*. Si un PJ prend pour cible un polymorphe camouflé derrière un civil et manque son tir, l'attaque provoque la mort du civil et le responsable gagne **2 PT**.

Après l'affrontement, les AX51 sont abordés par **Chime** qui cherche à les attirer à l'écart. Elle leur révèle avoir des souvenirs de ce qu'ils lui ont fait subir. Ils ? « *Les moines. Les moines et leurs maîtres. Ceux qui vivent sous le village.* » Pour pénétrer leur antre, ils peuvent bien entendu passer par le Temple, mais le bâtiment est certainement

lourdement gardé. Elle connaît un chemin moins reluisant, celui des évacuations...

Trouver les accès à la base

Il y a trois façons d'accéder à la base.

Par le Temple

Le moyen le plus manifeste mais évidemment le plus risqué. Si ce n'est déjà fait, en approchant de trop près de l'édifice, les PJ sont attaqués par les *moines polymorphes*. Une fois débarassés de leurs adversaires, entrer ne représente aucune difficulté, il suffit d'ouvrir les lourdes portes d'un bon coup d'épaule.

L'intérieur du temple présente une ambiance très différente : vide de tout meuble ou d'ornement religieux (les deux étages sont factices, c'est une coquille vide), ce n'est finalement qu'un long couloir décline de presque 50 m de long, s'enfonçant dans la pénombre vers une lourde porte en métal présentant une serrure technologique de pointe. L'entrée du couloir est piégée par une première mine à fragmentation plasmatisque.

Il est possible de tenter de la désamorcer à l'aide du *Moustik* d'un ingénieur en réussissant un **test d'INT difficulté 20**. Dès que la mine est passée, **2 tourelles automatisées** (cf. marge) apparaissent de part et d'autre de la porte et font feu tandis que **4 sondes de neutralisations** (CB#27 p. 161) sortent du plafond et fondent sur les PJ.

Une fois la menace écartée, il faut réussir à ouvrir la porte en piratant la serrure (**test d'INT piratage difficulté 20**) ou en faisant la faisant exploser à l'aide d'au moins trois explosifs "classiques" (grenade ou mine). Si les PJ ont accès à des explosifs plasmatiques, un seul suffit.

La porte ouvre sur une grande cage d'ascenseur. Si la serrure a été piratée, il est possible d'emprunter l'ascenseur pour descendre. Sinon il faudra utiliser leur équipement pour atteindre le premier étage de la base (**test de DEX difficulté 15 éventuellement**, en cas d'échec une chute inflige 1d6 DM non réductibles). Par ce biais, les PJ arrivent en **A**.

Par les canalisations

Le passage par les canalisations est connu de Chime et loin d'être facile à atteindre. En effet, il faut se rendre à l'écart du village et descendre loin dans les Gorges. Le chemin est très accidenté et pratiquement impossible à suivre pour un interfacé Mech (**test de DEX difficulté 25** le cas échéant, 20 pour les autres). La présence dans l'équipe d'un tacticien disposant de la capacité *Déplacement tactique* réduit ces difficultés de 5.

Un échec se traduit par une chute vertigineuse stoppée *in extremis* par une branche, une pierre ou la dextérité de l'agent qui se rattrape au bord de la falaise. Elle se traduit par 2d6 DM non réductibles.

Une fois ce calvaire terminé, le groupe aperçoit en contrebas une grande ouverture métallique déversant à flanc de falaise un liquide rougeâtre et visqueux nauséabond dans lequel baignent des fragments osseux tels que des dents. Chime explique qu'elle n'a jamais vu aucun moine par ici et doute que le secteur soit surveillé.

Les canalisations sont assez larges pour laisser un Mech passer. Les remonter ne présente aucune difficulté, si ce n'est l'odeur qui est à la limite du supportable : il faudra réussir un **test de CON difficulté 15** (à moins d'être équipé d'un *purificateur d'air*) pour ne pas subir l'état préjudiciable *affaibli* pendant 15 minutes après être sorti de la zone.

Au fur et à mesure de leur progression, la quantité de déchets organiques augmente au point d'atteindre leurs moulins. Au terme d'un parcours ascendant de 200 m dans le noir le plus complet, ils atteignent une lourde grille derrière laquelle se trouvent plusieurs hélices acérées (à l'arrêt pour l'heure) servant à filtrer et broyer les déchets les plus volumineux ainsi qu'une trappe non sécurisée permettant de sortir des canalisations. La pièce, exigüe, est vide hormis quelques équipements de contrôle des évacuations. Une simple porte coulissante permet d'en sortir.

Par ce biais, les PJ arrivent en **B**.

Par les gorges

Il y a une troisième option pour pénétrer la base : en passant par les gorges. En effet, il existe une large déchirure dans le paysage par laquelle entrent et sortent les OVNI. Elle est parfaitement dissimulée par la végétation et il est impossible de la repérer par surveillance satellite, mais un survol dans les gorges (à l'aide du *Skyline* ou d'un *Moustik*) permet de la révéler.

Cependant, elle est totalement inaccessible à pied à moins de disposer d'équipement d'escalade de pointe (*Grappin télescopique* du tacticien, *Jambes cybernétiques* du cyborg, etc.) ou de module de vol (tel que les *Armures de vol*). De façon surprenante, cette entrée est probablement la moins dangereuse de toutes. Par ce biais, les PJ arrivent dans un immense hangar où stationnent deux OVNI, en **C**.

Acte 2, Investir une base E.T.

La base est divisée grossièrement en deux parties. La première, périphérique, contient les salles et installations courantes (salle d'expérimentation, de surveillance, hangar, prison, etc.). Le moyeu quant à lui contient le générateur ainsi que d'immenses →

COMPRENDRE LE LANGAGE E.T. ?

La récupération des OVNI de classe 1 et 0 dont le crash est décrit respectivement dans les Scénarios 02 et 03 devrait avoir fourni à l'Initiative une banque de donnée suffisante pour comprendre partiellement le langage E.T. et mettre au point des programmes d'infiltration informatique.

Si l'Organisation n'a pu mettre la main sur de tels trésors durant ces missions, il vous faudra adapter certains éléments de l'intrigue en conséquence.

Comme l'incapacité de tirer des informations pertinentes des ordinateurs présents dans la base E.T.

hangars où sont entreposées des cuves étranges.

La charge nucléaire doit être posée dans cette seconde partie pour une efficacité optimale.

Zone périphérique

La zone périphérique est creusée à même la roche et aménagée avec les revêtements métalliques anthracites classiques des OVNI. Régulièrement, au détour d'un couloir, des câbles électriques apparaissent depuis le faux plafond ou depuis une trappe au sol non fermée, donnant un aspect un peu négligé et rudimentaire au lieu, clivant avec l'ambiance habituel des structures extraterrestres.

Manifestement, la base est toujours en cours de construction ou d'évolution. De façon étonnante, les couloirs sont parsemés d'éclairage. Les lunettes à visée nocturne ne sont pas obligatoires ici. De plus, dès qu'ils pénètrent la base, les communications avec Opération – voire simplement le Skyline – deviennent inopérantes à cause d'un brouillage incontournable.

À moins d'une précision en ce sens, toutes les portes sont métalliques à coulissage latéral avec un détecteur de mouvement et aucune ne semble verrouillée.

En fonction de la façon dont les PJ s'y prennent pour pénétrer dans la base, les E.T. seront plus ou moins sur leurs gardes et regroupés à des endroits stratégiques pour mieux défendre les accès. La description suivante de la base donne l'état des lieux lors d'une vigilance standard, où l'intrusion des PJ est ignorée.

Si l'alerte a été donnée, les forces auxiliaires (présentes dans les salles 1, 2, 3 et 4) vont se réunir pour freiner l'avancée des PJ, probablement dans les couloirs de l'aire d'expérimentation (8) ou éventuellement dans l'atrium

de garde (1) si l'abord par le temple a été retenu.

Aire de transit

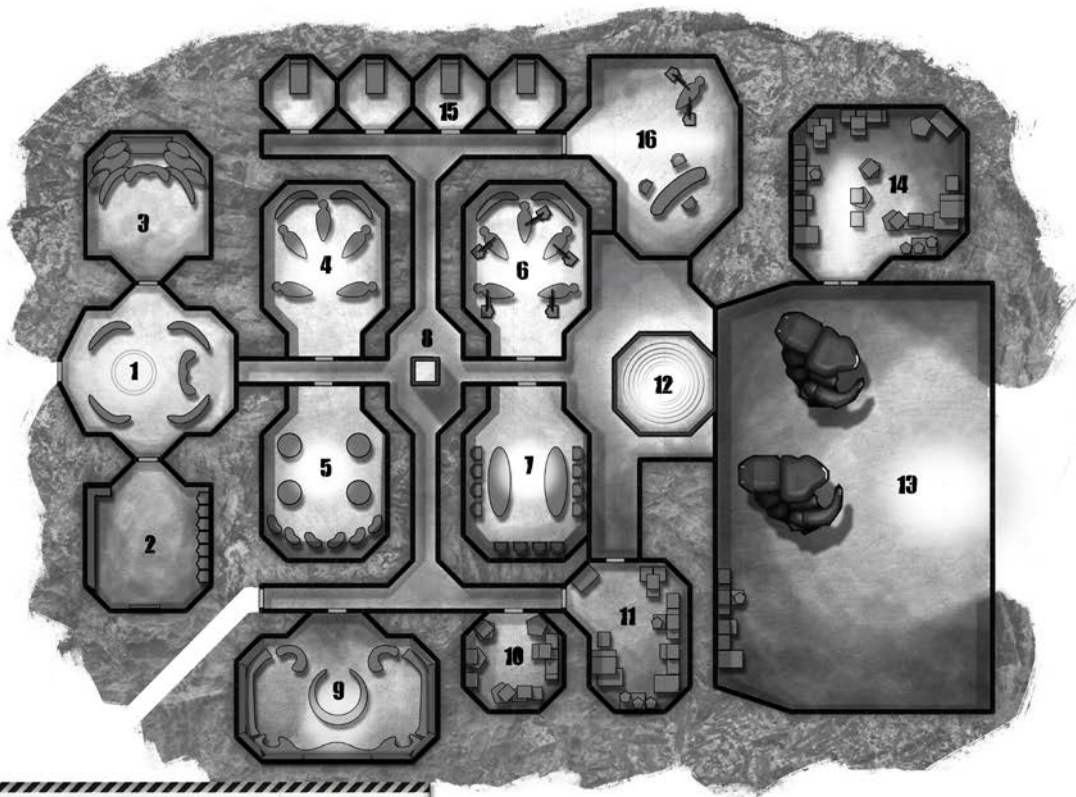
1. Atrium de garde : Cette zone vaguement circulaire contient plusieurs pupitres et équipements de prélèvements biologiques. Manifestement, tout humain traversant cette zone y reçoit une forme d'identification. **Deux cyborgs III** stationnent en permanence dans cette salle.

La réussite d'un test d'INT *informative* difficulté 20 permet de pirater les bornes de contrôle et d'obtenir diverses informations, tels que le plan de la base où encore la localisation des survivants de l'escouade Delta. Les PJ apprennent ainsi que sur les trois rescapés, il ne reste que le chef d'escouade Ciaccio encore en vie. Elle est classée "en cours d'interrogatoire".

2. Cellule de confinement/tri : Bien que propre, cette pièce est glauque. Une odeur métallique diffuse, mêlant sang et ammoniac, stagne dans l'air. On y trouve une banquette lisse et dure sur le côté, quelques placards avec du nécessaire de soins et d'entretien ainsi qu'une grosse trappe sur le mur du fond. Sur les contours de la trappe persistent quelques traces de sang séché. L'ouverture de celle-ci révèle un puits assez large pour y passer un corps et active automatiquement une hélice relativement silencieuse à 4 ou 5 m en contrebas. **Un gris II** est en train d'y trier des échantillons tissulaires.

Manifestement, on jetait ici quelques déchets. La présence de traînées superficielles sur les parois rappelant des marques de griffes laisse penser que les déchets n'étaient pas toujours consentants...

3. Cellule de surveillance : Une salle riche en écrans et équipements de surveillance divers. **Trois gris II** scrutent des écrans de surveillance. Plusieurs écrans montrent des images du



⚠ PLAN DE LA BASE ⚠

village, *via* des caméras qui semblent autonomes. Il faudra quelques instants aux AX51 pour comprendre que ces images proviennent manifestement des villageois eux-mêmes, *via* des implants cybernétiques posés à l'emplacement de leurs yeux.

Aire d'expérimentations

Ce couloir vaguement en forme de croix mène à quatre ateliers hébergeant chacun une technologie extra-terrestre avancée et un usage bien précis, avec une ambiance différente à chaque fois. Au centre du couloir (8) se trouve une dalle carrée d'une couleur très différente du reste du

revêtement au sol, sur un ton beaucoup plus clair. À côté de cette plaque se tient une borne étrange sur laquelle est creusée une forme de main avec une encoche circulaire en son centre. Manifestement, c'est une clef biologique impossible à pirater : il va falloir trouver la bonne main pour actionner la passerelle.

4. Salle de chirurgie : Une vaste salle *high tech* avec tout ce qu'il faut comme équipement pour découper finement, prélever, implanter, recoudre ou extraire des tissus aussi microscopiques que des fibres nerveuses, et qui tient autant de la salle de chirurgie →

que de la salle d'autopsie. Elle est propre, parfaitement aseptisée et en cours d'utilisation : sur une des tables se tient le corps d'un des membres de l'escouade Delta, en pleine autopsie. Le crâne a été ouvert proprement, révélant un cerveau qui tient plus de la pulpe de fruit que d'un organe.

La réussite d'un **test d'INT médecine difficulté 14** permet de comprendre que l'organe a été extrêmement endommagé *ante mortem*. C'est d'ailleurs probablement la cause de la

mort. S'il n'est pas possible de comprendre la cause de ces blessures, on peut remarquer quelques éclats de métal dans la boîte crânienne.

La salle est normalement vide de présence E.T., sauf si les PJ ont été particulièrement discrets (par exemple en passant par les canalisations et sans déclencher de combat jusqu'à cette zone), il est possible d'y découvrir deux *gris II* en train de travailler, accompagnés d'un *Cyborg III* pour les tâches subalterne.

5. Salle d'expérimentation biologique : Cette pièce sombre contient 4 grandes cuves cylindriques en verre et posées verticalement. Deux d'entre elles sont pleines d'un liquide inerte et transparent. Au fond de la pièce trônent également ce qui ressemble à des terrariums hermétiques. Segmentés en 6 petits biomes indépendants les uns des autres où tentent de croître tant bien que mal quelques spécimens végétaux, il faut réussir un **test d'INT Biologie difficulté 15** pour comprendre qu'ils représentent là une expérimentation de la part des E.T. sur des conditions climatiques extrêmes très éloignées des conditions terrestres.

Un *polymorphe* attend sagement sur le plafond de la salle, en forme protoplasmique. Plat et parfaitement immobile, il est difficile de le repérer (**test de PER difficulté 20**). Si les PJ l'ignorent, il se laisse tomber à proximité des cuves et active une commande qui les ouvre. Dans le tour suivant, deux *polymorphes enragés* (CB#27 p. 161) jaillissent des récipients et s'en prennent aux agents (ainsi qu'au *polymorphe* s'il n'a pas été abattu avant).

6. Salle d'expérimentation cybernétique : Tenant à la fois de l'atelier cybernétique et de la salle de chirurgie, cet endroit est bien plus sanglant et glauque que la salle de chirurgie. Scies lasers, perceuses magnétiques et sangles de contention donnent une



Le gris

impression de chambre de torture. Une dizaine de *cyborgs II* sont en train d'y subir une mise à jour. Lorsque les PJ pénètrent la pièce, quatre d'entre eux s'activent et passent à l'attaque (bien que partiellement mis à jour, utilisez les caractéristiques des *cyborgs III*).

7. Salle d'expérimentation psi : Cette pièce est complètement vide, à l'exception de deux tables et de quelques chaises équipées de sangles. Les PJ disposant de capacités Psi sont cependant pris d'un profond malaise en entrant ici, comme si leur esprit était assailli par des cris d'horreur ou des lamentations. Ils gagnent **1 PT** (non réductible).

Zone de contrôle

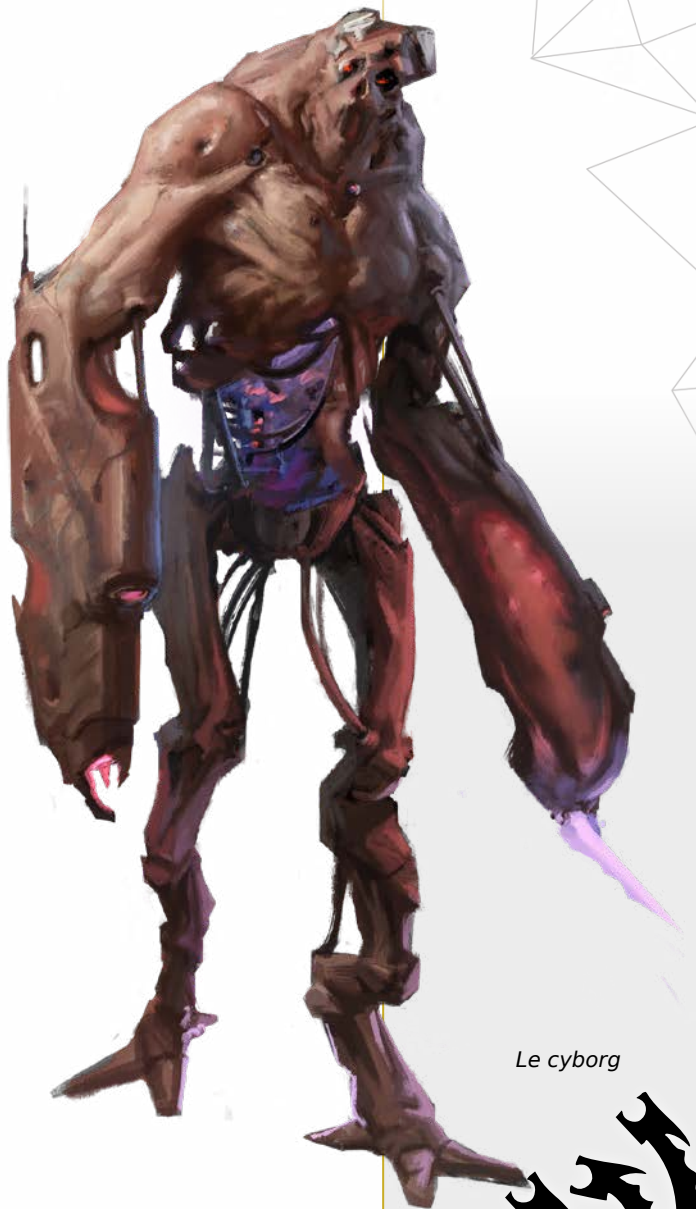
9. Centre de commandement : Proche de la cellule de surveillance, en plus gros et en mieux équipé, cette salle s'étend sur trois étages desservis par des passerelles gravitationnelles. Les murs sont couverts d'écrans retranscrivant des images satellites manifestement piratées du réseau terrien. Par certains aspects, l'ensemble est très proche du centre d'intervention de l'Initiative. Cependant, s'il est clair que le CI surveille l'activité extraterrestre, qu'en est-il des envahisseurs ? Les images ne pointent pas vers des centres stratégiques ou militaires mais plutôt sur des villes, les aéroports, les usines ou encore les transports maritimes. Que cherchent-ils ?

Quatre *gris II* et deux *cyborgs III* stationnent dans cette pièce et combattront jusqu'à la mort.

Si les AX51 ne commettent pas trop de dégât dans cette pièce, il sera possible de se connecter aux ordinateurs et tenter d'extraire des données tactiques cruciales en réussissant un **test d'INT Informatique difficulté 20**. Le traitement de ces données par le CR fournira **2 PE**. Dans tous les cas, sur plusieurs écrans et bornes de contrôle

reviennent souvent les mêmes mots. Le *Projet Omega*.

10. Armement : Un bien grand nom. En fait il s'agit plus d'un stockage de pièces détachées d'armes ou de →



Le cyborg



Le commandeur

munitions qu'autre chose. Cependant, en furetant, il est possible de trouver *trois grenades à plasma* (incompatibles avec le lance-grenade malheureusement) et *deux mines à fragmentation plasmatiques*.

Les Docks

13. Hangar : Cette zone est immense – environ 100 m de plafond pour 300 m de long – et se mêle étroitement avec une grotte creusée artificiellement dans la montagne. Deux OVNI de classe 2 stationnent silencieusement aux abords du monte-charge (12), nécessaire pour gravir les contrebas de 30 m qui mènent au reste de la base.

Plusieurs caisses métalliques et appareils d'entretiens offrent des couverts partiels dans la zone, qui est remarquablement peu surveillée. Un *gris II* et *trois cyborgs III* s'affairent dans la zone, entre les hangars et la réserve (11). Si les PJ s'approchent suffisamment discrètement, ils peuvent tenter d'engager le combat avec un tour de surprise.

Dans tous les cas, une fois l'alerte donnée, une procédure d'urgence automatique est lancée et un *colosse* (CB#27 p. 162) s'active, sortant d'un OVNI et prenant pour cible tous les intrus présents dans la zone.

Les OVNI sont verrouillés mais les PJ peuvent tenter de les forcer s'ils le souhaitent (**test d'INT *piratage* difficulté 20**).

Zone de détention

Les cellules de détention (15) sont vides et non verrouillées. L'une d'entre elles contient encore des marques de sang relativement fraîches décrivant des traînées vers la sortie (un des AX51 qui n'a pas survécu à ses blessures et n'a pu être "*interrogé*"). Au bout du couloir à l'est stationnent deux *cyborgs III* qui sont épaulés par deux *tourelles automatisées* placées de part et d'autre du couloir pour tirer sur les intrus, l'objectif étant de les retenir

pour les empêcher d'atteindre l'**antre du commandeur** (16).

L'antre est fermé par une simple porte coulissante. De l'autre côté de la porte, un *Commandeur* est en plein "entretien" avec Vanessa Ciaccio. Le premier échec avec un membre de son escouade a révélé les propriétés explosives des puces AOB. Une méthode plus longue est à l'œuvre maintenant, se traduisant par des hurlements de douleurs et de terreurs de la part de l'agent, parfaitement audibles de l'autre côté de la porte.

Lorsque les PJ ouvrent la porte, lisez-leur ou paraphrasez-leur le texte suivant en guise d'accueil :

Vous n'avez pas le temps de remarquer quoi que ce soit que vos sens sont immédiatement assaillis de toute part, comme s'ils subissaient une forme de surtension. La sensation est étrange, vous n'avez pas peur, vous ne paniquez pas et, en même temps, vous savez que vous ne pouvez rien faire. Lorsque vos yeux arrivent à s'acclimater, perçant le voile blanc lumineux qui vous éblouissait, vous remarquez que vous n'avez plus vos armes et que vous n'êtes plus dans la base. Au lieu de ça, vous êtes sur une planète inconnue. Le paysage est montagneux, le ciel est sombre et rouge tandis que la végétation semble morte, comme liquéfiée.

Vous entendez un bruit derrière vous et vous retournez rapidement, faisant face au commandeur. Il se tient droit, sur un petit amont rocheux. Il vous regarde de haut, de ses yeux morts et noirs.

Laissez les PJ poser quelques questions et adaptez les réponses de l'extraterrestre en conséquence : « *Notre entrevue risque de se terminer dans un bain de sang. Avant cela, je voulais nous laisser une chance de dialoguer. Je tiens votre camarade en mon pouvoir. Sa bombe risque de s'activer d'une seconde à l'autre. Elle est tellement têtue. Elle*

m'oblige à m'enfoncer toujours plus loin dans son esprit. »

Si les PJ questionnent sur la bombe, le commandeur secoue la tête négativement : « *J'aimerais approfondir cette question avec vous, mais ce temps de grâce nous est compté. Regardez bien autour de vous. C'est la Terre que vous contemplez. Un avenir. Une promesse. La promesse que je vous fais si vous ne répondez pas à ma question. Dites-nous ce que vous savez sur le Projet Omega ?* »

Logiquement, à ce stade de la campagne, les PJ ne savent rien sur ce projet. S'ils tentent de lutter contre l'influence du *commandeur*, demandez un jet de CHA (ajoutez le bonus d'attaque PSI et tout modificateur augmentant la DEF PSI). Le score le plus élevé sort de la tranche en premier et reprend le contrôle de son corps, prenant conscience du contenu de l'antre.

Il s'agit d'une grande pièce vide avec au centre le commandeur face au corps sans vie de Ciaccio, sanglé à une table. À ses côtés se tiennent deux *gris II* qui passent à l'attaquent rapidement dès qu'ils comprennent que le PJ a quitté l'emprise du psionique. Au tour suivant, les autres agents quittent l'emprise du *commandeur* et le combat s'engage normalement. Le *commandeur* commence l'affrontement déjà sous l'emprise de sa *forteresse Psi* et les extraterrestres combattent jusqu'à la mort.

Une fois l'affrontement terminé, si les PJ s'intéressent à Ciaccio, ils constatent qu'elle est morte. Du sang coule de son nez et de ses yeux tandis que des hématomes parsèment son crâne, rappelant éventuellement le corps autopsié (4). Le *commandeur* possède un étrange dispositif greffé dans la main semblable à l'empreinte remarquée autour de la stèle (8). Il s'agit en fait de la clef permettant d'activer la passerelle gravitationnelle. Il n'est pas nécessaire que l'extraterrestre →



Une armée de cyborgs prête au combat

soit toujours en vie pour l'utiliser, la main seule suffit.

Le moyeu

Une fois la clef posée sur la borne, la passerelle gravitationnelle se met en branle et descend lentement dans les entrailles de la base, faisant pénétrer les agents dans le moyeu. La descente est lente et semble interminable, tandis que l'air se raréfie. Il fait très sombre et les sons se perdent dans le néant.

Les agents disposant de système d'éclairage ou de lunettes à visée nocturne peuvent comprendre qu'il s'agit en fait d'une immense grotte remplie de dizaines de milliers de cuves

superposées les unes sur les autres, reliées entre elles par des systèmes d'alimentations et des appointements.

La passerelle gravitationnelle se pose approximativement à mi-chemin de la grotte, alors que les agents ont parcouru plus d'une centaine de mètres. La plate-forme circulaire qui les accueille est large d'environ 30 m de rayon et contient plusieurs consoles de commande. En les manipulant, les PJ comprennent qu'ils sont au sommet d'un puissant générateur énergétique alimentant toutes les installations. Certainement l'endroit rêvé pour poser la charge nucléaire et déclencher une réaction en chaîne. En touchant une commande, il est possible d'éclairer le

contenu des cuves pour découvrir des humains en stase... Des milliers d'humains en stase. Apparemment vivants et en parfaite santé, à en croire les relevés biologiques, mais maintenus dans une forme d'hibernation.

Ils n'ont pas le temps de se pencher sur ce mystère que depuis les profondeurs de la grotte, sous la plate-forme, leur parviennent des sons mécaniques. En prenant le temps de scruter la zone, les PJ découvrent que tout le fond de la grotte n'est en fait qu'une immense usine de production où attendent plusieurs milliers de *cyborgs* d'une génération manifestement encore plus récente que celle de la mortelle V3 qu'ils viennent d'affronter. Certains commencent déjà à s'activer !

Les PJ ne voient pas encore par quel biais ces ennemis pourraient les atteindre, mais il doit certainement y avoir des monte-charges menant à leur plate-forme. Dans tous les cas, le temps leur est compté et ce n'est qu'une question de minutes avant qu'ils ne soient submergés. C'est la mort dans l'âme que les PJ doivent prendre la décision d'actionner la charge nucléaire.

Fuir ? Mais par quel moyen ?

Étant donnée l'arrivée en masse des Cyborgs, les PJ ne peuvent prendre le risque de mettre un compte à rebours trop long. Il leur faut faire vite. Plusieurs options s'offrent à eux : sortir de la base et prendre le skyline, bien

entendu, mais également sauter dans les gorges ou encore voler un OVNI ?

Vont-ils laisser le village entier sombrer ? Tenteront-ils de sauver quelques innocents ? Emporteront-ils des E.T. neutralisés avec eux ?

Laissez-les faire leurs choix et les assumer. Dans tous les cas, décrivez une scène de tension où leur survie n'aura tenu qu'à un fil tandis que la montagne s'effondre sur elle-même dans une explosion nucléaire.

Conclusion

Cette mission aura soulevé son lot de questions. Sur les intentions des envahisseurs bien entendu (*depuis combien de temps sont-ils sur Terre ? Pourquoi ont-ils des entrepôts pleins d'humains en hibernation ?*) mais également sur leur propre organisation (*quelle est cette histoire de bombe ? Qu'est-ce que le Projet Omega ?*).

Les PJ seraient en droit d'exiger des réponses de la part d'Opération qui pourrait en confier, jusqu'à un certain point. Dans tous les cas, seules les grandes lignes d'Omega seront livrées : ce projet représente actuellement la seule chance de victoire et il mérite tous les sacrifices possibles. Quant à la vérité sur les puces AOB, à vous de voir ce que vos joueurs sont prêts à entendre.

Dans tous les cas, le *Projet humanité X* est un succès. Le succès de cette mission le prouve. Mais dans cette guerre, l'Initiative n'est-elle pas en train de perdre son *humanité*... ?

SCÉNARIO 7 - PRÉSENTS ALTERNATIFS



En quelques mots...

Une mission double des plus singulières : chaque équipe va devoir mener l'enquête pour retrouver son homologue portée disparu. Deux mondes où il faudra démêler le vrai du faux avec, d'un côté, la lutte contre une invasion extraterrestre au sein même de la base et, de l'autre, une enquête sur un attentat au sein d'un aéroport qui va mener à l'interception d'un Boeing 777 en plein vol. Une promenade de santé. Des surprises en pagaille.

Fiche technique

TYPE • Scénario action/
enquête

PJ • Tout niveau

MJ • Expérimenté

Joueurs • 4 AX51 de
niveau 8 et 4 PJ de niveau 7

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★☆☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Deux disparitions dans des contextes étranges. Deux réalités différentes. Deux temporalités différentes ? Chaque équipe doit retrouver l'autre. Mais un seul monde est réel, l'autre n'est qu'une chimère. Comment ? Pourquoi ? Une certitude : une course contre la montre s'engage pour éviter le pire.

Introduction

Un peu de contexte

Progression de l'invasion

Si la perte de la base du Lengshui a porté un coup dur aux envahisseurs, les conséquences de cette victoire ne sont pas ressenties ni sur la fréquence, ni sur la violence des incursions extraterrestres. Les analystes du centre d'intervention ont cependant constaté une diminution importante de l'activité E.T. sur le continent asiatique. Une victoire bien faible qui suggère l'existence d'autres bases ailleurs sur le globe.

Les progrès technologiques appliqués aux intercepteurs SBX commencent cependant à porter leurs fruits. Si les OVNI de classe 3 restent invincibles, il a été possible une fois – une unique fois – d'en endommager un suffisamment pour l'obliger à battre en retraite. L'Initiative pourrait fêter cette réussite mais la sensation que les ressources et les troupes des envahisseurs sont infinies interdisent toute réjouissance, qui serait déplacée. Car tant que le flux des ennemis ne sera pas stoppé, l'Humanité reste condamnée.

Heureusement, le Conseil dispose d'un as. Une carte maîtresse qui

pourrait tout changer. Un atout que les extraterrestres craignent tant qu'ils ont misé l'intégralité de leurs ressources dans le seul but de le découvrir et de le réduire à néant : le projet *Omega*. Le dispositif est presque prêt. Ce n'est qu'une question de semaines avant qu'il soit lancé, sonnait la première étape de la guerre qui pourrait enfin tourner en notre faveur.

Les connaissances exactes des envahisseurs relatives au projet sont obscures, mais ils en savent assez pour ne pas rester passifs face à l'urgence de la situation. Ils ont acquis la certitude que l'Initiative est impliquée dans son exécution, et ils sont prêts à la frapper en plein cœur.

Trouver la faille

Grâce aux ressources de la Russie et notamment par l'intermédiaire de son organisation occulte l'*Ofis Tumana* (O.T.), les envahisseurs ont réussi à capturer l'équipe *Corbeau*.

Ce tour de force aura nécessité des ressources incroyables. Depuis les événements liés à *Normandie*, les *corbeaux* qui disposaient encore d'une vie civile ont été repérés et placés sous la surveillance de l'O.T. Ils étaient alors considérés comme une faille exploitable dans la sécurité de l'Initiative. Pour les



attirer dans le filet de l'organisation russe, quelques appâts ont été lancés. C'est finalement celui déployé à Pori en Finlande qui a fonctionné : un signal parasitant les ondes hertziennes contenant des séquences E.T. Suffisamment discret et perfectionné pour être crédible. L'équipe *Corbeau* s'y est rendue.

En une poignée d'heures, le plan jusqu'alors en attente a été exécuté parfaitement : mener un attentat sur l'aéroport de Berlin-Tigel – seule entrée aérienne internationale pour la Finlande depuis la chute de Ciudad Victoria – alors que les agents y étaient en transit, profiter de la panique pour les capturer, les faire monter à bord d'un Boeing 777 équipé d'un système

de téléportation révolutionnaire et les envoyer dans un centre de recherche dissimulé sous un hôpital à la périphérie de Voronej. Là-bas, ils sont drogués et plongés à l'aide d'un casque de réalité virtuelle dans un monde imaginaire construit en direct à l'aide de leurs connaissances et de leurs souvenirs. Pourquoi ?

Le plan est de les amener à livrer volontairement, par la trahison de leur propre mémoire, toutes les informations stratégiques possibles relatives à l'Initiative en vue d'une attaque ultérieure. De son emplacement jusqu'à ses moyens de défense en passant par la liste de son personnel. →

Au menu ? Interception de gros porteur en plein vol





UN MONDE IMAGINAIRE

L'univers dans lequel évoluent les *corbeaux* est une construction de leur esprit, scriptée par quelques éléments extérieurs appliqués par l'O.T. Dans la mesure du possible, les scientifiques cherchent à intervenir le moins possible dans la simulation car ces interactions peuvent rapidement être perçues par les sujets de l'expérience comme étrangères, anormales et/ou surnaturelles. La simulation repose donc majoritairement sur la mémoire collective des sujets, au point de sembler parfaitement réelle. En contrepartie, leur subconscient va venir jouer les trouble-fêtes en prenant de plus en plus part au déroulement du scénario par des messages plus ou moins subtils.

Pour ce faire, les scientifiques de l'O.T. – dirigés par le Professeur **Valerian Aleskeevich** – ont élaboré une aventure virtuelle à faire vivre aux *corbeaux* : ces derniers vont devoir mener une enquête au sein même de la base pour faire la lumière sur la disparition mystérieuse de l'escouade *Alpha*. Ce qu'ils *imagineront* sera minutieusement observé et interprété par leurs adversaires.

Une alliée inattendue

Le plan de l'O.T. semble sans faille, mais un élément perturbateur dont personne ne soupçonnait l'existence pourrait faire s'effondrer l'opération. Un grain de sable, une arme secrète dont les enquêteurs pourront se saisir : Lucie.

Lors des événements de Mousehole (S3), un *Commandeur* a lié son esprit avec celui des PJ et a trouvé la mort alors qu'il dépensait ses dernières forces à maintenir le contact avec ces derniers. Il a laissé une part de lui-même dans leur subconscient. Implantant ou éveillant des capacités Psi latentes.

Grâce à ces facultés inconnues, l'esprit des PJ va tenter de se défendre et de leur faire prendre conscience de leur situation réelle, à l'insu d'Aleskeevich et de son équipe (les applications exactes de ces capacités psi seront développées dans la Saison 3 de *Menace X*, à venir).

De son côté, l'escouade *Alpha* va réellement partir à la recherche des *corbeaux* et remonter leur piste lors d'une mission musclée, pleine d'action et particulièrement épique. À la fin, les deux équipes de PJ se retrouvent pour le grand final. Et une grande surprise.

Organisation de la Mission

Ce scénario suit une construction très particulière puisque les joueurs vont jouer à tour de rôle les deux groupes

de PJ, chacun enquêtant sur la disparition de l'autre groupe. Sans savoir – du moins dans un premier temps – que l'un des deux groupes, les *corbeaux*, évoluent dans une réalité virtuelle.

L'aventure est construite en trois actes, chacun divisé en deux parties dont l'intitulé clarifie le groupe concerné par l'intrigue. Il est recommandé de garder une certaine unité dans les scènes jouées et de ne procéder aux changements de groupe qu'au moment des étapes-clés pour éviter de perdre les joueurs dans l'interprétation de leurs personnages – hormis dans la dernière partie du scénario où vous pouvez alterner les scènes si vous le souhaitez.

Dans la première partie, chaque équipe va enquêter sur les circonstances de la disparition de l'autre. Dans la seconde, les *corbeaux*, après avoir trouvé l'escouade *Alpha* plongée dans une forme de coma artificiel, vont tenter de trouver le responsable de ce phénomène tandis que les AX51 vont s'essayer à l'interception en plein ciel d'un vol long courrier.

Enfin dans la dernière partie, les enquêteurs *corbeaux* devront comprendre la nature de leur situation et trouver le moyen de contacter l'Initiative qui enverra alors l'escouade Alpha à leur rescousse.

Préambule



- Ordre de mission

Les enquêteurs, dans une réalité virtuelle, se trouvent dans le centre de commandement, face à un Adesh Manendra nerveux et soucieux, deux attitudes peu communes chez ce personnage généralement calme et froid. Quelque chose de grave a dû se produire. Ce qui expliquerait le rapatriement (éventuel) des enquêteurs à la base en tout urgence depuis leurs lieux de résidence.

D'ailleurs, il l'annonce sans préambule : « *L'escouade Alpha a disparu.* » Il désigne un écran représentant une vue tactique de la base avec plusieurs signaux clignotant de façon sporadique et brouillée, comme s'il s'agissait de fantômes : « *Leurs émetteurs indiquent clairement qu'ils se trouvent sur la base mais quelque chose semble perturber la fréquence et nous n'arrivons pas à les localiser précisément. Et aucun agent ne répond. Nous avons déjà fouillé la base de fond en comble sans succès. La situation est critique, nous craignons le pire. Votre mission est simple : comprendre ce qu'il se passe et retrouver l'escouade. Vous avez carte blanche. Faites vite et bien. Tout ceci est vraiment inquiétant.* »

Manendra pourra fournir les informations suivantes, en réponse aux questions des enquêteurs :

- L'escouade revenait d'une mission d'intervention aux abords d'Abou Dabi (Emirats Arabes Unis) où ils ont contrôlé avec un succès relatif l'attaque d'un centre d'affaire. Il y a eu quelques pertes civiles mais, globalement, la mission est considérée comme une réussite.
- Le retour s'est déroulé normalement et toute l'équipe s'est rendue au bloc médical pour y bénéficier des soins et examens protocolaires. L'un des AX51 (à vous de choisir lequel) a été particulièrement touché et a dû rester hospitalisé pendant que le reste de l'escouade s'est rendue au centre de commandement pour y faire leur rapport auprès de Manendra après un détour à l'atelier pour y remiser leur matériel.
- Hormis le blessé, l'équipe a eu quartier libre par la suite, vacant à ses occupations.
- L'alerte a été donnée par le **Dr Laennec** après la disparition du blessé, il y a 12 h environ. Sur les images de surveillance de la base, ce dernier a quitté sa chambre de soin

de lui-même, se débranchant avec minutie et calme de ses appareils de monitoring, ce qui a déclenché une série d'alarme. Il a profité en réalité d'un changement de ronde au sein du service, si bien que les infirmiers ont mis presque 3 minutes à se rendre à son chevet pour constater sa disparition.

- Les caméras du couloir ont été clairement piratées car il manque les images de son départ du pôle médical. C'est une piste sur laquelle les informaticiens du CI sont en train de plancher mais ils n'ont pas encore découvert la faille. **Murilo Antunes** est chargé de superviser cet aspect des investigations.
- Suite à la disparition du blessé, le reste de l'équipe a été contacté sans succès. Après recherche, il apparaît qu'ils n'ont jamais regagné leurs chambres pour la nuit. La dernière personne à avoir côtoyé un membre de l'escouade est le **Dr Ema Plesa**, du projet *Humanité X*.



- Ordre de mission... encore

Les joueurs changent de feuille de personnage. Passage aux AX51 qui se présentent au centre de commandement, appelés en urgence par le commandant Iramen. Son regard dur et froid est cependant trahi par une colère sourde. Derrière elle, les écrans affichent les images de plusieurs chaînes télévisées du monde traitant d'un incident grave à l'aéroport international de Berlin-Tigel.

« *Il y a deux heures, un attentat a eu lieu à Berlin. Nous cherchons encore à comprendre exactement ce qu'il s'est passé mais, pour l'heure, nous savons que trois explosifs puissants ont été enclenchés, provoquant des dizaines de morts et des destructions matérielles importantes, dont l'effondrement partiel du terminal.* » Bien entendu, le bilan des →

UN MONDE IMAGINAIRE (SUITE)

La simulation puise dans les souvenirs conscients des PJ, et là, aucun problème. Mais elle puise également dans les souvenirs inconscients de l'ensemble des sujets de l'expérience. Et là, des décalages peuvent apparaître avec le réalisme des situations. Par exemple, un PJ va se rappeler avec précision des informations qu'il devrait en fait ignorer : un code d'accès qui n'avait été perçu que du coin de l'œil, un numéro de téléphone tapé tellement vite qu'il n'avait aucune chance d'être mémorisé, etc. Toutes ces données dorment quelque part dans le cerveau des *corbeaux* et vont remonter à la surface pour être collectées par les scientifiques de l'O.T. Les trous sont naturellement comblés par l'imagination des sujets pour paraître le plus cohérents possible. Idéalement, les scripts cherchent à emmener les agents vers des éléments connus de leur cerveau et évitent autant que possible d'orienter vers des situations qui échappent clairement aux connaissances de sujets.

pertes humaines n'est que provisoire et risque forcément de s'alourdir dans les prochaines heures.

“L'équipe Corbeau était en attente dans le terminal visé au moment de l'incident. Ils sont injoignables depuis. Nous pourrions craindre qu'ils soient parmi les victimes ou simplement dans l'incapacité de nous répondre. Mais nous n'arrivons pas à les localiser. Aucun des smartphones ne semblent fonctionnels. » Ces appareils de haute technologie sont prévus pour résister aux conditions extrêmes et disposent d'une balise autonome capable d'émettre un signal malgré la destruction du téléphone. *« Même si toute l'équipe était assise sur la bombe au moment de l'explosion, nous devrions avoir encore au moins un signal. »* Si les PJ demandent si Opération craint la perte de ses agents, Iramen répond sombrement : *« La mort d'un agent est un accident dommageable mais acceptable. Ce que nous redoutons est pire que leur mort. »*

Voici les informations supplémentaires que la commandante pourra fournir :

- L'équipe était réunie à Berlin dans l'attente d'une correspondance pour Helsinki (Finlande). Les attaques extraterrestres ont drastiquement réduit la quantité de vols long courrier et cette escale était nécessaire.
- La mission consistait à étudier des anomalies relevées au sein du Golfe de Botnie, aux abords de la ville portuaire de Pori. Opération voulait s'assurer de la pertinence d'envoyer une escouade en mission sous-marine pour dépister une éventuelle base extraterrestre.
- Le coordinateur des secours à Berlin est un certain **Matthias Erlbaum**. Il sera difficile de s'entretenir avec lui étant donnée la crise mais il sera le plus à même de dresser un tableau de la situation.

- L'aéroport a été complètement déconnecté du réseau Internet pour une raison inconnue. Il n'est pas possible pour le CI d'en extraire la moindre image de surveillance. Le piratage de satellite espion couvrant la zone a livré des images qui sont encore à l'étude.
- Le Projet Excalibur ne relève pas de présence E.T. dans le secteur, pas même de polymorphe.

Acte 1, Comprendre

- Retrouver l'escouade Alpha

Suite à leur entretien avec Manendra, les PJ disposent de trois premiers axes de recherche qu'ils peuvent suivre dans l'ordre de leur choix.

Le pôle médical

Lorsque les enquêteurs se présentent au pôle médical, ils trouvent le lieu en pleine effervescence. L'escouade *Epsilon* est tout juste revenue d'une mission délicate et deux AX51 sont dans un état grave nécessitant des soins d'urgence, avec un pronostic vital engagé. Le Dr Laennec termine à l'instant de les stabiliser avant de les envoyer au bloc chirurgical. À peine essoufflée, elle peut alors répondre aux questions des agents en leur apportant les informations suivantes :

- Les blessures de la plupart des membres de l'escouade Alpha étaient superficielles. Seul un des AX51 avait besoin d'une prise en charge plus poussée à cause d'une commotion préoccupante de la rate.
- L'électro-encéphalogramme psi (EEP) des membres de l'escouade ne présentait aucune anomalie. L'EEP est un examen de routine visant à s'assurer de l'absence de contrôle mental des troupes revenues de

mission ou encore de lésions cérébrales ou psioniques persistantes.

- Le comportement du blessé était totalement normal jusqu'à ce qu'il se volatilise au milieu de la nuit, sans explication.

Il est possible de fouiller la chambre du disparu et d'y relever les éléments suivants :

- **[PER difficulté 13]** - Les effets personnels du blessé sont tous en place dans la penderie et rien ne semble manquer, à l'exception de la paire de chaussure. L'agent était hospitalisé dans une simple tenue de patient : il y a peu de chance qu'il passe inaperçu dans ces conditions.
- **[INT difficulté 14]** - Suite à cette constatation, les PJ peuvent demander au reste du personnel de faire l'inventaire des vêtements. Ils constatent rapidement qu'il manque à l'appel une tenue de chirurgien bleue et une blouse blanche du pôle médical.
- **[PER difficulté 16]** - Sur l'oreiller, il y a une très discrète tache légèrement orangée sur le coussin, à l'emplacement de la nuque du blessé. Un prélèvement transmis au centre de recherche révèle une heure plus tard qu'il s'agit d'une sorte de fluide corporel de nature inconnue.

Le centre d'intervention

Murilos Antunes est un informaticien brésilien barbu et massif, à la voix douce et à l'humour décapant. Du moins en temps normal, car il est pour l'heure déconcerté par la situation présente.

- Il manque plusieurs minutes de capture de caméra de surveillance un peu partout sur la base. Bien entendu des images autour du pôle médical mais également autour de tous les centres névralgiques de la base, à des moments variables et pour une durée variable. Les premières images

manquantes remontent à 1 h avant l'alerte du Dr Laennec et concernent les locaux du projet *Humanité X*. Murilos essaie de recoller les morceaux mais il a constaté encore l'absence d'image depuis le mess il y a moins d'une heure.

- Il a vérifié les protocoles plus d'une dizaine de fois : il n'y a aucune trace d'intrusion extérieure dans le système de la base. Le piratage a donc eu lieu au sein même de la structure. Ce qui n'a pas de sens : le seul moyen de réaliser une telle prouesse sans laisser de trace serait d'intervenir directement depuis le centre d'intervention.
- **[PER difficulté 13]** - Il y a plus d'une dizaine de personne travaillant actuellement au CI. Les interroger une par une ne révèle aucune anomalie de prime abord. Mais **Enrica Ruvo**, une analyste italienne aux cheveux mi-longs présente sur le col de sa chemise, côté nuque, un résidu mucoïde orangé. Si un PJ remarque ce résidu, l'analyste tente de s'enfuir et il faudra la neutraliser (*manu militari* ou à l'aide d'une arme – cf. caractéristiques en marge –) pour l'examiner et révéler au niveau de sa nuque une espèce de grosse limace rouge fixée à la base de son crâne (cf. acte 2 pour en savoir plus sur cette créature) !

Le projet humanité X

D'origine polonaise, le Dr Ema Plesa a la peau naturellement blanche. Mais avec la disparition de l'escouade Alpha, elle semble avoir perdu encore en contenance au point d'en être presque translucide. Elle est très affectée par la situation. Elle reçoit les enquêteurs à l'entrée des locaux du projet *Humanité X*, face à une énorme porte blindée. Elle hésite un instant à faire entrer les enquêteurs avant de s'exécuter.

Faites un tour de table et demandez à vos joueurs si leurs PJ ont jamais eu l'occasion d'entrer ou de savoir →



PARASITE E.T.

La créature ressemble à une limace rougeâtre et visqueuse d'environ 20 cm. Son corps, mou et longiligne, est asymétrique : une partie "plate" permet le déplacement par reptation et présentant en son centre un orifice circulaire, sorte de bouche émettant les nanobiofilaments censés coloniser le système nerveux de sa victime. La créature se loge de préférence à la base de la nuque.

Le script de l'O.T. prévoyait initialement une simple disparition de l'escouade Alpha pour inciter les corbeaux à enquêter au sein de la base - et y extraire les données de sécurité. C'est le subconscient des PJ qui a matérialisé ce script sous la forme d'un parasite extraterrestre manipulant la conscience de ses victimes. Un premier signal envoyé par leur esprit pour leur faire comprendre leur situation - le fait qu'ils rêvent et évoluent dans une simulation. L'étape suivante sera l'entrée en scène de Lucie.

exactement ce qu'il se passe dans ces locaux et de le justifier le cas échéant. Si l'un d'entre eux dispose d'une connaissance suffisante du projet, décrivez les lieux de façon fidèle à la scène d'introduction du Scénario 6. Sinon, restez évasif sans trop entrer dans les détails, pour ne pas mettre la puce à l'oreille des joueurs. Éventuellement, vous pouvez décrire certaines pièces inédites, que vous n'aviez jamais eu l'occasion d'aborder dans vos parties (comme les chambres des AX51, par exemple).

Plesa explique que les AX51 sont revenus simplement déposer quelques affaires et se changer avant de retourner se détendre sur la base sans préciser leurs projets. En fouillant les chambres, de prime abord il ne manque rien d'inhabituel. La réussite d'un **test de PER difficulté 15** (réussite automatique si la découverte a déjà été faite au pôle médical) permet de repérer de discrètes traces de mucus orangés dans chaque chambre (que ce soit sur les lits, dans la penderie, dans la salle de bain, etc.). Un inventaire plus large du projet *Humanité X* permet de constater la disparition de tenues de travail, une tenue par agent : une combinaison d'ingénieur, une blouse d'infirmier ou encore une veste de technicien, etc.

Pister les disparus

Maintenant que les PJ connaissent les tenues portées par l'escouade et qu'ils suspectent un comportement anormal entretenu par un parasite extra-terrestre, il pourrait être plus aisé de les retrouver. D'ailleurs l'attitude d'Enrica Ruvolo suggère une tactique semblable à l'intrigue de la *Lettre Volée* d'E. Poe : l'escouade pourrait évoluer dans la base à la vue de tous, simplement déguisée par des vêtements communs (proposer ce raisonnement au PJ avec la plus haute valeur d'INT si les joueurs n'ont pas l'idée eux-mêmes).

Que ce soit en arpentant la base en se focalisant sur les vêtements manquants ou par le recours au système de surveillance du CI, il est finalement aisé de retrouver l'escouade (surtout si Ruvolo a été neutralisée puisqu'il n'y a plus personne pour trafiquer les images de surveillance) : chaque membre erre dans une zone de la base, le visage toujours soigneusement détourné des caméras en s'affairant à des activités en lien avec leur tenue. Contrairement à Ruvolo, ils n'opposent aucune résistance : ils sont simplement "absents", le regard perdu, un parasite gluant fixé à leur nuque.

Ils sont immédiatement transportés au pôle médical pour être examinés par l'équipe de Laennec. Dans tous les cas, il est clair que la base subit une infiltration d'un genre nouveau. La sécurité est mise à mal, et il va falloir réagir le plus vite possible avant que le pire ne se produise...

- Berlin-Tigel, Allemagne

Depuis *Normandie*, et quel qu'en fût le résultat, l'Initiative dispose d'une légitimité d'action vis-à-vis de certaines nations. Même si son existence reste secrète aux yeux du public, il lui est plus aisé de disposer de mandats ponctuels pour intervenir dans des situations précises. C'est la raison pour laquelle, à l'aide d'un coup de fil et de l'appui du Conseil, Opération a obtenu les soutiens suffisants pour envoyer l'escouade *Alpha* enquêter à visage découvert sur la zone de Berlin.

Il est quand même recommandé aux agents de faire preuve d'une certaine retenue dans l'usage de leurs facultés surnaturelles : ils interviennent en tant que membres d'une équipe spéciale européenne, rien de plus. Si le Skyline ou un Mech vont générer une surprise raisonnée, la démonstration de →

LES JOUEURS SE POSENT DES QUESTIONS ?

Si vos joueurs vous posent des questions sur la temporalité entre les scènes, sur la raison de ces va-et-vient entre les deux escouades, bref, s'ils sont perdus et qu'ils veulent des explications, c'est parfait. Mais ne leur dites rien. Surtout pas. Laissez-les dans le brouillard. Expliquez-leur que vous avez la situation en main, que vous ne pouvez pas répondre à ces questions qui relèvent du méta-jeu. Dites-leur de se concentrer sur les scènes en jeu, de réfléchir s'ils le souhaitent dans ce contexte, et de s'amuser aussi !

capacités Psi pourrait provoquer des mouvements de panique.

Prise de contact

Lorsque les PJ arrivent sur place, l'aéroport est complètement paralysé et les secours sont sur tous les fronts : évacuer les usagers, soigner et trier les blessés, éteindre les incendies, gérer le trafic aérien, tenter de secourir les survivant de sous les décombres du terminal...

Le Skyline se pose sur les pistes et les AX51 sont rapidement interpellés par les policiers. La tension est palpable mais il est aisé de dissiper tout malentendu en demandant à parler à un responsable. Les PJ sont rapidement présentés à Erlbaum. L'homme se trouve dans un bureau de l'aéroport reconditionné en cellule de crise où les tables sont couvertes de plans et d'appareils radio. Dans un brouhaha assourdissant, il leur dresse un rapide résumé de la situation :

- La section du terminal dans lequel se trouvaient les *corbeaux* est toujours inaccessible. La structure est fragile et les ingénieurs sont en train d'étudier les solutions pour venir au secours aux survivants sans risquer de les tuer dans la manœuvre. Plusieurs incendies se sont déclarés dans la zone et la situation est critique.
- Les témoins n'ont pas encore été interrogés comme il se doit, l'heure est au sauvetage des rescapés. Il est possible de s'entretenir avec quelques blessés en cours de prise en charge s'il le faut.
- Pour une raison inconnue, le réseau de l'aéroport est complètement coupé. Il n'est pas possible d'accéder aux caméras de sécurité ou de réaliser quelque opération dématérialisée que ce soit depuis les tours de contrôle. Heureusement, les avions ont été contactés et détournés grâce à d'autres moyens de

communication, mais rien ne peut transiter par l'aéroport.

- Il n'y a pour l'instant plus aucun moyen de quitter le site de façon véhiculée sans passer par un cordon de sécurité, mais ce dernier n'est en place et efficace que depuis une bonne heure. L'incident a eu lieu il y a maintenant 3 heures.

Rétablir le réseau

Un PJ particulièrement compétent en informatique pourrait se pencher sur la question du réseau et tenter de le rétablir. Erlbaum lui indique où trouver la salle principale des serveurs, où s'affairent déjà quelques techniciens. Il y a bien entendu plusieurs serveurs accessoires et autres *back-ups* pour les tours de contrôle mais rien de tout cela ne répond, autant commencer quelque part.

Lorsque les PJ arrivent sur place, ils ont l'occasion de rencontrer **Nirls Scherrer**. Ce dernier s'attelle avec son équipe à comprendre le problème : « *C'est une sorte de virus. Il s'est propagé dans tous les réseaux de l'aéroport et paralyse l'intégralité des systèmes. Je n'ai jamais vu ça, c'est incroyable. On dirait qu'il est capable de s'adapter à toutes les contre-mesures. Nous n'arrivons pas à l'isoler.* »

À l'aide d'un kit de piratage, un agent peut tenter de se connecter au serveur pour aviser de la situation par lui-même. Il comprend alors que le logiciel utilise des portions de code manifestement extraterrestres. S'il réussit un **test d'INT informatique difficulté 17**, il parvient à tenir à l'écart le virus assez longtemps pour obtenir l'un des éléments suivants. En cas d'échec, le virus réplique en pénétrant son kit de piratage et profite de la connexion pour pénétrer son armure de combat (s'il la porte), entraînant une surcharge douloureuse (2d4 DM non réductible). La technologie de l'armure permet de purger rapidement le virus après l'attaque. Si le PJ ne porte pas d'armure,

alors le kit de piratage grille purement et simplement.

- **[Réseau de communication]** - L'inoculation du virus a eu lieu quelques minutes avant la première explosion à partir du poste de contrôle de la porte B41. Dans la même manœuvre, l'agent récupère la liste des personnes qui opéraient sur ce site au moment de l'infection. En interrogeant le personnel et par élimination, il est possible de remonter la piste jusqu'à une certaine **Mara Bäcker**, une femme travaillant à l'aéroport depuis plusieurs semaines et dont l'identité est complètement fictive selon le CI.
- **[Caméras du terminal]** - Les images ont cessé d'être capturées jusqu'à 5 minutes avant l'explosion. On y voit distinctement les enquêteurs, attendant leur vol.
- **[Tour de contrôle]** - Malgré le chaos de l'attentat, trois avions ont quand même réussi à décoller dans les minutes qui ont suivi. L'agent obtient les identifiants mais n'arrivent pas à connaître ni la destination, ni la composition de l'équipage.

Interroger les rescapés

Les blessés pris en charge par les secours n'ont pas beaucoup d'informations pertinentes à transmettre. Au mieux ont-ils entendu des cris de panique avant d'entendre l'explosion, mais ils étaient trop loin des événements. Par contre, ceux encore piégés dans le terminal en ruine étaient aux premières loges. Les secours sont incapables de les atteindre pour l'heure et les incendies risquent de les tuer avant d'avoir pu dégager les décombres.

Écoutez vos joueurs proposer des solutions en accord avec les capacités de leurs personnages et rebondissez sur leurs idées : un Moustik pourrait se faufiler à travers certaines canalisations ou ouvertures pour éteindre les feux, un Mech (ou un cyborg avec les

implants adéquats) peut soulever de lourds décombres et créer une arche suffisamment robuste pour permettre aux secours d'intervenir, un kinésiste peut givrer les flammes, etc. N'hésitez pas à donner un aspect "*super héroïque*" à la scène, c'est le moment où jamais !

Les rescapés en état de parler pourront décrire les faits suivants :

- Avant toute chose, il y a eu l'apparition d'un épais nuage blanc lacrymogène. Probablement une ou plusieurs grenades lancées en même temps.
- Ensuite, des individus portant des masques à gaz ont fait irruption dans le terminal. Ils parlaient une langue étrangère. L'un des rescapés ayant des rudiments en russe a reconnu la langue et a compris certains mots : otages, sécurité et avion.
- Ils ont neutralisé plusieurs passagers avant que la première explosion ne retentisse, parachevant le chaos. Deux autres explosions ont suivi quelques instants plus tard, c'est là que la structure du terminal s'est effondrée.

Identifier l'avion

À l'issue de ces investigations, les PJ disposent probablement d'indices minces mais suffisants à transmettre au CI : l'identité fictive de Mara Bäcker, des intervenants russes, le kidnapping de l'équipe *Corbeau* et trois avions ayant réussi à quitter l'aéroport dans les minutes suivants l'attentat. En regroupant ses données et en utilisant des images satellites couvrant la zone, les analystes identifient l'appareil suspect Boeing 777 de la Japan Airlines à destination de Tokyo.

Selon les archives de la compagnie aérienne, interceptée depuis l'aéroport de **Tokyo-Haneda** – la destination officielle du Boeing –, Mara Bäcker a voyagé sur cet avion sur l'essentiel de sa carrière "*officielle*". L'appareil est →

d'autant plus suspect que les vols long cours survolant la Russie sont rares depuis la chute de Ciudad Victoria.

Les AX51 vont donc devoir intercepter en vol cet appareil à l'aide du Skyline. Cependant, les premiers éléments de l'enquête soulèvent des questions troublantes : mettre en place un tel rapt a nécessité de lourds efforts. Comment les ravisseurs pouvaient-ils savoir que l'équipe *Corbeau* se trouverait à l'aéroport ce jour-là ? Y a-t-il une taupe ou une fuite au sein de l'Initiative ? Qui tire les ficelles de cette machination ?

Acte 2, Agir



- Récolte de données

Un coma psionique

L'escouade *Alpha* est immédiatement prise en charge par le pôle médical et confiée à l'équipe du Dr Laennec. Rapidement, les chercheurs du projet *Humanité X* viennent leur prêter main-forte. Durant les examens, les PJ ont l'occasion de s'entretenir avec le commandant Manendra, épaulé du commandant Iramen : « *Tout d'abord, nous vous remercions pour votre efficacité. Ce n'est un secret pour personne, j'ai longtemps été dubitatif devant la volonté de ma collègue à monter votre équipe mais aujourd'hui encore vous avez fait la preuve des qualités que vous pouvez mettre au service notre lutte. Trêves de louanges, nous n'en avons pas fini.* »

En effet, il y a clairement une faille de sécurité dans la base. Le CI va passer en revue l'ensemble du personnel pour repérer le plus rapidement possible d'éventuelles autres victimes de ces étranges parasites rouges. Opération souhaite que l'équipe *Corbeau* apporte ses compétences dans cette tâche, en tant que consultants.

Avant que de nouveaux ordres de mission ne soient transmis, l'entretien est

interrompu par le Dr Plesa, affolée. La situation de l'escouade *Alpha* est plus préoccupante que prévu :

- Les membres de l'escouade sont plongés dans une sorte de transe hypnotique et psionique. Les relevés d'EPP sont formels : ils errent dans une sorte de rêve fantasmagorique guidé par une entité extérieure.
- Le lien psionique est maintenu grâce au parasite extraterrestre placé sur leur nuque qui a tissé des liens nanobiologiques avec leur système nerveux, selon des modalités assez proches de ce qu'on a pu observer avec les foreurs.
- Il n'est pas possible d'extraire le parasite chirurgicalement : l'opération a déjà été tentée avec Ruvolo et elle est malheureusement décédée au cours de la manœuvre.
- Les relevés psi semblent indiquer que les parasites sont directement dépendant d'une forme d'énergie psionique, probablement celle de l'entité avec laquelle ils sont en lien. Si l'entité est neutralisée, les médecins espèrent que les parasites le seront tout autant.
- Le lien psionique ne peut être tissé sur une distance trop grande : l'entité est donc forcément ici, dans la base. La prison Xenobiologique retient prisonniers pour l'heure deux *gris II* mais ils ne semblent pas présenter d'activité Psi en dehors des normes. Il est possible de les sonner, voire de les exécuter sans que cela ne change rien à la situation : ils ne sont manifestement pas à l'origine du trouble.

Si les enquêteurs sont au courant des particularités défensives des puces AOB découvertes dans le Scénario 6, alors Opération s'inquiète du risque d'enclenchement des bombes. Plesa se montre incertaine : « *Nous pensons que cette méthode contourne les sécurités des puces et qu'il s'agit du moyen trouvé par les E.T. pour extraire des informations*

de façon non-invasive. Nos agents sont probablement persuadés que leur rêve est réel et le parasite ne fait que transmettre leurs pensées superficielles. La puce n'est pas censée réagir face à ce type de manipulation psi ! »

Sécuriser la base

La base entière est en alerte et toutes les ressources sont bonnes à prendre. Il faut débusquer le psionique responsable du contrôle de l'escouade *Alpha* et trouver les autres victimes. Opération compte sur l'équipe *Corbeau* pour participer à l'effort de guerre. Faites un tour de table et demandez à chaque joueur par quel moyen son enquêteur peut se rendre utile et rebondissez sur leurs propositions.

Vont-ils assister les informaticiens du CI pour passer en revue le réseau ou les caméras de surveillance ?

Vont-ils arpenter les couloirs, armés, aux côtés d'AX51 ou d'agents de sécurité pour mettre la main sur l'ennemi ?

Vont-ils participer aux interrogatoires du personnel ?

Vont-ils assister les chercheurs pour essayer de comprendre la nature du parasite ?

Si vous le souhaitez, vous pouvez introduire une ou deux scènes d'action en utilisant les caractéristiques des victimes de parasite : un interrogatoire qui tourne à l'agression ou encore une personne qui chercherait à s'enfuir, par exemple. Vous pouvez même envisager une tentative "d'accident" dans un atelier ou au centre de recherche. N'utilisez pas plus d'un adversaire (voir *Victime du parasite*, en marge technique) par PJ présent dans la scène.

Cette phase est une étape clef dans le plan de l'O.T. puisque c'est la phase principale pendant laquelle les PJ vont passer en revue l'ensemble du personnel, les moyens de défense, les codes d'accès, la localisation géographique précise et tout autre information utile.

N'hésitez pas à introduire ces éléments dans vos descriptions en fonction des actions des joueurs, en marquant de façon ostentatoire l'incongruité de certaines scènes si nécessaire. Vous pouvez également suggérer les erreurs de la simulation. Par exemple :

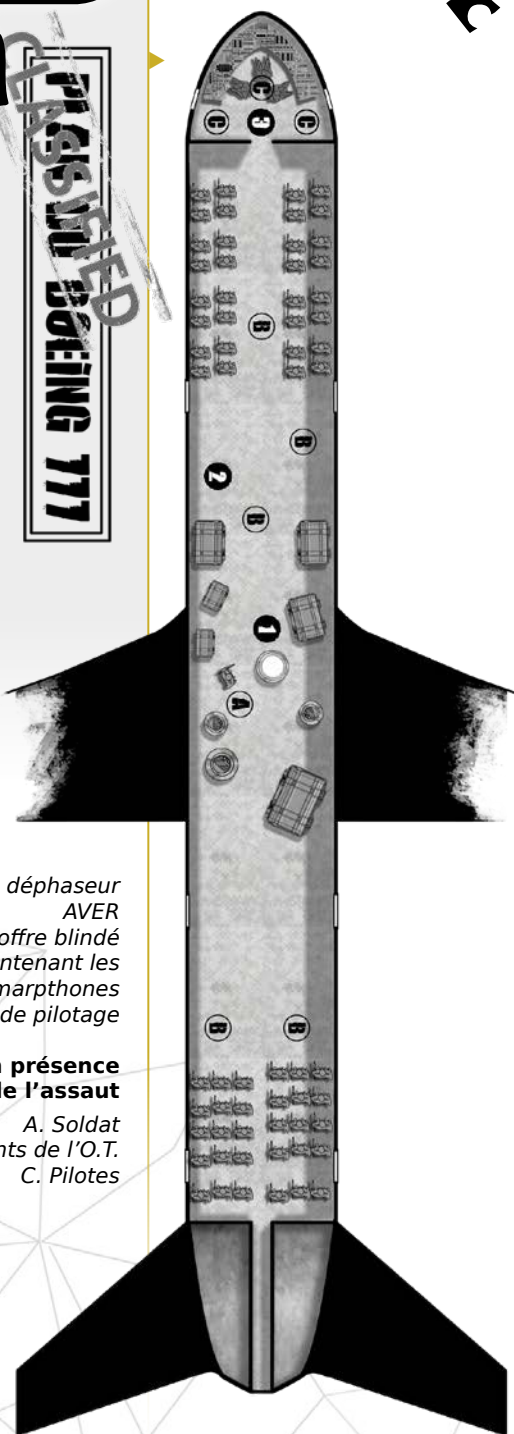
- Lors d'une patrouille où il faut passer un accès sécurisé, un PNJ voit son code d'accès refusé à plusieurs reprises, jusqu'à ce que le PJ lui signale son erreur et propose le véritable code (qu'il est pourtant censé ignorer).
- Dans le CI, un PJ vérifiant la sécurité du réseau utilise spontanément des mots de passes sans avoir besoin de les demander. S'il se demande ouvertement comment il est capable d'agir de la sorte, un PNJ à ses côtés lui fait remarquer qu'il tient dans la main une feuille chiffonnée transmise par Antunes, feuille dont il n'avait pas le moindre souvenir.
- Certaines pièces de la base peu familière des PJ (typiquement l'infirmerie ou le projet *Humanité X*) ne sont plus tout à fait pareilles, ou n'ont plus tout à fait la même décoration : Telle pièce se trouve à gauche du couloir alors qu'elle était à droite durant l'acte 1, tel chirurgien est habillé en rouge alors qu'il était en vert une heure plus tôt, etc.

Ces anomalies sont générées par l'intensité avec laquelle l'O.T. siphonne les consciences et subconsciences des PJ. C'est également le moment où les facultés psi latentes des PJ vont se révéler...

Rencontrer Lucie

La façon dont Lucie va se révéler à chaque PJ dépend des actions qu'ils mènent. Instillez le doute lentement au cours de l'acte, en introduisant les indices progressivement :

- Alors que le PJ tourne la tête pour répondre à une personne, il a →



1. Socle du déphaseur
AVER
2. Coffre blindé
contenant les
smarphones
3. Cabine de pilotage

Forces en présence au début de l'assaut

- A. Soldat
- B. Agents de l'O.T.
- C. Pilotes

l'impression de remarquer du coin de l'œil un visage familier qui le fixe du regard. Lorsqu'il regarde mieux, il n'y a rien. L'impression a été fugace mais tenace, il est cependant incapable de décrire précisément la personne qui le fixait.

- Sur une caméra de surveillance, le temps d'une fraction de seconde, le PJ a remarqué la silhouette d'une jeune fille avec un pull effiloché tourner à l'angle d'un couloir avant de disparaître. Il est le seul à l'avoir vu et revenir sur les dernières images de la caméra reste sans effet : la silhouette n'y est pas, nulle part.
- Tandis qu'il prend des notes tout en discutant avec un ingénieur, le PJ constate soudainement que sa page ne contient qu'un seul mot répété sans fin : "Lucie". Le temps de cligner des yeux, les notes sont de nouveaux celles qu'il a prise jusqu'à présent.
- La fatigue commence à se faire sentir. Pour se donner un coup de fouet, le PJ s'est absenté un instant dans les toilettes pour s'asperger le visage avec un peu d'eau. En relevant la tête vers la glace, il sursaute en remarquant qu'une jeune fille se tient juste derrière lui, à moins d'un mètre ! Le temps de se retourner, elle a disparu...

Peut-être les joueurs commenceront-ils à avoir des doutes. Ou bien imagineront-ils simplement qu'un *commandeur* est présent sur la base et joue avec leurs nerfs...

- Mission de haut vol

Intercepter le Boeing 777

Intercepter le Boeing est une tâche délicate à plus d'un titre : tout d'abord parce que l'engin vole à quelques 10 000 m d'altitude, mais aussi parce

qu'il se trouve pour l'heure dans l'espace aérien russe, pays ouvertement hostile depuis la chute de Ciudad Victoria.

La vitesse de vol du Skyline étant très supérieure à celle du Boeing, même sans vol subatmosphérique, il est possible pour l'appareil de rejoindre l'avion en moins d'une heure. Une demi-douzaine de chasseurs russes le prennent en chasse mais heureusement, des intercepteurs SBX arrivent au même moment pour couvrir le transporteur. Décrivez l'affrontement des avions en ambiance de fond.

Le Skyline ne peut accoster directement le Boeing. En revanche, il est possible de larguer ses agents sur l'appareil, à condition que ces derniers disposent d'armures de combat adéquates (le poids des armures de combat lourde permettrait d'assurer une meilleure stabilité, les armures volantes permettent de se poser sur la carlingue sans risque de chute). S'il est impossible pour le Mech d'entrer dans l'avion et de s'y déplacer, il pourrait par contre atterrir sur l'avion en tirant un câble depuis le Skyline, etc. Laissez les joueurs faire preuve d'inventivité et adaptez en conséquence. À noter que pour évoluer à cette altitude il est impératif pour la plupart des agents de s'équiper de concentrateurs d'oxygène (il y en a dans le Skyline).

Pour entrer directement dans l'avion, il faut au choix percer la carlingue avec une arme laser ou plasma ou forcer un sas. En fonction de l'option choisie, demandez un **test (FOR, DEX ou encore INT) difficulté 20**. Dans tous les cas, les PJ arrivent à entrer de force mais, en cas d'échec, il ne sera pas possible de refermer l'accès après leur passage et l'appareil restera en dépressurisation, ballotté par les fluctuations de pression et imposant un **malus de -5 à tous les tests** effectués à bord tant que la situation ne sera pas solutionnée.



Le soldat Alien



QUE FAIRE DU BOEING ?

Si les AX51 ont réussi à reprendre le contrôle du Boeing, que doivent-ils en faire ensuite ? Si les chasseurs de l'armée russe vont tenter à plusieurs reprises de l'abattre, notamment à l'aide de missiles, les intercepteurs SBX peuvent assurer une sécurité suffisante pour sortir de l'espace aérien.

Quitter la Russie pour atterrir sur un aéroport "allié" demandera au minimum deux heures et nécessite de rejoindre l'Ukraine. Sinon, trouver une solution pour procéder à un échange de pilote avec le Skyline est envisageable : le pilote se charge de ramener l'avion à bon port tandis que l'aéronef est laissé aux AX51.

Combat à 30 000 pieds

Lorsque les personnages pénètrent dans l'avion, ils découvrent un intérieur complètement modifié par les agents de l'O.T. : en lieu et place des sièges passagers se tiennent maintenant d'innombrables câbles, un énorme générateur, des consoles de commandes et une sorte de passerelle circulaire centrale. La technologie rappelle étrangement le **système de déphasage AVER** de l'Initiative. L'équipe *Corbeau* a en revanche déjà été téléportée. Les AX51 arrivent trop tard.

À partir du moment où l'appareil a été pris en chasse par le Skyline, la mission des agents de l'OT se transforme en mission suicide : l'objectif est d'abattre le plus d'AX51 et de faire gagner le plus de temps possible au professeur Aleskeevich. D'ailleurs, les pilotes n'hésiteront pas à faire partir son appareil en vrille si le combat ne tourne pas en faveur de ses alliés.

Stratégie : Référez-vous au plan fourni en annexe. **5 agents** (cf. marge) sont postés autour du générateur et font feu sur les AX51 dès qu'ils se présentent. Le *soldat* se tient sur le portail et tire sur la console de commande, la faisant exploser dès le premier tour du combat. Il reste en combat encore deux tours avant d'utiliser un appareil placé sur son bras qui active le portail de façon autonome, lui permettant de quitter les lieux (et de se rendre à Voronej, cf. acte 3). Traitez le *soldat* comme un *nemesis*, ne le laissez pas mourir simplement au cours de cette scène : il est impératif qu'il parvienne à s'enfuir et qu'il revienne affronter les PJ lors d'une scène finale.

Lorsqu'il devient clair que le combat tourne en leur défaveur, les *agents* qui pilotent l'avion (au nombre de **3** – même caractéristiques que les agents mais sans grenade ni RD) lancent une manœuvre suicidaire qui fait partir l'appareil en vrille et en chute libre.

Les AX51 disposant des capacités adéquates (par exemple les jambes cybernétiques du cyborg) ne souffrent pas de problème, les autres doivent s'accrocher à ce qu'ils peuvent pour maintenir un semblant d'équilibre en réussissant un **test de DEX ou de FOR difficulté 20**. En cas d'échec, les tests suivants souffrent d'un malus de -5 et se réalisent avec 1d12 (il est possible de retenter sa chance à chaque tour). En cas de réussite, le personnage souffre uniquement d'un malus de -5 (malus annulé s'il utilise des armes à 1 main seulement, utilisant son autre bras pour se stabiliser).

Pour se déplacer, un personnage doit réussir un **test de DEX difficulté 20** (sinon il reste à sa position).

Les *agents* combattent jusqu'à la mort – ils n'utilisent cependant pas leurs grenades. S'ils sont capturés et interrogés (**réussite d'un test difficulté 20, CHA, INT ou FOR** en fonction des actions choisies), ils expliquent appartenir à une cellule d'élite du FSB (cf. Scénario 2), l'*Ofis Tumana*, et qu'ils exercent des missions servant les intérêts supérieurs de la race humaine. Ils ne disposent d'aucune autre donnée sensible à transmettre, leurs supérieurs les maintenant clairement dans l'ignorance pour éviter tout divulgation de secret en cas de capture.

Récupérer la technologie E.T. ?

Une fois le combat terminé, les PJ ont le choix entre :

- **Quitter l'avion et le laisser s'écraser** : C'est une solution valable s'ils disposent d'armures volantes ou qu'ils ont l'idée de récupérer le parachute. Demandez alors un test de DEX difficulté 20 pour vous assurer que le PJ atteigne le sol ferme intact. En cas d'échec, il subit une perte de 2d6 DM non réductibles et une blessure grave. Gardez à l'esprit que l'agent se trouve maintenant

en Russie, non loin de la ville de **Voronej**, en plein territoire hostile. Cet aspect du scénario n'étant pas traité, il vous faudra un peu improviser pour la suite.

- **Tenter de reprendre le contrôle** : Opération plus que délicate. Il faudra réussir deux tests de DEX *pilotage* difficulté 20 (nombre de tentatives maximal : 4). En cas d'échec, il n'y aura d'autre option que d'abandonner l'appareil. C'est cependant le seul moyen de récupérer et d'étudier le portail de déphasage. Ce faisant, l'Initiative pourra améliorer son propre système de déphasage et réduire à 1d6 DM seulement les blessures subies par l'agent souhaitant l'emprunter.

Une fouille méticuleuse de l'appareil révèle quelques effets personnels superflus des *corbeaux* (vestes, manteaux, sac à main, etc.) éparpillés dans la cabine. Enfin, un lourd coffre blindé mais non verrouillé, dans un coin, contient les smartphones des agents. Le revêtement du coffre bloquait parfaitement les signaux.

Dans tous les cas, il semble clair que l'équipe *Corbeau* a été emmenée quelque part en Russie à l'aide du téléporteur. Il est cependant impossible de retracer le signal, la console étant détruite. Cela ressemble à une impasse...

Acte 3, Achever

Cet acte n'est pas forcément aussi tranché que sur le reste de l'aventure, vous pouvez alterner des scènes entre chaque groupe et jouer par exemple l'oblitération en même temps que l'assaut de l'hôpital par les AX51.

- Prendre le contrôle du système

Entretien avec Lucie

Trouvez un prétexte pour réunir vos PJ seuls au même endroit (par exemple

en simulant un appel de l'enquêteur jugé "le plus proche" de Lucie – celui qui aurait reçu les messages sur son téléphone lors du Scénario 2 – demandant à chacun de ses collègues de le rejoindre). Peut-être que vos joueurs auront instinctivement la volonté de se regrouper après les visions de l'acte précédent ? Une fois les personnages réunis, lancez la scène suivante :

La lumière s'éteint soudainement. Vous êtes dans le noir complet. Et pourtant, vous êtes capables de vous voir les uns les autres. Instinctivement, vous savez qu'il n'y a plus de sol sous vos pieds. Vous êtes dans le vide. Même l'air qui emplit vos poumons n'existe pas.

« Vous dormez. »

Vous vous tournez vers la voix cristalline que vos oreilles n'ont pas pu entendre et qui a résonné directement dans votre esprit. Devant vous se tient la jeune fille que vous avez rencontré à Mousehole. Une fille qui n'existe pas. Et pourtant, elle a un nom. Lucie.

Les PJ peuvent s'adresser à l'avatar qui est une conception de l'union de leurs esprits. Il répondra dans la mesure de ses possibilités à certaines questions, par des phrases courtes et énigmatiques dans un premier temps avant d'être plus prolix si les joueurs ne comprennent pas la situation (ou que leurs personnages refusent d'affronter la vérité). Voici le type de réponse qu'elle pourrait donner en fonction des questions posées :

- Je suis votre création. Une cicatrice laissée dans votre esprit. Une faculté enfouie, révélée. Vous m'appriivoiserez. Un jour. Maintenant.
- Vous n'êtes pas ici. Vous n'êtes pas dans cet univers. Ce monde est votre création. Ce monde est votre prison. Vous ne pouvez pas vous enfuir. Il peut vous tuer. Vous pouvez le modeler. Vous pouvez m'utiliser pour le modeler. →

UTILISER LE SYSTÈME ASHERON (RANG 5 DE LA VOIE DU CENTRE D'INTERVENTION) ?

Il est possible que la base dispose déjà du système ASHERON et que les PJ décident de l'utiliser. Expliquez alors à vos joueurs que faire usage de cette arme à bord du Boeing serait une folie qui pourrait pulvériser la carlingue et les condamner tous. Par contre, s'ils décident de l'utiliser lors de la scène finale, facilitant considérablement le combat, alors laissez faire. Après tout, cette arme a été étudiée et mise au point pour ce genre de situation.

- Ils vous surveillent. Ils voient ce que vous voyez. Ils drainent vos souvenirs. Vous êtes à leur merci. Mais ils ignorent ce dont vous êtes capables. Vous l'ignorez aussi. Apprenez.

Le décor reprend sa place. Sur l'horloge digitale du commutateur à côté de la porte, il s'est écoulé moins d'une seconde. L'un des PJ tient en main son smartphone ouvert sur une application surprenante, retranscrivant les images d'une caméra de surveillance : on y voit une salle pleine d'outils de haute technologie, plusieurs corps (les leurs) placés dans des cuves de liquides jaunâtres, reliés *via* plusieurs câbles à une lourde machine derrière eux. Plusieurs scientifiques en blouse s'affairent autour des corps, scrutant les constantes vitales et regardant des écrans.

Une voix résonne, en russe : « *Professeur Aleskeevich, l'ECG s'affole. Cet individu est en train de générer des données illisibles...* ». Si aucun enquêteur ne parle le russe, l'horloge digitale du mur se met à afficher une traduction automatique à la place de l'heure.

Éviter l'oblitération

Les PJ disposent maintenant du pouvoir d'agir sur le monde qui les entoure et de pénétrer les systèmes des scientifiques qui les surveillent. N'hésitez pas à les aiguiller sur les possibilités qui s'offrent à eux, en les mettant en garde sur le fait qu'ils restent observés attentivement par leurs géoliers. Ils peuvent sans difficulté accéder à leur géolocalisation (ils sont dans un hôpital de la ville de Voronej) et envoyer un message de détresse à l'Initiative.

Si vous voulez, vous pouvez inclure une scène angoissante où l'équipe d'Aleskeevich comprend que les *corbeaux* leur ont joué un tour et déclenche le programme d'oblitération : l'ensemble du personnel de la base fictive se met à les pourchasser pour les tuer, tels des zombis enrégés (utilisez les caractéristiques des victimes du

parasites si nécessaire). Bien entendu, les PJ peuvent tenter d'altérer le monde pour créer des effets en leur faveur en blindant une porte, en modifiant un couloir, en créant une trappe, etc. Demandez un **test d'INT difficulté 15** pour chaque modification demandée (en cas d'échec, la modification n'a pas lieu, ou bien elle n'est pas forcément à la faveur du groupe).

L'oblitération pourrait être déclenchée au moment de l'attaque de l'hôpital par les AX51 par exemple, et ne pourrait connaître de fin qu'avec la libération des *corbeaux*.

- Investir le laboratoire

Voronej - Russie

C'est dépitée et sans réelle piste pour retrouver ses agents que l'Initiative reçoit tout à coup le signal des *corbeaux*. Les modalités exactes dépendent de la façon dont les prisonniers s'y sont pris pour contacter leurs alliés mais le résultat est là : Opération peut monter une mission d'exfiltration.

Si vous préférez que les AX51 jouent un rôle plus actif dans l'obtention de la localisation des prisonniers, vous pouvez considérer que les protocoles de sécurité du laboratoire ont brouillé le message des *corbeaux*, le rendant inexploitable tel quel. L'organisation ne dispose alors au mieux que d'une adresse I.P. cryptée, insuffisante à elle seule. En examinant la borne du téléporteur (à condition que l'avion ne se soit pas écrasé bien entendu), bien que détruite, il est possible d'extraire des données altérées. À la lumière des informations transmises par leurs collègues prisonniers, il devient alors possible de reconstituer une géolocalisation précise.

Les *corbeaux* se trouvent dans les sous-sols d'un bâtiment de l'**Hôpital régional n°1** à l'extrême nord de Voronej, une grande ville d'un million



d'habitants à l'ouest de la Russie. La polyclinique se trouve à moins de 10 km au sud de l'aéroport.

Approcher de la ville discrètement sera difficile, voire impossible : l'espace aérien russe est rigoureusement contrôlé et l'armée est en alerte suite à l'assaut du Boeing 777. Gérez cette partie à votre convenance et selon les envies ou propositions de vos joueurs : une approche relativement discrète de l'hôpital reste envisageable si les AX51 sont parachutés à distance de la ville (bien que le Skyline sera repéré dans tous les cas).

Sinon il est possible de réaliser une mission commando éclair en posant le transporteur directement sur le toit

de l'hôpital sur l'emplacement réservé aux hélicoptères, sous protection des intercepteurs SBX qui continuent de faire face à l'armée de l'air russe. Cette seconde solution, plus rapide, n'a pas pour but de sauver les *corbeaux* (puisque'il y a un risque évident que les otages soient exécutés) mais plutôt d'éviter au maximum toute fuite d'information supplémentaire de leur part par une intervention plus précoce.

Si vos joueurs ne comprennent pas eux-mêmes que de la discrétion de l'intervention des AX51 dépend la vie des *corbeaux*, arrangez-vous pour qu'un PNJ les préviennent. Ne tuez pas sans avertissement leurs PJ. Ce serait dommage. →

L'équipe alpha retrouve l'équipe corbeaux





VICTIME DU PARASITE

Taille moyenne

NC 1

FOR +1 DEX +2 CON +0

INT +1 PER +1 CHA +0

DEF 12 PV 13 Init 16

Attaque +3 DM 1d6+2

AGENTS DE L'O.T.

Taille moyenne

NC 2

FOR +2 DEX* +2 CON +2

INT +1 PER +1 CHA +0

DEF 16 PV 16 Init 15

DEF PSI 10

RD 4 - Blindée

Fusil Plasma +7 DM

2d10+3 Léger, fiable,

moléculaire, perforant

Grenade défensive

supérieure x 2 DM 6d6

Assaut sur l'hôpital

Le laboratoire se situe au sous-sol du bâtiment principal de l'hôpital. Mis à part les installations secrètes présentes à cet étage, le reste de l'édifice suit un fonctionnement tout à fait classique et officiel : des patients paniqués qui ne comprennent rien à l'assaut en cours (ont-ils seulement conscience de l'existence d'une invasion extraterrestre ?), du personnel soignant et quelques agents de sécurité complètement dépassés. Et des agents de l'O.T. qui font tout leur possible pour stopper la progression des AX51.

- **Extérieur du bâtiment** : Que les PJ passent par les toits ou par l'entrée principale, ils sont immédiatement accueillis par une escouade de **6 agents** de l'O.T. prêts à en découdre. Ces derniers ne font pas dans la dentelle, utilisent leurs grenades et combattent jusqu'à la mort. En cas de capture et d'interrogatoire, ils apportent les mêmes réponses décrites dans la partie *Combat à 30 000 pieds*.

- **Intérieur du bâtiment** : Pour accéder aux sous-sols, il faut passer par un ascenseur requérant une clef magnétique spéciale. Les portes peuvent être ouvertes au choix en les piratant (**test d'INT informatique**) ou en les forçant (**test de FOR**). Il faut réussir deux tests difficultés 15 chacun. Pendant ce temps, à chaque tour, **2 agents** de l'O.T. entrent en scène pour ouvrir le feu sur les PJ, sans considération pour les patients ou le personnel (mais ils ne poussent pas le vice jusqu'à les utiliser comme bouclier humain, cependant).

- **Le laboratoire** : Cet étage n'est qu'une suite de couloirs et de salles aseptisées plus ou moins étroites. Le personnel scientifique y est complètement paniqué et n'offre aucune résistance, suppliant pour qu'aucun mal

ne leur soit fait. Une simple demande quant au chemin à suivre pour retrouver les *corbeaux* donne la réponse immédiatement. Au détour d'une salle, les AX51 peuvent remarquer la présence d'un autre socle de téléportation : c'est manifestement par-là que les prisonniers ont été transférés.

Avant d'atteindre la salle de détention de leurs alliés, les PJ vont devoir affronter *le soldat*. Cette fois-ci, il se bat jusqu'à la mort (ses éventuelles blessures ont été soignées).

Stratégie : Le *soldat* utilise son déphasage autant que possible pour prendre les AX51 à revers. Il n'hésite pas à se matérialiser au contact des agents de support pour les embrocher de ses griffes rétractiles.

Opération insiste pour que le corps du *soldat* soit rapporté à la base, dans la mesure du possible. Dans tous les cas, l'armure du soldat est massive et blindée, il ne leur est pas possible de l'ouvrir sans outils de précision (ou alors ils risquent d'altérer irrémédiablement le corps de chair que l'armure protège).

- **Libérer les prisonniers** : Une fois *le soldat* vaincu, plus aucun obstacle ne se dresse entre les PJ et les *corbeaux*. Lorsqu'ils arrivent dans la salle de détention, ils les découvrent dans leurs cuves de stase tandis que plusieurs écrans autour diffusent les images de ce que les *corbeaux* sont en train de vivre (par exemple, une oblitération qui se déroule mal pour eux). Les scientifiques sont complètement apeurés et le Professeur Aleskeevich les supplie de ne pas leur faire de mal. Sur une simple demande, il accepte d'enclencher la fin du programme qui vide lentement les cuves et active le réveil des prisonniers.

Conclusion



- Un réveil difficile

Lorsque vous ouvrez les yeux, il vous faut quelques instants pour comprendre que le flou qui trouble votre vision provient d'un fluide visqueux qui couvre votre corps. Les portes de verre de votre cuve s'écartent lentement, déversant sur le sol les restes de votre bain. Vous êtes à moitié nus et commencez à grelotter, bien qu'il ne fasse pas particulièrement froid.

Devant vous, des agents de l'Initiative en armure de combat tiennent en joue les scientifiques qui vous observaient à l'aide de leur machine infernale. Vous avez une vague idée de la situation : vous ne savez pas encore comment, mais vous avez réussi à suivre les événements grâce à... une interface dans la "simulation" ?

Vous sortez de la cuve, un peu fébriles, quand soudain un vieux scientifique – le professeur Aleskeevich – interpelle les AX51 : « Mais pourquoi faites-vous cela ? Pourquoi nous combattez-vous ainsi ? Vous condamnez l'Humanité ! Ne comprenez-vous pas ? »

L'un des agents réplique placidement : « Votre nation est gangrénée par les envahisseurs. Vous divaguez. » Le scientifique russe s'emporte alors : « Vous refusez de voir la vérité en face ? Vous êtes en train de nous exterminer ! Si vous continuez ainsi, il n'y a plus aucun

espoir d'avenir ! Réveillez-vous ! Mettez un terme à... »

Il n'a pas le temps de finir sa phrase qu'une rafale énergétique crible son corps. Il s'écroule dans une mare de sang, les traits du visage déformés par la douleur et l'incompréhension. Les AX51 se tournent vers vous, froids. Telles des machines. Leurs mouvements sont raides. Leur articulation très scolaire, sans intonation. « Il était armé est dangereux. Partons. » Ces paroles sonnent comme une sentence macabre. A travers la visière des casques, vous devinez les regards de vos compagnons. De vos amis.

Des regards vides d'émotion...

Le pire reste à venir

Les corbeaux ont été secourus. Malgré cela, l'O.T. a réussi à extraire et transmettre de nombreuses informations vitales pour la sécurité de l'Initiative. De combien de temps dispose l'organisation pour adapter ses défenses avant une éventuelle attaque ? Les OVNI de classe 3 n'ont toujours pas été vaincus, que se passerait-il s'ils se mettaient en route pour le Kenya, maintenant qu'ils connaissent la position exacte de la base ?

Et surtout... qu'est-il arrivé au libre arbitre de l'escouade Alpha ? Vos joueurs vont sans doute protester, vous posez des questions, trouver tout cela inacceptable. C'est parfaitement voulu !

Réponses à venir dans la saison 3 !

LA COMMANDERIE DES
PORTE-GLAIVES

Un ordre militaire de moines-soldats

Au carrefour de routes anciennes, sur un éperon rocheux, se tient fièrement une forteresse hérissée de drapeaux rouges et blancs. C'est la commanderie de l'ordre souverain des chevaliers porte-glaives, véritables seigneurs d'un petit état.

Dans ma campagne

La commanderie des Porte-glaives n'a pas été créée pour les besoins de la cause.

Elle a une longue histoire dans mes campagnes de jeu, qui forment la trame du monde du Dodécaèdre. Je m'en sers volontiers comme point de départ pour une campagne comme pour une séance d'initiation. En effet, un ordre de chevalerie, c'est très pratique pour expliquer pourquoi les personnages sont ensemble et leur confier une première mission d'une manière cohérente. C'est une base de départ, et de repli parfois, pour explorer les environs.

Une fois le décor posé, les intrigues entre frères et sœurs peuvent elles-mêmes devenir des accroches de scénarios.

L'Ordre des Porte-glaives

L'Ordre souverain des chevaliers Porte-glaives est voué à au *Maître d'armes*, une divinité martiale. Frères et sœurs portent le manteau de l'ordre, blanc à glaives rouges croisés. Leurs vœux impliquent l'obéissance, le courage dans l'adversité, l'interdiction de se marier et la participation aux cérémonies. Ce sont des orphelins et orphelines de guerre, instruites aux armes dès l'enfance. Le recrutement est assez aristocratique, au moins pour les hautes sphères de l'ordre. On peut également y entrer comme convers, sans prêter de vœux, ou comme sergent à terme, c'est-à-dire comme mercenaire.

Au total, l'Ordre compte environ huit cents chevaliers et chevalières réparties dans cinq contrées différentes. La commanderie, où réside le grand-maître, en dispose d'une cinquantaine en temps ordinaire. Il dispose d'une immunité juridique qui fait de ses possessions des enclaves autonomes. Le domaine de la commanderie forme donc un véritable petit état indépendant. C'est

pourquoi il est à la fois craint, respecté et courtoisé par les puissances environnantes.

Située à la convergence de trois routes dans une région de collines douces, la commanderie est juchée en haut d'un éperon rocheux, entourée de toute part par une petite falaise de roche calcaire couleur de miel. Son seul accès est un pont fortifié. Les bâtiments, organisés autour de trois cours étagées, se sont accumulés au fil des siècles sans grand souci de cohérence stylistique. L'essentiel des pierres sont taillées dans la roche locale, mais des matériaux ont été importés pour le décor ou certains éléments. On trouve en particulier un granit sombre pour les soubassements, les colonnes et certaines voûtes, ainsi que des marbres rouges veinés de blanc pour les parties les plus luxueuses que sont la chapelle et le logis du grand-maître. L'aspect général de la forteresse est très impressionnant, avec ses puissantes murailles, son énorme donjon et ses drapeaux rouge et blanc claquant au vent.



Le pont et la cour d'entrée

Un ordre mixte ?

Au Moyen Âge, les ordres monastiques, les hôpitaux et même les couvents mixtes étaient relativement courants. Même les ordres de chevalerie recevaient parfois des femmes. Il existait des monastères doubles, souvent sous la conduite d'une abbesse. Ce n'est que pendant la Renaissance que la séparation est devenue plus stricte, suite à un raidissement théologique. Dans le cas de la commanderie des porte-glaives, on est assez loin des normes chrétiennes, même si le nom et la nature de la divinité est laissée à l'appréciation du maître de jeu. Il n'y a donc pas de raisons de séparer hommes et femmes plus qu'elles ne le sont.

Le pont fortifié : C'est l'unique accès visible de la commanderie, doté d'un pont-levis. On accède à la cour d'entrée *via* la barbacane. Dans la journée, les portes sont ouvertes : on va et on vient assez facilement, mais deux gardes sont postés dans la tour. Sœur Aria est en charge du pont et des tours de guet.

La barbacane : Cette double tour d'entrée, qui protège le pont-levis, tient lieu de magasin d'armes et de poudrière. Son accès est strictement réservé à l'autorisation du sous-prieur. Une bombarde a été installée à son sommet sur la tour de l'Ouest.

La courtine : Ce chemin de ronde, qui surplombe la falaise, est supposé être gardé en permanence. Comme il s'agit d'une tâche longue et pénible, il est fréquent que les frères et sœurs de garde n'y fassent que des rondes épisodiques, passant le reste de la journée ans la cour ou dans l'une des tours quand le temps se couvre. On y croise fréquemment Faelar, apparemment perdu dans ses rêves.

Les chambrées : Ce bâtiment qui longe la courtine, face à la grange, sert de chambrée aux convers au rez-de-chaussée, et aux servants à l'étage, sous les combles. Hommes et femmes sont séparés par une grille de fer forgé au rez-de-chaussée, et par une simple porte en bois à l'étage. Un frère et une sœur sont supposées veiller à la séparation la nuit.

Le réfectoire : Cet immense réfectoire est attenant aux cuisines. Il y a plusieurs services pour chaque repas. Les frères et sœurs mangent en premier, suivies des convers, puis des servants et servantes, et enfin des pèlerins s'il y a des restes. Deux

immenses cheminées, à chaque bout de la pièce, chauffent l'ensemble l'hiver. Sœur Spaziella s'y installe souvent pour tenir ses comptes.

Les cuisines : Les immenses cuisines de l'abbaye fonctionnent dès avant l'aube et tard dans la soirée, avec une myriade de servants et servantes. En insistant un peu, il y a moyen d'y manger n'importe quand dans la journée. Depuis les cuisines, on peut accéder aux trois celliers souterrains.

La basse-cour et les écuries

La basse-cour : On y accède en descendant une volée de larges marches adaptées au pas des chevaux. Elle est généralement encombrée d'activités liées aux écuries, y compris un petit atelier de maréchal-ferrant, et plus généralement de toutes sortes de travaux artisanaux.

L'échauguette : De cette tourelle en ressaut sur l'enceinte, on a une vue formidable sur la campagne environnante. Il est notoire qu'elle sert de lieu de rendez-vous discret aux amoureux.

La cour d'entrée : C'est un lieu de marché chaque semaine. On y trouve en permanence des camelots halfélins, qui vendent dans leurs carrioles nourriture fraîche et boissons chaudes. Leur activité est tolérée tant qu'ils ne vendent pas d'alcool. Ils en servent donc discrètement, quand on leur demande un « *petit supplément* ». Quand il n'est pas aux cuisines, c'est là qu'on trouve Ferret « *Longues gigues* ».

Les écuries : Les écuries permettent d'accueillir plus de soixante chevaux et mules en temps ordinaire. Du fait de la difficulté de se fournir de bons étalons, les →

Le plan de la commanderie



mules sont plus nombreuses que les destriers. Le reste des montures destinées à la milice est dans les pâtures alentour ou dans des fermes appartenant à l'abbaye. C'est un devoir des commanderies de l'Ordre que de fournir chaque année des chevaux à l'abbaye, mais cette obligation est souvent contournée par l'envoi d'argent, voire de lettres de change, du fait de la difficulté d'acheminer les chevaux. Il est vrai que se procurer de bons étalons n'est pas une chose facile. Frère Valileo est en charge des écuries.

La cour principale et le logis

La cour principale : C'est dans cette cour que frère Orfeo s'occupe de l'entraînement des novices. À toute heure, on voit ces gamins et gamines, parfois tout petits, apprendre l'épée, la pique, l'arbalète et parfois d'autres armes. Frères et sœurs prennent à cœur cette activité : il n'est pas rare, en passant, de rectifier un geste ou de donner un conseil.

L'hospice : Cette grosse tour latérale sert d'hospice, c'est-à-dire de lieu d'accueil pour les pèlerins et les voyageurs. Au rez-de-chaussée, il y a une vaste cheminée et un chaudron toujours empli de soupe. Aux étages, on peut dormir sur des paillasses. Il y a presque toujours des vagabonds pris d'une piété soudaine aux abords de l'abbaye, des pénitents condamnés à un pèlerinage et, parfois, d'authentiques fidèles. Frère Bénédicte est en charge de cet hospice.

Le grenier : Cette immense salle voûtée, soutenue par une double colonnade, sert de grenier à blé à l'abbaye. On y entasse le produit des dîmes. Outre les céréales, on y trouve fruits secs, tonneaux de vin,

jambons et autres victuailles qui se conservent toute l'année. L'accès nécessite l'autorisation de frère Liévin mais, en pratique, le jeu de clés est accroché dans les cuisines pour que les servants puissent y accéder. La grange dispose d'un étage tout aussi rempli de victuailles, et de combles à l'accès malaisé sous les charpentes.

La grange : Cet apprentis sert de remise pour des carrioles et des outils. Elle n'est pas fermée, quoiqu'elle soit supposée l'être. Les petits novices adorent venir jouer dedans.

Le donjon : C'est dans ce donjon que se trouvent les chambres des frères et des sœurs. Il s'agit de chambrées communes, les frères étant au premier étage et les sœurs au second. Des alcôves, ménagées dans les murs, servent de chambres pour les plus âgées. Le rez-de-chaussée constitue une salle de garde, que les plus érudits ont aménagée en petite bibliothèque où l'on trouve des romans et même des ouvrages de science, en diverses langues. La règle prévoit que la tour soit fermée la nuit, mais ce point n'est plus guère appliqué. L'immense citerne est dans les caves du donjon. Elle plonge dans les profondeurs du rocher sur lequel l'abbaye est construite. Frère Skander y réside toujours, trépignant de pouvoir rejoindre le logis.

La chapelle : Malgré sa dénomination, il s'agit d'un temple capable de recevoir 300 frères et sœurs debout, séparés en deux allées. La décoration baroque est impressionnante, avec son plafond peint en trompe-l'œil, sa chaire en bois sculpté, les monuments funéraires des grands-maîtres qui se sont succédé depuis des siècles, et l'immense statue du Maître d'armes, nu, porteur d'un casque et d'une lance. Les

Dix idées de scénarios dans la commanderie

1. Enquêter discrètement sur la mort intrigante du père Aloysius sans attirer l'attention des nombreux suspects.
2. Découvrir l'origine d'un message intercepté, contenant des informations secrètes sur l'abbaye et les forces des Porte-glaives.
3. Frère Bénédic, enjoué et sociable d'habitude, semble emprunt de tristesse. Il est tombé éperdument amoureux de sœur Roche, qui semble l'éviter. Comment lui rendre sa bonne humeur ?
4. En faisant des travaux, on découvre des cryptes sous la commanderie. Elles renferment des dangers, mais surtout des secrets peu flatteurs pour l'histoire de l'ordre.
5. Le prier d'une commanderie vient rendre hommage à la tombe du Père Aloysius. Il cherche visiblement des partisans pour être élu grand-maître de l'ordre, défiant frère Skander. Jusqu'où est-il prêt à aller pour conquérir la tête de l'Ordre ?
6. Une compagnie de mercenaires vient en pèlerinage quelques jours avant le sacrifice du loup. Nombreux et encombrant, ils ambitionnent de massacrer les frères pour conquérir la commanderie.
7. Quand les PJ rentrent de patrouille, ils découvrent qu'une épidémie de dysenterie s'est déclenchée dans la commanderie. Il faut trouver un remède, mais surtout découvrir qui a empoisonné le puits ?
8. Le père Ambrosio a été témoin d'un crime, qu'il raconte par bribes incohérentes. S'agit-il d'un souvenir de jeunesse ? D'un événement récent ? Ou bien... Des deux en même temps ?
9. Les corps des frères et sœurs défuntent sortent du cimetière de la commanderie pour assister à de sanglantes cérémonies. Pourquoi ? Comment les en empêcher de manière respectueuse vis-à-vis de leurs mérites passés ?
10. Accusés de trahison avec des preuves irréfutables, les personnages sont déchus de l'Ordre. Pourront-ils faire la preuve de leur innocence et découvrir qui complotait contre eux ?

cérémonies sacrificielles publiques ont lieu sous le porche, en particulier le sacrifice annuel d'un loup. C'est dans cette chapelle, à portes closes, qu'ont lieu les cérémonies secrètes où frères et sœurs sont séparées. Elles comportent des rites sexuels qu'il est interdit de révéler aux profanes. Une sacristie est attenante à la chapelle. C'est là que les prêtres entreposent les vêtements sacerdotaux et les objets nécessaires au culte. La crypte se trouve sous la chapelle. C'est la partie réservée aux prêtres, où se déroulent les sacrifices les plus secrets. Par la force des choses, c'est sœur Laura qui est en charge de la chapelle.

Le Cimetière : Si les grands-maîtres et dignitaires se font inhumer dans la chapelle, les autres résidents de l'abbaye doivent se contenter du cimetière autour de la

chapelle. L'espace étant réduit, les sépultures anciennes sont régulièrement reléguées dans un ossuaire, qui orne le mur extérieur du chevet, formant un décor d'os longs et de crânes.

Le logis et les jardins

Le logis : Cette luxueuse maison-forte richement décorée constitue le logis particulier du prier et grand-maître de l'ordre. Il comprend une salle de réception, une chambre avec antichambre, des cuisines, une salle de garde, une bibliothèque et des chambres des servants sous les combles. Le Père Ambrosio y réside avec ses servants.

Les jardins : L'ancienne motte castrale ceinturée de murs forme des jardins surélevés. La partie située contre le logis est enclose, →

formant le jardin privé du prier. L'autre partie forme une vaste surface en herbe, qui sert parfois pour les exercices des chevaliers. La plupart du temps, c'est un lieu d'une grande tranquillité, d'où l'on voit la campagne environnante. Le pigeonier s'élève sur la partie occidentale de ces jardins.

Une journée à la commanderie

La journée commence dès l'aube par une cérémonie à la chapelle. Frères et sœurs y viennent en silence, ainsi que les novices et l'ensemble du personnel de la commanderie, écouter les exhortations de la desservante à la vaillance et à la fidélité. On se tient debout, la tête droite, regardant la statue divine.

Puis, on se rend au réfectoire pour le premier repas, à base de pain et de salaisons. Les novices partent à l'entraînement quand frère Orfeo claque dans les mains. Les adultes vaquent à leurs tâches ordinaires s'ils ne doivent pas partir en patrouille. S'il y a nécessité, à l'appel du sous-prieur, on réunit frères et sœurs dans la salle basse du donjon pour une assemblée.

À midi, on se retrouve de nouveau dans le réfectoire. Le sous-prieur entonne un chant de prière, puis le repas est servi. Novices, convers et sergents à terme mangent au second service, suivis des servants et pèlerins. Pendant le repas, un frère ou une sœur lettrée fait une lecture à voix haute, souvent d'un roman de chevalerie qui fortifie le cœur.

En début d'après-midi, il n'est pas rare que l'on se livre à des exercices collectifs dans la cour, afin de maintenir l'entraînement et de raviver la force collective. Puis chacun retourne à ses tâches habituelles.

En fin de journée, il y a une nouvelle cérémonie à la chapelle, où l'on commémore les frères et sœurs mortes au combat. Tous les dix jours, cette cérémonie est prolongée par le sacrifice d'un sanglier. Si l'on n'a pas pu chasser de sanglier, c'est de mauvais augure et les drapeaux sont en berne. Ensuite vient le repas du soir, plus informel : on peut librement bavarder, sans éclat de voix toutefois. À la fin du repas, le sous-prieur, ou parfois le cellérier, annonce les missions et patrouilles du lendemain, sauf naturellement si elles requièrent de la discrétion.

La soirée est libre, sauf quand une tâche particulière telle que la garde des remparts doit être menée de nuit. Durant la nuit, sauf dispense, on est tenu de dormir dans sa chambre. La discipline est assez stricte, mais chacun se connaît suffisamment pour évaluer les risques d'être puni.

Autorités de la Commanderie

Père Aloysius, récemment décédé, était commandeur et grand-maître de l'ordre. C'était une force de la nature, un géant barbu au caractère tempétueux, forgé dans la guerre contre les barbares, véritable incarnation des vertus associées au Maître de guerre. Humble dans la victoire, tenace dans la défaite, il avait gagné le respect des cités et des rois en montrant une véritable habileté politique à positionner l'Ordre comme un rempart plutôt que comme un rival des états. Hélas, alors qu'il revenait d'une inspection des terres de l'ordre aux confins des Bois pourris, le prieur a contracté une mauvaise fièvre qui l'a emporté après quelques semaines de cruelle agonie.

Père Ambrosio : En tant que doyen, Ambrosio, 81 ans, est commandeur et grand-maître par intérim. Il fut un chevalier sans égal, un chef de guerre qui donna du fil à retordre aux barbares, enfin un prêtre versé en théologie. C'est aujourd'hui un vieillard débonnaire, à la riche mémoire du passé, mais incapable de se souvenir de ce qu'il vient de faire, ni du nom de ses interlocuteurs. Il vit entouré de respect et d'attentions dues à son état. Cette situation inédite devrait être résolue par l'élection du futur grand-maître, mais le processus de consultation des commanderies disséminées sur le continent prend plusieurs mois.

Frère Skander : Le sous-prieur, que l'on annonce déjà comme le futur grand-maître de l'Ordre, est notoirement un cousin de l'épouse de l'Empereur. Cela fait de la succession une question éminemment politique, en rupture avec la neutralité affichée par le défunt père Aloysius. Ce jeune homme mince et musclé, aux yeux d'un bleu intense, se voit déjà restaurateur de la grandeur de l'ordre. Il voue un immense respect à père Ambrosio, même si ce dernier ne se souvient plus de qui il est. Frère Skander occupe dans les faits les fonctions de Commandeur et de grand-maître en attendant que le processus d'élection n'officialise son statut.

Frère Liévin : Cellérier de la Commanderie, frère Liévin est en charge de l'administration du domaine, c'est-à-dire de l'ensemble des territoires dont l'ordre est seigneur ou propriétaire. C'est un bureaucrate zélé dont la principale préoccupation semble de faire entrer des impôts dans les caisses de l'Ordre. En fait, lorsqu'il est confronté à des situations humaines, il peut se montrer sensible et aimable. C'est généralement à lui que des person- ➔



Frère Skander

Soeur Aria



nages-joueurs membres de l'Ordre auront affaire.

Frère Orfeo : Écolâtre de l'abbaye, il est chargé de l'instruction élémentaire des orphelins de guerre qui lui sont confiés. Il a donc la lourde tâche de faire d'eux de preux gens de guerre qui fassent honneur au *Maître d'armes* et à l'Ordre des Porte-glaives. Il assume cette tâche avec une abnégation blasée et une patience certaine depuis plus de trente ans. Une mauvaise blessure de guerre le fait boîter, mais frère Orfeo n'en parle jamais.

Frères et sœurs de la Commanderie

Frère Alvin : Ce jeune homme blond dirige régulièrement une escouade de quinze cavaliers qui patrouillent la route du Nord. Arrogant et sûr de son charme, il est néanmoins d'une fidélité parfaite à l'Ordre. Les dons importants que sa riche famille a accordés aux Porte-glaives ne sont sans doute pas étrangers à sa rapide promotion.

Sœur Aria : Volubile et charismatique, sœur Aria est une chevalière auquel un grand avenir semble promis. Elle est issue d'une famille de la vieille noblesse désargentée. Il lui arrive d'être arrogante et d'avoir des accès de colère injustifiés, qu'elle regrette aussitôt. Elle est en charge de l'organisation de la garde de la Commanderie.

Dix idées de scénarios pour sortir de la commanderie

1. Convaincre des paysans revêches de payer la dîme et autres taxes dues à l'ordre. Ils ne manquent pas de ressources quand il s'agit d'échapper à l'impôt.
2. Patrouiller le long de la forêt, une région dangereuse où même la végétation est hostile.
3. Rapporter à la commanderie de précieux vitraux pour la chapelle, par une route de collines escarpées.
4. Protéger la foire et y faire régner l'ordre, malgré la venue de milliers de marchands et colporteurs, bûcherons et mineurs, voyants et tire-laines... et d'un nécromant.
5. Protéger d'humbles pèlerins, anciens soldats éclopés, qui se rendent dans un lointain sanctuaire par la route de la forêt.
6. Enquêter sur l'étrange mort d'un serf appartenant à l'abbaye, dans un village où la loi du silence règne.
7. Escorter une caravane dont la marchandise semble attirer bien des convoitises.
8. Convoyer des chevaux de qualité depuis une lointaine commanderie.
9. Retrouver la bête qui massacre de jeunes bergers autour de la commanderie – et qui pourrait bien y résider.
10. Accompagner un jeune prince pour un lointain pèlerinage, malgré les complots pour l'évincer de la succession, en passant par la sinistre route qui longe le Marais.

Frère Benedict : Âgé d'une trentaine d'années, Bénédicte est en charge des soins hospitaliers pour les membres de l'Ordre comme pour les pèlerins. C'est un jeune homme doux, à la barbe élégante, bien éduqué, issu d'une vieille famille de la petite noblesse.

Sœur Ketti : Jeune chevalière, sœur Ketti a été envoyée à l'abbaye pour ne pas compromettre un beau parti. Fille d'une simple servante d'origine orientale engrossée par un jeune aristocrate, elle fut discrètement placée en nourrice, puis confiée à l'ordre des Porte-glaives dès l'enfance. Rusée et agile, sœur Ketti dirige aujourd'hui l'une des escouades chargées de patrouiller les terres de l'Ordre.

Sœur Laura : Connue pour son étourderie, ses décisions hâtives et sa témérité parfois involontaire, sœur Laura a reçu les ordres sacerdotaux, ce qui fait d'elle une prêtresse du Maître d'Armes. Elle supplée le père Ambrosio dans ses tâches ecclésiastiques, en assurant la conduite des cérémonies. Native

d'un hameau en bordure du marais, elle aime cuisiner des plats étranges à base de hérissons, de lézards et de grenouilles, qu'elle peine à partager avec ses frères et sœurs.

Frère Pernet : Jeune chevalier fraîchement adoubé, frère Pernet cherche à faire oublier ses délicats traits d'adolescent en se donnant des allures viriles et entreprenantes. Malgré ses rodomontades, c'est un couard qui cherche toutes les occasions « tactiques » de fuir le combat, quitte à piétiner les principes sacrés de l'Ordre.

Sœur Roche : Ancienne mercenaire, sœur Roche est entrée récemment à la commanderie, elle reste très évasive sur ses motivations, en dehors de son goût pour la perfection technique au combat. Taciturne, elle cache soigneusement sa véritable nature : elle est la fille d'une humaine et d'un satyre. La crinière noire qui raye son dos et ses jambes couvert d'une toison brune, ne laissent aucun doute la dessus. Elle en a averti discrètement le sous-prieur pour éviter tout →

malentendu, mais ne souhaite pas que cela se sache. Elle est très solitaire, méfiante, mélancolique, parfois agressive, et se rend aux étuves la nuit quand elle est sûre d'être seule.

Sœur Spaziella : Dotée d'une solide éducation acquise dans une famille de marchands, sœur Spaziella assiste frère Liévin pour la tenue des comptes de la Commanderie. Cette position privilégiée lui permet de mettre de côté, peu à peu, un peu de l'argent qu'elle détourne en le plaçant dans des affaires commerciales. Elle espère bien se retirer un jour, fortune faite.

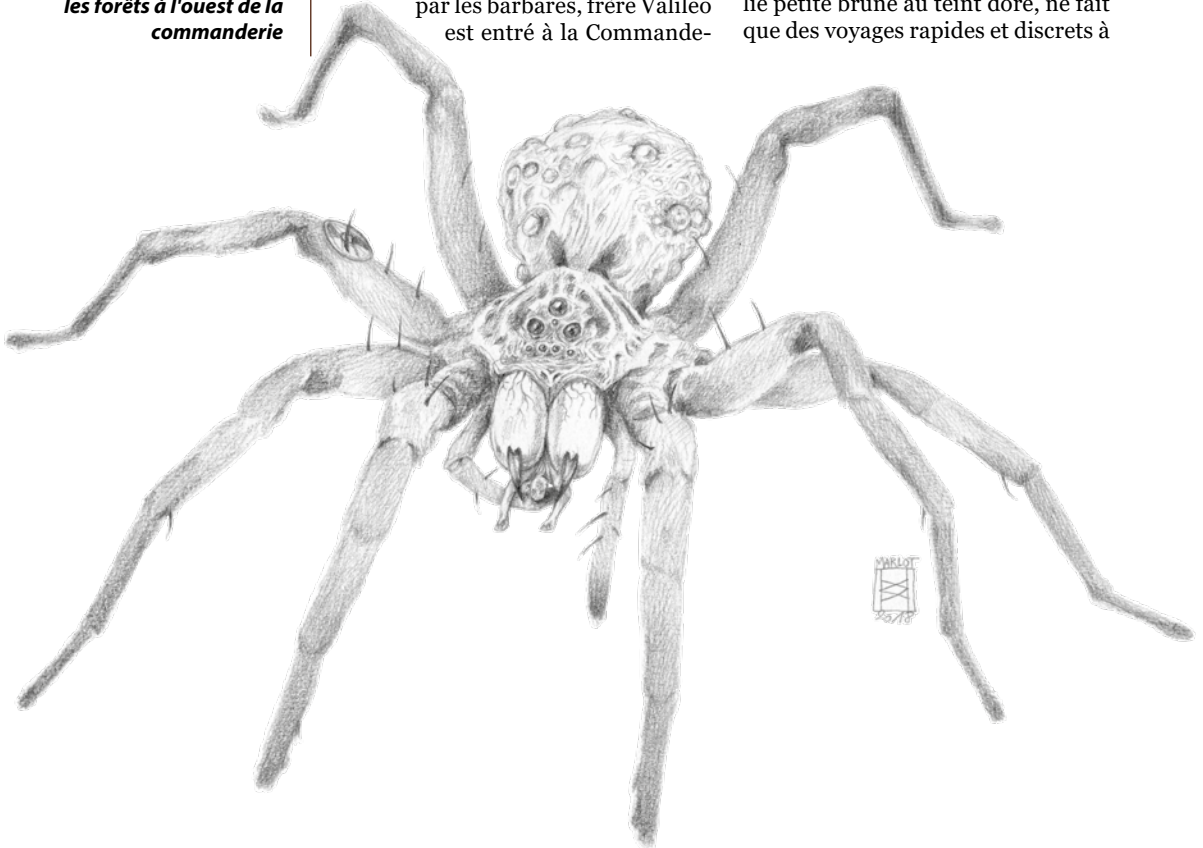
Frère Valileo : Trouvé seul dans les ruines de sa maison brûlée par les barbares, frère Valileo est entré à la Commande-

rie alors qu'il n'avait pas quatre ans. Il règne aujourd'hui en maître sur les écuries, les nombreux palefreniers et l'attribution des chevaux, car sa connaissance des chevaux le rend indispensable. Son humeur sombre et sa brutalité lui valent une réputation ambiguë malgré ses états de service et son expérience. Il y a dans son regard une lueur malsaine, difficile à définir, mélange de lubricité et de méchanceté. C'est sans doute pour cette raison qu'on lui a confié également la tâche d'infliger des punitions aux frères et sœurs qui manquent à la règle.

Sergents et conbers

« *Amour* » : Cette converse, une jolie petite brune au teint doré, ne fait que des voyages rapides et discrets à

L'araignée géante hante les forêts à l'ouest de la commanderie



Dix idées d'arcs narratifs pour mettre en scène la commanderie.

1. Trois puissances cherchent à s'attacher le soutien des Porte-glaives dans la guerre qu'ils s'apprentent à déclencher entre elles. L'ordre ne risque-t-il pas d'y perdre son unité ou, pire, ses principes ?
2. Une commanderie de l'ordre déclare son indépendance, en critiquant l'usage des sacrifices animaux. Comment empêcher que le schisme ne s'étende à l'ordre tout entier ?
3. Orphelins élevés à la commanderie, les PJ parviennent à l'âge mûr où ils s'interrogent sur leurs origines. De nombreux secrets et révélations les attendent.
4. Des éclaireurs barbares ont été aperçus sur la vieille route de l'Est. Il faut se préparer à subir le choc d'une nouvelle invasion., quitte à s'allier aux ennemis d'hier.
5. Le frère Skander est élu grand-maître, malgré une cabale contre lui. Va-t-il engager l'ordre dans une guerre injuste ?
6. La maladie qui a emporté le père Ambrosio contamine insidieusement d'autres frères et sœurs. La vérité se trouve-t-elle dans la forêt ?
7. Suite aux rumeurs sur l'existence de rites secrets, les cités voisines bannissent les Porte-glaives et menacent de leur faire la guerre. A qui profite le crime ?
8. Les porte-glaives envoient les personnages restaurer une ancienne commanderie tombée en ruine dans une contrée hostile.
9. Les malversations de sœur Spaziella ont mis les finances de l'ordre en danger face à de riches et puissants créanciers prêts à tout pour recouvrer leur argent.
10. Une secte pacifiste prêche parmi les paysans des terres de l'ordre. Son message d'amour fait vaciller les frères et sœurs les plus endurcies.

la Commanderie, pour rencontrer le Grand-maître. Malgré les rumeurs et le surnom qu'on lui prête, c'est une espionne redoutable au service de l'ordre, originaire d'une commanderie lointaine. Si elle travaillait volontiers avec le père Aloysius, elle se méfie des ambitions du sous-prieur Skander. Elle a fui sa famille, liée au monde du crime, mais en a conservé les talents les plus utiles.

Faelar : Artisan menuisier, Faelar est chargé de l'entretien des balistes, arbalètes et machines de guerre. C'est un semi-elfe doux et rêveur. Il passe ses moments de repos à contempler l'horizon sur les remparts. Derrière son sourire vaguement mélancolique se cache un espion au service d'un royaume voisin. La reine-mère se méfie de la possibilité que les Porte-glaives finissent par choisir un camp dans la guerre qu'elle mène à son propre

oncle l'Empereur, et préfère être renseignée sur leurs capacités.

Sergente Bognia : Converse de l'ordre des porte-glaives, Bognia n'a pas prononcé de vœux. Pour cette orque un peu rustaude, l'abbaye est un employeur qui paye bien ses talents d'éclaireuse, rien de plus. Il lui arrive de commettre de menus larcins dans les provisions pour épancher sa soif quand le vin vient à manquer. Sa connaissance des peuples de la forêt la rend indispensable pour certaines patrouilles dangereuses. Le sergent Olier, jaloux de ses talents, l'a prise en grippe.

Ferret « longues gigues » : Natif de la côte, Ferret est un joyeux compagnon, un soldat bien entraîné, mais il est porté sur le Jacquet et le vin rosé. Frère convers, il aimerait devenir chevalier, mais son admission pose problème en raison de ses faiblesses, ce qui le rend amer et rancunier. Malgré son bon →

fond, il se laisse facilement entraîner à des exactions incontrôlées.

Sergent Olier : Éclaireur, Olier est un homme renfermé et bougon, engagé comme sergent à terme. C'est un excellent connaisseur de la forêt, né dans une famille de bûcherons. Il est également un archer de talent, arborant un large bracelet de cuir pour protéger le bras. Il entretient une rivalité constante, émaillée de coups de gueule, avec la sergente Bognia.

Sergent Zaccaria : Fils de meunier, Zaccaria est entré comme convers à la Commanderie pour s'occuper des machines : pont-levis, moulins appartenant à l'ordre, engins de siège ou de levage n'ont pas de secret pour lui. Il s'est développé une passion pour les bombardes, cherchant convaincre le sous-prieur que l'avenir est à l'artillerie moderne.

Autour de la commanderie

Au nord de la commanderie, la route traverse un pays de collines verdoyantes, en direction d'une

sombre cité minière où se déroule une importante foire annuelle. Les Porte-glaives sont chargés de la protection de la route comme de la foire. Il s'agit d'une piste plutôt que d'une route pavée, mais elle reste praticable par les chariots. À l'écart de la route, une longue falaise de pierre sombre attire l'attention. Il s'y trouve l'entrée d'une caverne scellée d'un mur de pierres sèches en mauvais état et d'inscriptions imprécatoires. Si l'on ose y pénétrer, au prix d'un dangereux périple spéléologique, on peut y plonger dans les Entrailles de la terre, avec leurs sombres dangers.

À l'ouest, la route borde un immense marécage, en direction d'une riche cité marchande à demi-immersée par la montée des eaux. Naguère, le fleuve qui traverse ce marais était fréquenté par les gabares et autres chalands, mais ils se font rares désormais. Les bordures du marais sont peuplées de paysans patients et résignés. Leurs villages souffrent d'un étrange mal : les araignées de toute taille y pullulent, sans jamais cesser de grandir. Personne n'en parle, ni ne semble trouver cela

Avec Chroniques Oubliées

La seule condition pour être Porte-glaive est d'être orphelin de guerre, et même celle-là n'est pas toujours respectée. Il est donc possible de jouer un personnage de n'importe quelle race. Les classes les plus typiques sont chevaliers et guerriers, mais d'autres s'intègrent facilement : rôdeurs, puisque les porte-glaives patrouillent leurs terres et escortent les voyageurs, prêtre puisqu'il s'agit d'un ordre religieux, ou encore arquebusiers puisque l'Ordre dispose d'artillerie. Les autres classes demandent plus d'explication pour être intégrées, mais toutes trouveraient leur place à la commanderie comme convers, par exemple. De plus, les Porte-glaives ont accès à la voie l'Ordre de chevalerie (Compagnon, p. 162-163)

Avec le Compagnon de Chroniques Oubliées

Voici les caractéristiques de l'Ordre comme organisation (p. 189-192)

Ordre souverain des chevaliers Porte-glaives, Taille 4 - Un ordre de chevalerie disposant de branches dans plusieurs pays.

For +3 Dex +2 Con +4 Int +1 Sag +1 Cha +3

Cinq manières d'introduire les personnages

- (1) Des enfants dans un monde d'adultes.** Les personnages sont des orphelins de guerre, que leurs parents soient morts au combat ou soient des victimes civiles. Ils arrivent à l'abbaye pour apprendre le métier de chevalier sous la conduite de frère Orfeo.
- (2) Des frères et sœurs venues d'une autre commanderie.** Les personnages sont des Porte-glaives, mais ils découvrent leur nouvelle commanderie, au cœur même de l'Ordre.
- (3) Des convers et sergents à terme.** Les personnages ne sont pas chevaliers, mais viennent offrir leurs services à la commanderie, par piété ou par vénalité.
- (4) Des pèlerins.** Les personnages n'appartiennent pas à l'ordre, mais ils sont en pèlerinage ou en voyage et font escale à la Commanderie.
- (5) Des chevaliers et chevalières.** C'est l'option la plus simple. Les personnages connaissent la Commanderie comme leur poche. C'est leur point de départ pour les missions qui leurs sont confiées par les autorités de l'ordre. Très pratique pour un one-shot ou du jeu à missions.

étrange. Peut-être en savent-ils plus qu'ils ne le disent sur la gigantesque araignée démoniaque qui hante le marais qui s'étend sur toute la région au Sud de la Commanderie ?

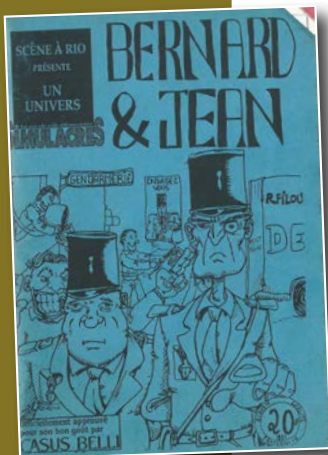
À l'est s'étend une vaste forêt en train de dépérir. Les arbres, jadis fiers et élégants, sont aujourd'hui tors et disgracieux. Ce n'est pas qu'ils meurent, c'est qu'ils deviennent sombres, étranges et hostiles, dangereux pour les rares voyageurs. Est-ce la sorcellerie des haut-elfes qui les fait se transformer ainsi ? C'est possible, mais l'on n'en voit plus guère de nos jours. Seules quelques bandes d'elfes sylvains vivent en bordure, disputant les maigres ressources de la chasse aux cauchemardesques créatures qui se sont installées au cœur de la forêt. Certaines rumeurs de la forêt évoquent une sinistre créature faite de racines, de mousse, de cham-

pignon et de haine, qui distillerait cette pourriture.

La vieille route à travers ces bois pourris. Elle fut pavée de pierre en des temps immémoriaux, mais seules quelques bornes en témoignent encore. Elle ressemble surtout à une piste mal entretenue. C'est un lieu mythique pour les Porte-glaives, car c'est là que la milice a affronté pour la première fois les barbares venus d'au-delà des bois. Lorsque l'on y passe, on se doit d'aller se recueillir sur les tombes des nombreux frères et sœurs tombées au champ d'honneur. On évite seulement de se souvenir que ce fut une terrible défaite. Rien n'est plus dangereux que des morts dont la mission sur terre est restée inachevée...

Nicolas Dessaux

Illustrations : Mathilde Marlot



ARCHÉO-RÔLISME

BERNARD & JEAN

Le gendarme de St-Tropez

1991, un groupe de potes complètement barrés décident d'écrire un jeu guère plus sain d'esprit. Ça donne quoi ? Une franche rigolade, à lire impérativement !

Parmi les jeux qui ont marqué le panorama du JdR français, *Simulacres* occupe une place de choix. Suite à sa publication, Pierre Rosenthal, son auteur qui n'est plus à présenter, donne rapidement l'autorisation aux amateurs, éditeurs et associations de tout poil de publier des « jeux » utilisant son système. Ainsi, la publication de *Simulacres* par votre magazine préféré (je parle de celui que vous lisez, ingrats !) déclenche l'écriture de dizaines d'univers plus ou moins aboutis, plus ou moins originaux, à la fin des années 80 et au début des années 90. Certains sont oubliables, d'autres très bons et méritent le détour (ne ratez pas, d'ici quelques numéros, le dossier sur *Simulacres* !). Parmi eux, *Bernard et Jean*, écrit par Aubert Bonneau et ses comparses et publié sous la houlette du fanzine *Scène à Rio* !

cette époque bénite/maudite (idem), sautez cet article. Sinon, il se peut que vous appréciiez réellement ce jeu !

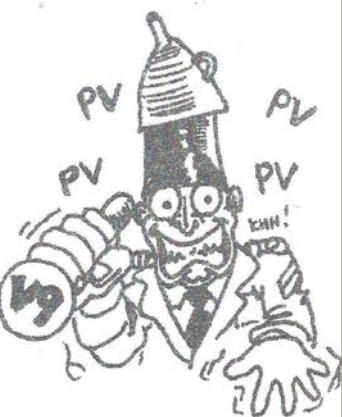
Commençons par le commencement : *Bernard & Jean*, les origines ! Ce petit jeu amateur trouve son origine dans un fanzine local, *Scène à Rio* (n°9), dont les membres sont relativement actifs dans les conventions. Après l'idée originale de Aubert Bonneau, publiée en 1989 dans le n°9 du fanzine, plusieurs scénarios grossissent l'offre pour le jeu dans les numéros suivants. C'est alors que l'envie d'une reconnaissance mondiale s'empare des auteurs et que nos quatre larrons (Bonneau, Cyril Perrier, Tomas Lavaux et Cyril Rimbaud) lance un Hors-Série du fanzine et le diffusent lors d'une convention. Appuyés par Pierre Rosenthal et avec la bénédiction de *Casus Belli*, il va sans dire !

B&J ? Ça sort d'où ?

Avant toute chose, il est important de rappeler que le jeu est publié dans les années 90, et même au début des années 90. Nous sommes donc à la sortie des années 80 où tout ou presque est permis en humour et où la bien-pensance n'a pas encore fait les ravages/avancées (rayez la mention inutile selon votre point de vue) actuels. Ainsi, si vous n'êtes pas prêts à revivre

Ok, mais alors c'est quoi ?

Là... c'est plus compliqué. Comment dire... Vous connaissez *Starsky et Hutch* ? *Pinot simple flic* ? *Le Gendarme de St Tropez* ? Même celui avec des extra-terrestres (oui, les auteurs ont foutu des E.T. dedans aussi) ? Bien, vous êtes déjà pas mal pour appréhender l'objet ludique non-identifié qu'est *B&J*. Ajoutez quelques références de pop culture



et d'humour nul (Nuls aussi) et là, vous allez même pouvoir y jouer et apprécier le tout !

B&J propose de jouer des gendarmes aussi fainéants que bras cassés, qui préfèrent jouer à la pétanque devant un bon pastaga que d'aller enquêter sur la disparition du chat de Mme Michu. Nos gendarmes émérites exercent leur art subtil dans le petit village de Dupont la Joie qui, sous ses apparences paisibles, abrite un bon paquet de personnages hauts en couleur (un moyen littéraire de dire « *des gars bien chelous* ») et tout autant de lieux tordus. Même la gendarmerie fleure bon le petit village rural et la franche rigolade. Vous n'échapperez pas à la cellule dont les wc sont dignes de ceux du bar de *Trainspotting*, au garage où les policiers sont embêtés de devoir rentrer les véhicules et de ne plus pouvoir y jouer au ping-pong, à la réserve où vous trouverez même une fusée anti-char ou la petite culotte de la gendarmette, le bureau du chef où les revues pornos se battent avec les dossiers en retard...

Rien qu'à la lecture, il est facile d'imaginer les scènes de *roleplay* d'anthologie à vivre avec un groupe de joueurs dans le délire car, vous l'aurez compris, l'idée n'est pas de jouer des gendarmes façon GIGN à la *Trauma* ou à la *Mercenaires* (deux jeux sortis à la même période), mais de jouer des tire-au-flanc, des bons clichés du gendarme de village. Les scénarios (j'y reviendrai) soulignent bien évidemment cette ambiance décontractée qui transpire jusque dans l'écriture des règles. L'humour y est omniprésent et, des fois, il y a cette impression qu'il est un peu forcé, à vouloir faire une blague à chaque phrase.

Dupont la Joie, qui vit là ?

Dans la liste iconoclaste de personnages peuplant ce bled paumé, tous les clichés sont présents et les références



à la politique et à la culture populaire des années 70 à 80 bien présentes. S'y retrouvent Jean-Marie, le patron raciste du bar du Sud, la Mère Denis, mère supérieure du couvent (où est garée une 2CV verte, bien sûr), avec la bonne sœur Marie Thérèse (ou Marité pour les intimes), Isidore et Norbert, les jumeaux d'origine transylvanienne et propriétaires des pompes funèbres, Jeanine Languet, la boulangère ancienne championne de vélo, Mr Bijard, le boucher qui tient aussi la SPA (...), Mr Prezcovick, qui prépare des Doubidchous roulés sous les aisselles, Melle Jeanne, la directrice d'école aussi sexy qu'agent secret, Quasimodo le postier qui vit chez sa mère Esmeralda, M. Lechat, vendeur de lessive en pleine nature (ah, les Nuls !), et j'en passe. Ah oui, n'oublions pas non plus les petits vieux du village enkystés sur leur banc public. Il faut reconnaître que nous ne sommes pas dans l'humour anglais, mais plutôt dans l'esprit Camping et fêtes de village. Toutefois, cela fonctionne bien, et on se prend à sourire aux jeux de mots et références potaches.

Bien sûr, les descriptions des personnages sont d'une autre époque et il faudra mettre son 21^e siècle de côté →





pour ne pas être « *choqué* » à la description de Armistice KONGOULOUBE BE KOUKOUNGNETONGNON, dit Doudou, le pharmacien du village, marié à 5 femmes en Afrique, fils de marabout et du coup spécialiste en remèdes africains, ou encore par celle de Hiro Hito, le directeur de la maison de retraite qui a importé des « *vieux japonais* » à Dupont la Joie pour éviter le surpeuplement de son île d'origine, ou encore par Momo et Manu, les deux éboueurs irakiens. Mais les habitants sont l'essence du jeu et le jeu pousse donc à les jouer de la manière la plus caricaturale possible. D'ailleurs, dès le premier scénario, *Ça te barbera* (pour les plus jeunes, c'est un clin d'œil à *Santa Barbara*, une série genre *Desperate Housewives*, mais en très ennuyeux et sans humour), les PJ vont être confrontés à une grande partie du village et pouvoir découvrir à quel point ils sont insupportables.

On retrouve aussi l'esprit *Les Ripoux* avec la description des méthodes d'interrogatoire. Vous y apprendrez la fameuse technique du bottin des PTT (que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître... les téléphones por-

tables ont signé la fin des interrogatoires dignes de ce nom !), mais découvrirez que la faim et la peur sont aussi des pistes efficaces pour soutirer des informations.

Avec SimulacreS, vraiment ?

Le cœur des règles est en effet *SimulacreS*. Les auteurs ont ajouté des éléments appuyant leur propos cependant. La liste des compétences est d'ailleurs particulièrement croustillante, avec des talents tels que l'aérobic, faire traverser la rue, jeux de société, matraque, poser un radar, potins, propagande, ou encore sieste. Bon, j'avoue, j'ai choisi parmi les plus idiots, car il y a bien quelques compétences qui servent réellement, comme ping-pong, pétanque, mettre une contravention ou s'habiller correctement.

Dans la première version, *Bernard et Jean*, les règles de base sont absentes. Il faudra attendre la 2^e version, *Bernard et Jean II*, ou bien la version avancée, *Advanced Bernard & Jean*, 2^e édition, pour que les règles complètes de *SimulacreS* soient ajoutées au livre et que le jeu devienne totalement indépendant. D'ailleurs, ces versions ajoutent encore des points de règles, des talents, etc. Si vous devez vous procurer une version, essayez de récupérer *Advanced Bernard & Jean*, 2^e édition, même si en réalité, les règles n'ont finalement que peu d'intérêt.

En effet, à la lecture des scénarios, on se rend compte que les règles sont très annexes au jeu et que la quasi-totalité des parties se déroule en pur *roleplay*. D'ailleurs, les premiers scénarios ne parlent pas une fois de règles, et ce n'est que dans les scénarios des versions ultérieures que des mentions aux jets de dés sont précisés. Mais en cela, *SimulacreS* étant très léger, ce système s'avère un bon choix.



Et il y a beaucoup de bouquins pour ça ?

Pas tant que ça. La gamme est composée de trois sets de bouquins qui incluent règles et scénarios. Mais vous avez de quoi bien vous amuser !

Bernard & Jean : Livret de 64 pages, A5, en noir et couleur (les pages sont de différentes couleurs). Le livret inclut les points de règles additionnels à *Simulacre5*, une description de Dupont la Joie, et trois scénarios (*Ça te barbera*, où les PJ devront comprendre quelle est l'étrange bête bleue qui terrorise le village, *The Mission*, où les PJ devront récupérer Fonzy en Irak, et *Goldchicken*, un scénario qui parle de... poulets). Le livre offre aussi une dizaine de synopsis (tout aussi loufoques).

Bernard & Jean II : Livret de 48 pages A5, qui inclut un écran. De nouvelles règles sont introduites, notamment celles pour jouer des voleurs ! Vous découvrirez aussi de nouveaux scénarios

et les alentours du village, la banlieue de Fraise la Moche ainsi que l'Auto-route.

Advanced Bernard & Jean : 3 livrets de 84, 44 et 44 pages A5, ainsi que des fiches de personnages (livret individuel pour les gendarmes, casier judiciaire pour les voleurs). Les règles complètes de *Simulacres* sont présentes et les règles de *B&JII* incorporées. S'y retrouvent de nouveaux PNJ comme bébé Ernest, le patron de la pègre, ou le Docteur Olive, le médecin tout autant dentiste. Il s'agit de la version la plus complète et elle inclut un scénario solo (*Les Aventuriers de la gendarmerie perdue*) en plus des scénarios de groupe. Pour les MJ les plus motivés, il est possible de faire évoluer le village en partant de sa description dans *B&J* et d'ajouter petit à petit les nouveaux éléments de *AB&J*. En effet, entre les deux, les habitants ont ouvert des magasins, d'autres sont arrivés, etc.

Géraud « myvyrrian » G.



Le coin de l'antiquaire

B&J et *Adv. B&J* ne sont pas des jeux recherchés, clairement. De plus, l'intégralité des règles étaient disponibles sur le net il n'y a pas encore si longtemps. Même si vous ne devriez pas vous ruiner (comptez moins d'une trentaine d'euros pour les différents livrets), le jeu arrive très rarement en vente, que ce soit sur les forums ou sur les sites d'enchères. Armez-vous de patience si vous voulez des exemplaires physiques, mais ne dépensez pas sans compter !



ARCHÉO-RÔLISME / CURIOSITÉ

OBS, LE PALAIS DE LA PRINCESSE ARGENTA

Histoire d'un module éphémère !

1981, le B3 version orange est retiré du marché. Ce module de légende est indissociable de l'histoire de TSR, il traîne une réputation sulfureuse bien exagérée pour un couac éditorial banal ... mais il s'échange désormais à prix d'or.

Un des seuls modules écrits par une femme

Jean Wells est embauchée par Gary Gygax en 1979, alors que l'entreprise est en pleine expansion, sans doute pour « *apporter une touche féminine* » à l'écriture. Elle est alors la seule femme du département création. Vous pouvez consulter sur le site du grog sa biographie (Jean Wells est décédée en 2012). En 1981, après avoir fait ses armes dans le magazine *Dragon*, Jean prend

les rênes de la production d'un module d'initiation destiné à s'adresser aux plus jeunes joueurs.

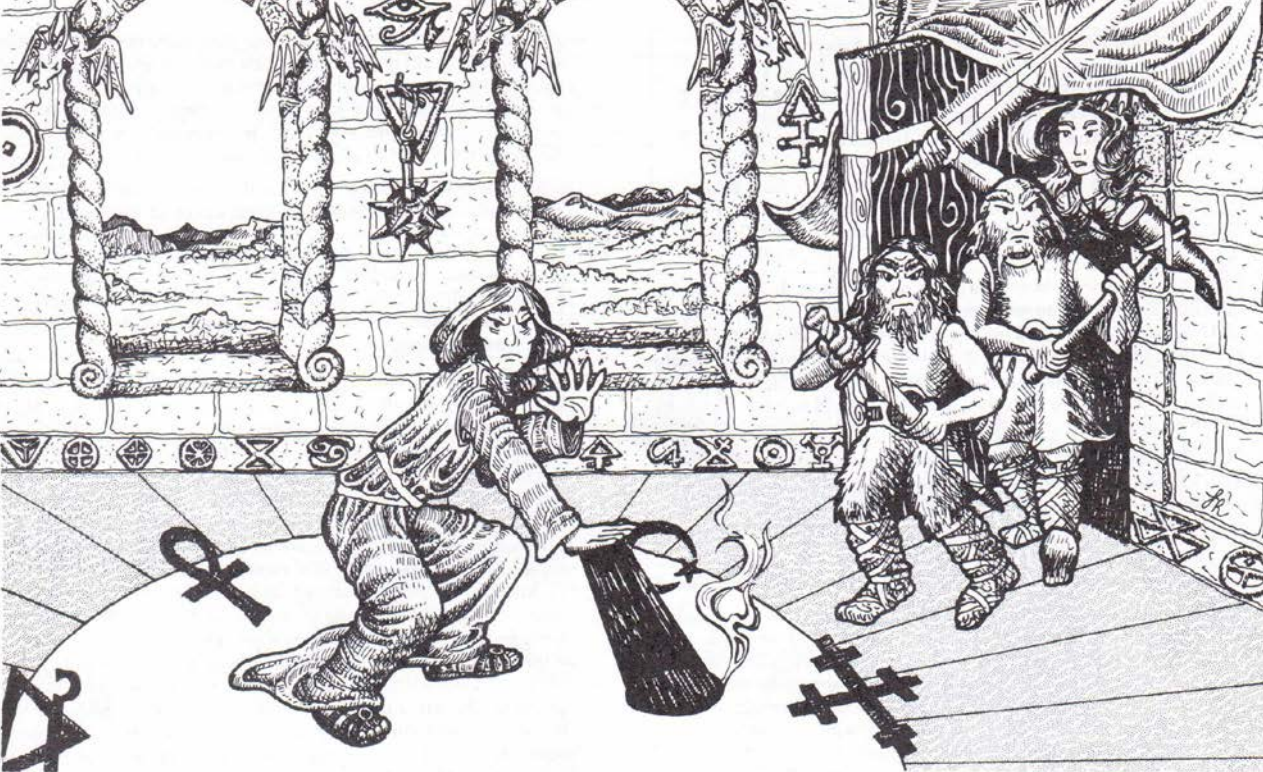
La plupart des témoignages indiquent que Jean Wells avait réussi à obtenir de Gygax une vraie autonomie, assistée seulement de son responsable éditorial, Ed Sollers.

Orange B3, the "banned" version

Jean Wells plante le *Palace of the Silver Princess* (traduit en français par « *Palais de la princesse Argenta* ») aux confins des principautés de Glantri. La princesse Argenta a disparu depuis plusieurs siècles, suite à la trahison de l'un de ses prétendants. On dit que son palais renferme encore bien des mystères et des trésors.

Le module ne propose pas de quête scriptée, mais une exploration de lieux et une succession de rencontres assez décousues, parfois très plates, parfois plus intéressantes. Un grand nombre de salles du donjon ne sont pas décrites, laissant toute liberté au MD pour les personnaliser, comme dans le module B1. Jean Wells a voulu présenter avant tout un contexte géographique, une toile de fond légendaire, et laisse une





réelle liberté aux joueurs. Malheureusement, le module souffre d'une cartographie aberrante et ne présente pas l'extérieur du palais, laissant planer plusieurs incohérences structurelles... Pourtant, le module avait été playtesté plusieurs fois !

Par ailleurs, le travail d'édition est médiocre. La mise en page maladroite, des illustrations placées à plus d'une dizaine de pages de l'entrée auxquelles elles font référence, les nouveaux monstres peu crédibles, et certaines illustrations... laissent à désirer. Le module n'atteint pas les standards de qualité attendus par TSR, alors que l'entreprise grandit et souhaite attirer de nouveaux joueurs.

“Objectionable Art”

Au-delà de ce rendu décevant, plusieurs illustrations causent préjudice. Elles auraient fait dire à l'un des cadres de TSR que Jean et Ed avait glissé des connotations sadomasochistes dans une production dédiée à la jeunesse.

C'est évidemment très exagéré, voire ridicule, mais il faut rappeler que TSR était à cran avec certaines associations bien-pensantes américaines. Mais au fait, quelles illustrations ? Des femmes nues, de la torture... ? Eh non, même pas !

La première illustration dévoile une jeune fille (habillée) attachée à une poutre, entourée par neuf nabots qui la titillent avec leurs épées. Cette scène n'est d'ailleurs qu'une illusion provoquée par un monstre inventé par Jean Wells, le Decapus. Une seconde illustration montre une statue dont le drapé pourrait figurer un pénis. Une troisième illustration montre un aventurier donnant un steak à un ours. Certains ont pensé qu'il lui proposait autre chose... Le module gagne en interne le surnom de « *Phallus of the Silver Princess* ». Il faut être de mauvaise foi pour qualifier les dessins d'immoraux, d'autant qu'à la même époque, certains dessins du *Monster Manual* ou du *Deities & Demigods* étaient plus évocateurs. →





L'objet de toutes les convoitises

Les spéculations sur le nombre de modules orange ayant survécu tournent autour de 100 à 200 exemplaires sur un tirage de plus de 5 000. Sans doute un carton (ou peut être deux) de 72 modules a-t-il été récupéré avant d'aller à la décharge, nombre auquel il faut ajouter les exemplaires des collaborateurs qui les ont conservés. Les premières années, le module se vend une centaine de dollars puis, petit à petit, le module attire les convoitises et s'échange quelques milliers de dollars (avec un record de 5 800 dollars pour un exemplaire signé il y a quelques années). Wizards avait intelligemment mis en ligne un PDF il y a quelques années, comme pour clore définitivement le chapitre.

Mais c'est sans doute un dernier dessin qui sonne le glas de la malheureuse princesse. Un dessin signé Erol Otus représente d'étranges monstres tricéphales sexués, les Ubues (certains parlent d'hermaphrodites, mais là encore, c'est très exagéré). Quoi qu'il en soit les têtes caricaturent certains cadres de TSR, et l'arrière-plan du dessin est agrémenté d'ajouts laids et ridicules. En voyant les épreuves, Jean Wells, déçue, souhaite que le dessin d'Otus soit modifié mais, pour respecter le planning, le module part à l'impression.

La crise

Les exemplaires des collaborateurs sont distribués, des colis sont déjà en train d'être expédiés, mais un cadre de TSR, Will Niebling, fait tout arrêter et convoque Jean Wells et Ed Sollers pour les incendier. Les frères Blume (dirigeants de TSR avec Gygax) décident de rappeler tous les modules et les envoient directement à la décharge où ils

seront enterrés définitivement. Bien peu échapperont à la purge, mais nous y reviendrons.

Jean Wells travaillera encore quelques mois chez TSR, sans plus aucune responsabilité créative, avant de quitter le navire avec une certaine amertume, imputant son échec aux illustrateurs.

Le second Palace

Le module est repris en main par Tom Moldvay, qui est crédité comme co-auteur aux côtés de Jean Wells. Quatre nouvelles personnes travaillent sur l'édition, mais le nom d'Ed Sollers disparaît définitivement des crédits. En quelques mois, c'est une toute nouvelle histoire qui naît.

Le contexte est purement et simplement supprimé. Les cases à compléter disparaissent et le module débute par une sorte de petit LDVELH assez simple. De grosses ficelles narratives sont tirées : les héros partagent un même rêve qui les invite à venir délivrer la gentille princesse Argenta et son



bien-aimé (dans le module initial, elle était morte depuis plusieurs siècles), et les méchants deviennent vraiment méchants. La topographie des lieux reste surprenante mais s'améliore sensiblement. Il reste des endroits absurdes, comme la chambre raffinée de la ménestrelle qui donne sur l'abattoir ou le fait de devoir parcourir depuis l'entrée principale environ 400 m de couloirs sombres, de passages souterrains et de passer par une trappe avant d'atteindre la salle du trône...

Les salles sont réécrites ; les protagonistes, même s'ils conservent leur nom d'origine, se voient eux aussi largement modifiés, y compris sur certains dessins. Bon nombre d'illustrations sont supprimées ou largement retouchées, les monstres originaux disparaissent,

à l'exception du Decapus qui perd son pouvoir d'illusion. Sans doute doit-il son salut à sa présence sur la couverture couleur réalisée par Erol Otus. Il est d'ailleurs étrange que la couverture ait survécu. D'autres illustrations, plus classiques et plus soignées, sont ajoutées.

Le travail éditorial est meilleur, cela ne fait aucun doute. L'aventure, plus terne et plus caricaturale, gagne néanmoins en cohérence et offre un *happy-end* attendu, là où l'histoire de Jean Wells n'offrait pas de conclusion évidente.

Alors il ne vous reste plus qu'à choisir votre version et, selon votre choix, casser votre PEL...

Nicolas Delzenne



LE GRAND DOSSIER COMPARATIF

BOÎTES D'INITIATION

Tout pour une nouvelle génération de rôlistes !

Avec le grand retour du JdR pour le grand public, l'initiation devient un besoin impérieux et des boîtes fleurissent avec une qualité très variable. Que vous vouliez suggérer ou offrir une boîte, ce dossier est fait pour vous !

Vous n'avez certainement pas pu manquer l'engouement actuel qui se retrouve au travers des différents médias pour les JdR. Fort de ce renouveau, de nombreux éditeurs se positionnent sur le secteur de l'initiation, y compris des éditeurs généralistes tels que *Larousse* ou *Solar*. Néanmoins, face à la pléthore d'offres, le débutant peut être déboussolé au moment de choisir le produit idéal pour s'initier. Même le rôliste confirmé peut se retrouver indécis s'il désire offrir une de ces boîtes à l'un de ses proches. L'importante variabilité observée en termes de qualité des produits sur la forme comme sur le fond complique le choix.

Pour *Casus Belli*, il était temps de faire un tour d'horizon des boîtes d'initiation en français et d'en faire un comparatif le plus objectif possible. Si une boîte est manquante, c'est peut-être qu'elle ne répond pas aux critères retenus. Rappelons que nous sommes aussi dépendants des informations et des exemplaires que peuvent nous faire parvenir les éditeurs.

Qu'est-ce qu'une boîte d'initiation ?

De nombreux jeux de rôles permettent la découverte du loisir. Bon nombre d'entre nous ont débuté avec des jeux

moins didactiques et plus obscurs que ce que l'on peut désormais trouver sur les rayonnages de notre boutique préférée. En outre, débiter le JdR prend bien des formes selon qu'on soit seul ou à plusieurs, qu'on ait déjà essayé ou non auparavant, ou qu'on ait autour de soi un(e) mentor ou non.

En préparant ce dossier, nous nous sommes volontairement limités à ce que nous appellerons des jeux d'initiation. Pour nous, cette définition englobe plusieurs aspects. Comme toute définition ou catégorisation, elle est discutable, et elle n'a pas valeur d'absolu.

Nous avons tout d'abord voulu nous limiter aux jeux qui permettent l'auto-initiation sans pratique ou connaissance préalable de ce qu'est un jeu de rôle, et sans aide extérieure. Cela implique de présenter une définition de ce qu'est le JdR, de comment il se pratique (sans forcément être exhaustif à ce niveau). Cela peut aussi inclure des conseils sur l'organisation de la partie et entraîne forcément un certain didactisme au niveau des règles et des scénarios, afin de guider le néophyte lors de sa prise en main. Il est également indispensable qu'un jeu d'initiation comprenne l'ensemble de ce qui est nécessaire pour jouer, sans achat de matériel supplémentaire. Enfin, nous nous sommes concentrés sur les boîtes en français, qu'elles soient de création française ou



traduites, afin qu'elles soient accessibles à tous, même aux plus jeunes.

Le fait qu'un jeu d'initiation soit lié à une gamme spécifique ou non n'est pas entré en ligne de compte dans notre évaluation. Toutefois, nous avons volontairement éliminé de la liste les jeux qui sont de purs « kits de démarrage », c'est à dire une version édulcorée et simplifiée d'un jeu donné, sans aspect didactique ni aide à la prise en main. C'est pour cela que nous avons laissé de côté le *Starter Kit* de *De-DS*, très bon par ailleurs et critiqué notamment dans *Casus Belli* #26, mais pas les *Kits d'Initiation* de *Star Wars*, ces derniers nous semblant insister sur la prise en main, là où le premier se contente d'un résumé des règles. Lorsqu'une gamme contenait un produit spécifiquement destiné à l'initiation, nous avons ignoré les éventuels autres produits de la gamme qui auraient pu être évalués (par exemple, pour *Chroniques Dублиées*, nous nous sommes cantonnés à la *Boîte d'Initiation* même si le livre de base lui-même aurait pu être considéré comme un jeu d'initiation).

Les critères de qualité

À partir de cet aspect, nous avons jugé la qualité de chaque jeu sur la base de plusieurs paramètres. Cela inclut le didactisme des règles et des scénarios proposés, la qualité et l'intérêt de ces scénarios, la qualité rédactionnelle, la jouabilité de la boîte et sa durée de vie, le matériel proposé, et d'éventuelles possibilités d'évolution vers un jeu de rôles complet.

Nous avons défini 7 critères chiffrés et choisi 4 indicateurs descriptifs pour évaluer ces boîtes les unes par rapport aux autres. Ces critères sont un choix là encore discutable, mais nous les avons sélectionnés car ils permettent de couvrir les divers aspects que nous jugeons importants pour une boîte d'initiation (BI).

Les Indicateurs chiffrés sont notés de 1 à 5. Ils comprennent :

- **le didactisme de l'apprentissage du JdR** : à quel point il est aisé de comprendre ce qu'est le JdR, le rôle de chacun des acteurs, et le déroulement de la partie, les conseils donnés pour mener une partie, etc.

- **le didactisme des règles de jeu** : l'attention portée à l'aide à l'apprentissage des règles par un débutant et à l'accompagnement du futur MJ pour maîtriser les divers aspects de ces règles.

- **la qualité des règles de jeu** : afin d'évaluer si les règles sont adaptées aux débutants et qu'elles fonctionnent correctement.

- **la qualité des scénarios** : qui détermine l'originalité des scénarios et à quel point ils sont adaptés à des débutants.

- **la qualité du matériel** : qui évalue la qualité des divers éléments, tant au niveau des matériaux utilisés qu'au niveau du contenu de ce matériel.

- **la quantité de matériel** : car pour des débutants, avoir une boîte pleine à ras-bord est toujours plus enthousiasmant qu'une boîte vide.

- **la jouabilité** : qui évalue la durée de vie de la boîte et la possibilité de faire évoluer les personnages et de leur faire vivre des aventures au-delà de celles proposées dans la boîte.

Les indicateurs descriptifs qui sont :

- **la présence de prétrés** et s'ils couvrent ou non la gamme des possibilités du jeu.

- **le nombre de scénarios** et éventuellement le type.

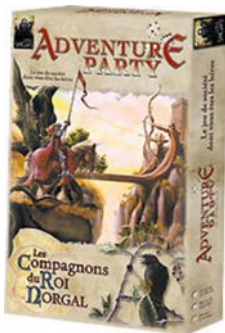
- **les dés fournis** car pour débiter, il faut que les joueurs aient tout le matériel nécessaire.

- **la possibilité d'évolution** afin de préciser si la BI est une vraie boîte à outils permettant de créer son univers/ses PNJ/ses scénarios et si la BI est également compatible avec d'autres produits. →



La sélection !

Après toutes ces explications, voici la liste des candidats retenus pour initier notre nouvelle génération de rôlistes, et l'avis de la Rédaction pour chacun. Dans une volonté de transparence et d'impartialité, nous avons demandé à un rédacteur externe à *Casus Belli*, Jean-Baptiste Durand (connu sous le pseudo Yslaïre), de rédiger l'avis et de noter les boîtes estampillées « *Casus Belli* » (*Héros & Dragons* et *Chroniques Oubliées : Fantasy*).



Adventure Party : les Compagnons du roi Norgal (Franck Plasse et Olivier Caïra, Les XII Singses).

En un mot : Boîte d'initiation au jeu de rôle dans un univers de fantasy traditionnel et qui se décline aussi dans un univers de piraterie (**Cap sur les Caraïbes**, par les mêmes auteurs) et un autre univers de fantasy aux influences mangas (**Les Terres perdues**, par les mêmes auteurs et Yno)

Matériel : Rien de luxueux (livrets et feuilles de personnages en noir & blanc), mais c'est fonctionnel et bien pensé. Le jeu est jouable sans matériel supplémentaire - nul besoin de crayons, par exemple, grâce à l'utilisation de jetons et de cartes.

Apprentissage : Le livret de règles explique les concepts et la pratique du jeu de rôle. Le système est extrêmement simple (d6+bonus contre une difficulté fixe de 6), mais avec quelques capacités

gérées par l'intermédiaire des cartes, ce qui permet à la fois une prise en main très rapide et quelques à-côtés intéressants.

Scénarios : Les 4 scénarios sont classiques et linéaires, avec alternance entre scènes de combat, dialogues et quelques énigmes (dont certaines pourraient être frustrantes pour un MJ et des joueurs débutants).

Et après ? La boîte ne vise pas à la rejouabilité ni l'évolution du MJ, mais la gamme des *Adventure Party* permet d'explorer plusieurs genres avec les mêmes mécaniques.

Contenu : Deux livrets N&B (règles 16 p., scénarios 32 p.), 9 fiches de PJ pré-tirés, des jetons, des d6, et des cartes utilisées pour les personnages et leurs capacités, ainsi que comme aides de jeu dans certains scénarios.

L'avis de la Rédac : ★★☆☆

Certaines bonnes idées (le sexe des personnages, les cartes de roue de fortune...) mais le matériel et certains des scénarios proposés restent en deçà.



Chroniques Oubliées Fantasy : Boîte d'initiation (David Burckle, Damien Coltice et Laurent Bernasconi, Black Book Édition).

En un mot : Cette boîte fait découvrir la pratique du jeu de rôle par le biais de *Chroniques oubliées fantasy*, un jeu médiéval-fantastique d'action et d'aventure. Elle est rédigée pour une prise en main facile par les plus jeunes.

Matériel : Pour être concis, cette boîte est pleine comme un œuf et magnifiquement illustrée. Le matériel est d'excellente qualité.

Apprentissage : Les règles sont simples, les outils et les conseils nombreux, c'est une combinaison gagnante. Un petite aventure en solo pour un premier contact avec les règles aurait été un plus, mais c'est le seul reproche que l'on puisse faire.

Scénarios : Ancrés dans les fondamentaux des jeux de la famille D&D (souterrains, voyages, magie), ils sont un petit peu trop directifs mais bénéficient d'une ambiance certaine, proche des contes de fées.

Et après ? Avec un système de création de personnages complet, cinq classes pouvant évoluer jusqu'au niveau 9 et un mini-bestiaire de 20 monstres supplémentaires, cette boîte offre un haut niveau de jouabilité. Pour ceux qui auraient besoin de plus, la suite logique est l'acquisition du livre de base *Chroniques oubliées fantasy*.

Contenu : Un livret de jeu (64 p.), un set de dés, un bloc de feuilles de personnage vierges, 5 feuilles de personnage prétrés, 2 plans, une aide de jeu pour le MJ résumant les profils des personnages prétrés, une battlemap pliable double-face, 2 planches de 53 pions cartonnés, 18 socles en plastique et un écran du meneur.

L'avis de la Rédac : ★★★★★

Un produit star sur ce format, une réussite totale.

D-Start (Fabien Fernandez, Matagot).

En un mot : Boîte d'initiation au jeu de rôle proposant 10 scénarios dans divers types d'univers.

Matériel : Une boîte bien remplie, qui prend soin de séparer ses différentes composantes afin que l'utilisateur s'y retrouve aisément. Les très nombreuses fiches de personnage sont en couleur, alors que les livrets de scénario restent



en noir & blanc. Le jeu propose tous les dés nécessaires, ainsi qu'un écran de jeu. Par contre, aucun pion ou élément physique n'est là pour visualiser l'action, mais quelques plans sont fournis en tant qu'aides de jeu pour certaines aventures. Tout ce matériel permet à *D-Start* d'être auto-suffisant.

Apprentissage : Un livret entier (12 pages) explique le principe du JdR et donne des conseils au narrateur avant de proposer les règles particulières de *D-Start*. Le fait que les scénarios prennent place dans des univers très fortement inspirés de franchises bien connues des adolescents et jeunes adultes aide à l'immersion : les joueurs comprennent immédiatement où ils mettent les pieds (des succédanés de *Star Wars*, *Harry Potter*, *Hunger Games* ou les *X-men* ; et aussi des décors rappelant les films de kung-fu et de cape & d'épée). Les livrets de scénarios proposent d'ailleurs des listes d'œuvres à consulter ou des suggestions de musique à utiliser en partie.

Scénarios : 10 scénarios plutôt linéaires, chacun présenté au sein d'un livret de 8 pages contenant toutes les scènes et les règles spéciales. Pour chaque, 5 personnages prétrés sont fournis - codés sur une fiche cartonnée en couleur, avec une illustration.

Et après ? Le livret introductif propose des règles de création de personnages ainsi que de courts conseils pour conce- ➔



Château Aventure, premier pas comme MJ

Château Aventure (de Durnerin, Maublanc, Riviere, Sorensen, Lebrat, Papaïs, Combrexelle, Bauza, chez Iello) est un jeu de société qui émule les vieux jeux vidéo de type point & click.

Les douze scénarios aux thèmes variés (médiéval, SF, horreur... 10 sur les 12 sont accessibles aussi aux enfants) présentent une carte des lieux à explorer. Pour chaque lieu, une description, le résultat obtenu par certaines actions telles que « Attaquer le monstre » et les autres endroits accessibles depuis celui-ci.

Jusque-là, cela ressemble fort à un livre dont vous êtes le héros où un joueur assure la narration pour les autres.

Mais celle-ci est bien plus ouverte : les joueurs n'ont en effet aucune liste des actions possibles, et doivent improviser en fonction du contexte. S'ils tentent une action qui n'est pas listée dans l'aventure, le narrateur peut se « contenter » d'une réponse standard.

L'ambiance favorise toutefois les réponses plus contextualisées, voire un début d'improvisation. Nous ne sommes pas loin du rôle de MJ auquel Château Aventure constitue une excellente introduction.

voir ses propres scénarios. Grâce à ceux présentés, il est d'ailleurs aisé de comprendre la structure à utiliser. Par contre, aucune règle d'évolution ne permet aux personnages de s'aguerrir et les aventures fournies sont de purs *one-shots*.

Contenu : Un livret explicatif du jeu de rôle en général et des règles de *D-Start* (12 p.), 10 livrets d'aventure (8 p/chaque), 10 fiches d'aides de jeu, un écran de jeu, 50 fiches de prêtirés, 15 dés blancs et 30 dés rouges.

L'avis de la Rédac : ★★★★★

Une boîte d'initiation bien remplie, avec un réel souci de didactisme grâce à ses nombreux scénarios puisant dans un imaginaire largement partagé. Ainsi, *D-Start* permet de jouer pas moins de 10 parties avant que le narrateur ne doive mettre les mains dans le cambouis pour continuer l'expérience. Les règles sont simples mais peuvent se révéler fun grâce au principe du méta-dé, démontrant ainsi le potentiel d'amusement du loisir.



Le Mystère du pirate / Zombie city (Simon Gabillaud & Coline Pignat, Solar).

En un mot : Cette boîte sort des classiques méd-fan en proposant un scénario dans un univers Pirates et un autre Zombie, deux thèmes qui parleront beaucoup aux jeunes via *Pirates des Caraïbes* et *The Walking Dead*.

Matériel : Les illustrations sont de qualité et le design est visuellement réussi. Toutefois, le texte clair sur fond noir est très mal choisi et fatigant à la lecture. Quelques idées ingénieuses, comme les fiches de PNJ à plier pour montrer l'illustration sans montrer les caractéristiques, d'autres moins

comme l'écran sans table, qui n'a donc qu'un rôle de paravent et non d'aide.

Apprentissage : Le livret d'explications est bien réalisé et explique correctement ce qu'est le JdR et ses différentes facettes. Les conseils de maîtrise pour le rôle de conteur et de MJ sont bons, mais trop rares car l'accent est porté sur le concept du JdR et le rôle de chaque joueur. Quelques redondances toutefois. Le système de base est simple et tourne bien. Une uniformisation des tests aurait pu le rendre encore plus fluide.

Scénarios : Les auteurs ont pris le parti de sortir du médiéval-fantastique pour s'attaquer au thème des pirates. Le scénario, bien que linéaire, peut amener de beaux moments de jeu, mélange de *roleplay* et d'action. Le scénario Zombie est quant à lui bien plus axé sur l'action et le survivalisme. Il reprend les codes classiques et des débutants se sentiront en terrain connu.

Et après ? Aucune évolution n'est prévue, la boîte est pensée pour des parties uniques. La jouabilité des scénarios est très faible.

Contenu : Un livret de règles (24 p.) et un de scénario (48 p.), 20 fiches A5 de PNJ et prêtirés, 40 fiches A6 d'aides de jeu, un paravent sans table, et un d6.

L'avis de la Rédac : ★★★★★

Au niveau qualité/prix, rien à redire. Avec quelques améliorations de fond (notamment pour le système et les conseils), cette boîte pourrait être le moyen parfait de découvrir le JdR à moindre coût.

Héros & Dragons : Boîte d'initiation (Loris Giannada, Black Book Éditions).

En un mot : Cette boîte fait découvrir la pratique du jeu de rôle par le biais de *Héros & Dragons*, un jeu médiéval-fantastique d'action et d'aventures. Elle est rédigée pour une prise en main facile par les plus jeunes.

Matériel : Le contenu bénéficie d'une impression couleur et d'illustrations ma-



généralement tirées du triptyque *H&D*, avec un bon niveau de qualité global.

Apprentissage : Les cahiers permettent une découverte progressive des règles de *H&D* et de la pratique du jeu de rôle. L'écriture a le souci de la pédagogie mais on peut s'interroger sur le choix du système *H&D* pour un public débutant : certains points sont complexes. De plus, quelques relectures supplémentaires auraient été bienvenues.

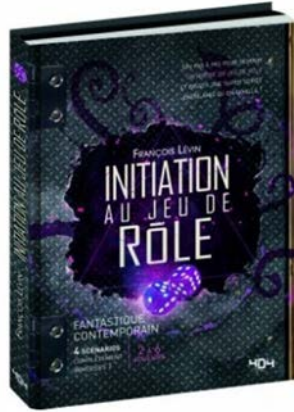
Scénarios : Ancrés dans les fondamentaux des jeux de la famille D&D (souterrains, voyages, magie), ils proposent quelques scènes sortant de l'ordinaire (dont une bataille rangée !). La campagne est courte et un scénario supplémentaire aurait été souhaitable.

Et après ? Un meneur inventif pourra exploiter le mini-bestaiaire pour proposer quelques nouvelles missions aux prétirés mais, sans règles de création de personnages, cette boîte offre peu de rejouabilité. La suite logique est l'acquisition du triptyque *H&D*. À noter : la version au format mook de ce triptyque tient dans l'espace libre de la boîte.

Contenu : 4 livrets (144 pages au total), un écran du meneur, 4 feuilles de prétirés et un set de dés.

L'avis de la Rédac : ★★★

Des bonnes idées, des maladroites : c'est bien mais ça aurait pu être mieux !



Initiation au jeu de rôle médiéval Fantasy / Fantastique Contemporain (François Lévin, 404 édition).

En un mot : Livres d'initiation grand public, proposant de découvrir le jeu de rôle, pour l'un dans un univers médiéval fantastique, et pour l'autre dans une ambiance de film fantastique et d'horreur contemporaine.

Matériel : Un livret de 96 pages couleur, accompagné de fiches cartonnées pour les 5 prétirés, de quelques cartes (format cartes à jouer) pour représenter les PNJ, les créatures, les compétences des personnages, les objets trouvés, les blessures subies et les aides de jeu utiles à l'aventure, et un petit écran souple. La version contemporaine rajoute des cartes choc pour la santé mentale et des cartes fatigue pour simuler le trek auquel les personnages participent. Correct pour le prix, mais absence de dés.

Apprentissage : Le livret explique rapidement ce qu'est le jeu de rôle et comment cela se joue, en tentant d'être clair et synthétique. Les règles, quant à elles, sont un peu plus touffues et auraient mérité une présentation plus didactique et non une lecture linéaire.

Scénarios : Les scénarios sont classiques. Au nombre de 5 dans la version médiévale et de 4 dans la version contemporaine, ils permettent de jouer une mini-campagne ou un gros →



Et pour les petits ?

Non, ami Geek, repose ce *Chroniques Oubliées Cthulhu* : il est bien prévu pour initier au JdR, mais nous allons essayer de trouver mieux pour tes enfants de 6 et 8 ans ! Il s'agit bien entendu ici de vous proposer quelques pistes de jeux pour qu'un adulte initie des enfants, et non pour que ces derniers s'auto-initient seuls.

Tails of Equestria (Critique dans CB #27) est l'une des sorties les plus récentes à ce sujet. La nouvelle série consacrée à Mon Petit Poney est clairement un rejeton de la culture geek (un épisode met même en scène une partie de JdR). Son univers chamarré déploie une vraie mythologie qui change des poncifs du genre, le tout en cohérence avec des règles accessibles. Le livre de base vient de sortir en VF chez *Black Book* et nous attendons avec impatience la suite de la gamme.

(suite marge suivante...)

scénario. Ils abordent les choses petit à petit, s'attardant avant tout sur les compétences et les relations sociales avant de mettre les joueurs face à de classiques rats géants... C'est efficace et permet de jouer un moment, surtout si le MJ se sent d'improviser et se prend au jeu.

Et après ? Il n'existe pas de réelle évolution possible. Tout au plus des *Points d'Aventure* permettant de relancer les dés si nécessaire. Mais rien n'est fourni pour créer les personnages ou les faire évoluer au-delà du livret.

Contenu : Un livret (96 p.), 5 fiches de prêtirés, des cartes de blessures, d'objet, de compétences, de portraits (PNJ) et créatures) et d'aides de jeu, une fiche de résumé de règles pour les joueurs, un écran trois volets. S'ajoutent des cartes de choc et de fatigue pour la version contemporaine.

L'avis de la Rédac : ★★★★★

Une entrée en matière qui ne rivalise pas stricto-sensu avec les plus grosses boîtes du genre mais qui, au regard de son faible prix et de sa présence dans les circuits de la grande distribution, reste une excellente option pour budget serré. Avec une distribution plus confidentielle et un prix plus élevé, sa notation aurait été revue à la baisse. Il y a matière à jouer et les règles restent assez simples. Une jolie surprise. Malheureusement, il manque les deux d6 nécessaires aux jets.

Pathfinder : Boîte d'initiation (Jason Bulmahn, James Jacobs, Stephen Radney-MacFarland et Sean K. Reynolds, Black Book Éditions).

En un mot : Boîte d'initiation à *Pathfinder* et, par extension, au jeu de rôle.

Matériel : Globalement, le matériel est de très belle qualité. La boîte est en carton fort, les livres ont de vraies couvertures, le plan (Flip-Mat) recto-verso est très grand et permet l'écriture avec un marqueur effaçable à sec, et les pions cartonnés et leurs socles sont résistants. Seules les fiches de PJ, en papier



simple, sont plus fragiles. L'ensemble est en couleur et la présentation est très soignée. Le contenu est complet et enthousiasmera ceux qui aiment la profusion de matériel.

Apprentissage : Une petite notice guide la démarche selon que l'on veut être joueur ou MJ, orientant vers l'un ou l'autre des livres. Un débutant peut s'initier avec une aventure en solo à l'issue de laquelle un paragraphe définit le JdR, suivi d'un exemple de déroulement de partie. Ensuite, le livre entre dans le dur en présentant le matériel, les règles de création de PJ (races, classes, compétences, dons, équipement) et enfin les règles. Les feuilles de PJ prêtirés sont didactiques et permettent aux joueurs d'avoir l'essentiel sous les yeux. Le livre du meneur explique rapidement au MJ son rôle, et commence par un scénario PMT sous forme de tutoriel qui permet à chacun d'apprendre les règles au fur et à mesure, avant de livrer des règles assez complètes.

Scénarios : 1 mini-aventure en solo et 1 scénario tutoriel jouable en 1 à 2 séances, tous les deux assez classiques.

Et après ? La boîte dispose d'une bonne jouabilité, puisque les règles comprennent le système d'expérience et permettent d'évoluer jusqu'au niveau 5. C'est la seule boîte avec un bestiaire complet (44 monstres contre 21 pour la boîte *COF*), des pièges prêts à l'emploi (13), des tables d'objets magiques et de rencontres aléatoires... C'est ainsi la seule qui soit en réalité un jeu complet et autonome. Côté scénario, même s'ils ne proposent pas d'aller au-delà du premier niveau,

la BI fournit des pitches et les outils pour construire son donjon et deux suppléments en ligne existent pour cette BI.

Contenu : Une notice d'introduction en couleur (1 p.), deux livres en couleur (*Manuel du Héros* 64 p., *Guide du maître* 96 p.), 4 fiches de personnages prêtirés de 4 p. chacune, 4 feuilles de PJ vierges, un Flip-Mat recto-verso, 80 jetons en carton et 7 dés (du d4 au d20).

L'avis de la Rédac : ★★★★★

Une boîte d'initiation très complète et disposant d'un matériel de belle qualité. La boîte permet de jouer plusieurs parties... À condition d'acquérir des scénarios ailleurs. Les deux gros défauts seraient l'absence d'écran et le côté dungeoncrawling basique des scénarios.



Soirée Jeu de rôle (François Yvon, Larousse)

En un mot : Présentée dans *CB #24*, elle est la première disponible en grande distribution. Avec deux scénarios, médiéval fantastique et années 20, accompagnés de règles simples, elle cible les soirées familiales.

Matériel : Le matériel est globalement de qualité compte tenu du prix réduit, avec nombre d'aides de jeu cartonnées. Néanmoins, face aux productions actuelles, le design et les illustrations apparaissent datés, ancrés dans les années 80. Les aides de jeu ne sont, de plus, pas toujours pertinentes (certaines inutiles, tandis que d'autres manquent réellement).

Apprentissage : Le débutant est pris en main jusque dans les scénarios au travers d'encadrés plutôt bien pensés. Tou-

tefois, bien que certains conseils soient pertinents, d'autres passent à côté ou sont trop évidents, même pour un néophyte. Des conseils majeurs pour la maîtrise et l'improvisation sont manquants. Les règles sont faciles à prendre en main, malgré quelques contradictions.

Scénarios : Sans originalité, ils se jouent en une courte soirée. Le scénario méd-fan est aisé à maîtriser par un débutant, à l'inverse de celui des années 20 qui nécessite un bon sens de l'improvisation. Son thème criminel est également inadapté aux enfants.

Et après ? Aucune évolution ni système de création de personnages inclus.

Contenu : 3 livrets A5 (règles, scénario années 20 et scénario médiéval fantastique, 24 p. chaque), un écran de jeu, 40 fiches A6 d'aide de jeu, 2 cartes de plans des lieux, un D10.

L'avis de la Rédac : ★★

Pionnier, mais un essai peu concluant.



Soirée Jeu de Rôle : Le Maître du donjon (François Yvon, Larousse).

En un mot : Dans la continuité de la première boîte et reprenant le même système de règles, *Larousse* offre une BI avec un unique scénario méd-fan un peu plus conséquent et une possibilité d'évolution des personnages.

Matériel : Le matériel est globalement de bonne facture. Les illustrations sont au-dessus de la première boîte, mais il est regrettable qu'elles soient très souvent en taille très réduite, parfois presque illisibles. Les aides de jeux sont nombreuses et cette fois assez →

(suite marge précédente...)

Dans **Petit Détectives de Monstres**, publié par *La Loutr Rôliste*, les bambins vont pouvoir exorciser leur peur en partant à la chasse aux monstres. Particularité, le jeu propose de jouer « *grandeur nature* ». Pour l'essentiel, une séance consiste en effet à traquer les indices à travers la maison pour identifier le monstre du jour parmi le joli catalogue proposé dans le livre de base. C'est peu scénarisé, ce qui participe à le rendre accessible aux plus petits – dès 3 ans. L'encadrant doit toutefois déjà maîtriser les principes si ce n'est du JdR, en tout cas de l'animation.



cohérentes avec le scénario. La mise en page est néanmoins un peu datée, toujours ancrée dans les années 80.

Apprentissage : Le livre de règles est occupé pour les deux tiers par une explication du JdR et de la manière de jouer et de maîtriser. La majorité des explications et conseils sont appropriés, et les règles présentées sont plutôt simples et faciles à prendre en main. Elles auraient gagné en simplicité en évitant l'addition de nombreux bonus/malus. Quelques explications sont de plus peu claires et le système de runes risque de déstabiliser les débutants (la magie est absente de la première boîte). Il faut reconnaître une réelle volonté d'initiation du pur néophyte.

Scénarios : La boîte ne présente qu'un scénario qui devrait durer 2h. Linéaire et directif, il présente plusieurs ambiances, urbaine, champêtre et donjon. Le combat y occupe une place notable.

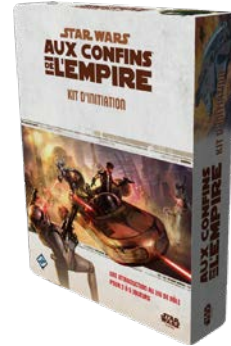
Et après ? Des règles succinctes de création de personnages et une possibilité d'évolution sont proposées. Il n'existe aucun conseil pour créer ses nouveaux scénarios et l'auteur renvoie pour plus d'infos vers son site dédié à *'Appel de Cthulhu* (non adapté).

Contenu : Un guide du MJ (32 p.), un scénario (32 p.), 40 fiches PJ et aides de jeu en A6, 6 plans A4 d'ensemble, 1 planche de runes à découper, un écran et un d10.

L'avis de la Rédac : ★★☆☆

Un peu au-dessus de la première boîte de *Larousse, Le Maître du donjon* est intéressant dans son aspect didactique pour l'apprentissage seul, mais pêche encore par un système améliorable et un scénario trop linéaire.

Star Wars Kit d'initiation : Aux confins de l'Empire ; Force et destinée, Le Réveil de la force (Daniel Lovat Clarke, Chris Gerber, Tim Flanders et Sam Stewart), Edge)



En un mot : Ces trois boîtes d'initiation permettent de découvrir les différents jeux de rôle de la gamme *Star Wars* de Edge mais aussi, plus largement, le jeu de rôle.

Matériel : Chaque boîte est en carton souple et s'abîme assez rapidement rien qu'en étant manipulée. Le matériel de jeu est en revanche de belle qualité. La différence entre les boîtes tient à la thématique, à savoir «*vauriens et malfrats*» pour *Aux confins de l'Empire*, les personnages sensibles à la Force pour *Force et Destinée* et la période de la nouvelle trilogie pour *Le Réveil de la Force*. Les deux premières se jouent juste après l'épisode IV. En termes de contenu, cette différence de thème se traduit par des types de personnages et donc des compétences et talents spécifiques, et un chapitre spécifique lié à la thématique (vaisseaux pour la première, la Force pour la deuxième, et la description de l'univers pour la dernière). Et bien sûr, chacune à un scénario qui lui est propre.

Apprentissage : La notice d'introduction explique ce qu'est le jeu de rôle, en définissant le concept et les rôles des joueurs. Ces explications théoriques, qui tiennent en une page, sont appuyées d'un exemple de partie narré sous forme de dialogue sur deux pages. Ensuite, le MJ et les joueurs sont invités à découvrir le jeu de rôle via un scénario d'initiation contenu dans le livret d'aventure qui est en fait un tutoriel aussi bien pour le MJ que pour les joueurs. Nul besoin d'avoir lu les

En anglais dans le texte

En matière d'initiation, l'accessibilité est un critère essentiel. Pour cette raison, le corps de ce dossier n'aborde que les boîtes disponibles en VF. Un petit aparté nous paraissait néanmoins intéressant sur quelques jeux d'outre-manche ou d'outre-atlantique, d'autant que certains pourraient bientôt faire l'objet d'une VF.

Côté initiation enfant, **No Thank You Evil** propose un univers patchwork mais parfaitement fonctionnel et un système de règles très bien pensé pour initier les 6 ans et plus. La boîte de base comporte quelques accessoires qui favorisent l'implication des joueurs et deux scénarios de qualité. Une traduction est prévue chez *Black Book*, mais le planning chargé de l'éditeur laisse peu d'espoir de la voir arriver rapidement.

Dans les sorties récentes, signalons l'étonnante boîte d'initiation pour *Legend of the 5 Rings*. Contre toute attente, il ne s'agit en effet pas d'initier à *L5R* mais bien au JdR en général, avec un scénario didactique construit sur le même modèle que les boîtes *Star Wars* en prenant joueurs comme MJ par la main. Les qualités et défauts en sont un peu les mêmes. Pour poursuivre, il faudra se tourner rapidement vers le livre de base complet de la gamme : la complexité du système et la densité de l'univers en font une marche un peu haute, mais qui a le mérite de montrer aux nouveaux que le JdR permet aussi de découvrir des univers originaux.

Bien que plus ancienne, impossible de ne pas parler de la boîte *Lone Wolf Adventure Game* (chez *Cubicle 7*). Comme souvent chez cet éditeur, le matériel est de qualité. L'évolutivité n'a pas été oubliée, la boîte proposant deux versions des personnages, une pour démarrer et une avancée à utiliser avec les règles complètes. Car si elle propose deux scénarios, cette belle boîte bien remplie sert aussi de boîte de base à la gamme. Pas besoin de vous farcir un imposant ouvrage de base pour continuer, vous pouvez directement exploiter les suppléments nombreux et de qualité déjà parus. L'absence d'une VF est finalement son plus gros défaut !

règles au préalable pour jouer, le scénario peut être lu au fur et à mesure de la partie. Prise en main ultra-rapide. Côté joueurs, les fiches de personnage sont conçues pour faciliter l'apprentissage avec des notes sur le fonctionnement des caractéristiques et capacités. Enfin, le livre des règles permet d'approfondir le sujet pour les parties suivantes.

Scénarios : Chaque boîte contient un unique scénario, classique et linéaire (alternance entre scènes de combat, dialogues et problèmes à résoudre) jouable en 1 à 2 séances.

Et après ? La boîte a une jouabilité limitée en raison du faible nombre de scénarios. Pour chacune, un gros scénario complémentaire (2 à 3 séances) peut être téléchargé gratuitement sur le site de l'éditeur. Un système d'expérience est intégré et permet donc de jouer plusieurs aventures. Les règles permettent vraiment de jouer plusieurs parties avant d'avoir besoin de se tourner vers un système plus complet. C'est le manque de scénarios qui pêche et, s'il est possible de jouer ceux prévus pour le

jeu complet, il manquera alors certaines règles avancées.

Contenu : Une notice d'introduction en couleur (4 p.), deux livrets en couleur (Livret de scénario de 32 p., Livret de règles 48 p.), 4 fiches de personnages prêtirés, des jetons en carton, 14 dés spéciaux, et un plan A2 en couleur recto-verso.

L'avis de la Rédac : ★★★★★

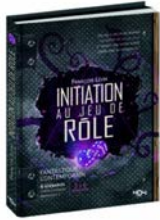
Une boîte d'initiation qui excelle par son didactisme (apprendre en jouant) et qui contient tout ce qu'il faut pour découvrir le JdR dans un univers connu de (presque) tous. Les règles, qui incluent un système d'expérience, permettent de pratiquer plusieurs scénarios avant de nécessiter de passer à un jeu complet. Son seul autre défaut, en dehors d'une boîte peu résistante, est de ne contenir qu'un scénario jouable en une séance.

La rédaction de Casus Belli avec par ordre alphabétique : Slawick Charlier, Julien Dutel, Romain d'Huissier, Thomas Robert, Marc Sautriot. Avec l'aide de Jean-Baptiste Durand pour boîtes COF et H&D.



La note finale

	<i>Adventure Party</i>	<i>Chroniques oubliées : Fantasy</i>	<i>D-Start</i>	<i>Le mystère du pirate / Zombie city</i>
Didactisme de l'apprentissage du JdR et qualité de l'auto-initiation	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Didactisme des règles de jeu	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Qualité des règles de jeu	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Qualité des scénarios	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Qualité du matériel	☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Quantité de matériel	☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Rejouabilité	☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆
Présence de prêtirés	8 prêtirés, mais prévu pour 5 joueurs maximum	5 prêtirés (ne couvrant pas la gamme des possibilités de la boîte, encore moins celle du jeu complet)	50 prêtirés (5 par scénario)	8 prêtirés (4 pour chaque scénario)
Nombre de scénarios	4 scénarios	5 scénarios	10 scénarios dans des univers différents	2 scénarios
Dés fournis	6d6	d4, d6, d8, d10, d12 et d20	15 dés blancs, 30 rouges	1d6
Possibilité d'évolution	Aucune, pas de concept d'évolution des personnages.	La boîte est un jeu complet et autonome pour un meneur avec de l'imagination. C'est aussi une porte d'entrée vers la gamme COF.	Aucune	Aucune, pas de concept d'évolution des personnages.
Prix	30 €	39,90 €	35 €	13,90 €
NOTE GLOBALE	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆



Héros & Dragons	Initiation au jeu de rôle médiéval / Fantastique Contemporain	Le Maître du donjon	Pathfinder : Boîte d'initiation	Soirée Jeu de rôle	Star Wars Kits d'initiation
☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆
☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆
☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆
☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆ (☆☆ pour F&D)
☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆
☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆	☆☆
4 prêtirés (ne couvrant pas la gamme des possibilités du jeu complet)	5 prêtirés	20 prêtirés	4 prêtirés (le jeu est prévu pour 2 à 5 joueurs)	4 prêtirés	4 prêtirés (le jeu est prévu pour 3 à 5 joueurs)
4 scénarios dont un solo	5 scénarios en médiéval ou 4 en contemporain	1 gros scénario	1 solo et 1 scénario de groupe	2 (méd-fan et années 20)	1 (+1 téléchargeable gratuitement)
d4, d6, d8, d10, d12 et d20	Aucun	1d10	1 set complet de 7 dés	d10	14 dés spéciaux
Aucune mais porte d'entrée vers la gamme H&D et les autres jeux de l'OGL 5 ^e édition.	Aucune, pas de concept d'évolution des personnages.	Système simple de création de personnages, mais aucun scénario supplémentaire	Oui, <i>via</i> les points d'expérience.	Aucune, il faut se doter de la nouvelle boîte du même éditeur. La boîte ne fournit pas de système de création de PJ.	Oui, <i>via</i> les points d'expérience
39,90 €	14,95 €	12,90 €	34,90 €	12,90 €	34,95€
☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆



JÉRÉMY GUILBON

« Face à la folie, le JdR offre une véritable bouffée d'oxygène »

Jérémy Guilbon (28 ans) est infirmier. Dans sa pratique professionnelle, il a monté un atelier dans une clinique de psychothérapie institutionnelle autour du jeu de rôle. Il nous parle de cette mobilisation très particulière de notre hobby dans un cadre médical.



Jérémy Guilbon's digest

Jérémy est un infirmier de 28 ans, rôliste assez récent, qui a décidé de faire du JdR un atelier d'évasion mais aussi de soin pour des jeunes patients atteints de maladies psychiatriques sérieuses. Ce qu'il fait de notre hobby dans le cadre de son travail est vraiment intéressant. On a longtemps accusé le JdR de rendre fou. Son travail est en train de montrer qu'à l'inverse, il peut être un instrument de soin de la folie. Joli pied de nez !

Casus Belli : D'abord, parle-nous un peu s'il te plaît de ton parcours de rôliste ? Et ensuite, comment t'es venue l'idée de t'appuyer sur le JdR dans ta pratique professionnelle ?

Jérémy Guilbon : Bonjour ! Mon parcours est finalement assez maigre. Durant mes études d'infirmier, j'ai été invité à la table d'un collègue de promo. De mémoire, c'était sur *Advanced Dungeons & Dragons 2*. Autant vous dire qu'avec les notions de THACO et toutes les petites couches de règles, je ne comprenais pas toujours tout. Par contre, l'ambiance et les possibilités infinies du médium, ça je l'ai tout de suite perçu ! Je garde un souvenir assez précieux de ces quelques nuits blanches passées en excellente compagnie. 7 ans plus tard sort la 5^e Version de *Dungeons & Dragons*. Par nostalgie et curiosité, je me la suis procurée. La lecture a ravivé pas mal de souvenirs et surtout une envie de jouer assez importante ! C'est à cette époque que j'ai découvert qu'un club de jeux, société et rôle, existait pas loin de chez moi. J'ai sauté le pas et je ne le regrette pour rien au monde. Par la suite, j'ai été missionné pour organiser l'enterrement de vie de garçon de mon beau-frère. Ce fut l'occasion parfaite de proposer une partie de jeu de rôle. Et en même temps maîtriser pour la première fois ! Dans

l'idée j'aurais souhaité la faire sur *D&D5* mais le planning de sortie étant chamboulé par rapport à l'annonce originale, je me suis rabattu sur *HITOS* et j'ai créé un scénario. Je me suis aperçu du boulot monstre que ça demandait mais c'était un super moment. Depuis cette séance, j'ai un appétit féroce de découverte et je ne loupe jamais l'occasion de jouer / mener une partie ! Sans parler de mon budget mensuel loisir qui a un peu explosé.

Concernant l'usage « thérapeutique » de ma pratique, cela s'est fait naturellement. Je commençais à ramener des boîtes personnelles de jeu de société dit « moderne » et ça marchait super bien auprès des adolescents. Lorsqu'ils ont appris que je pratiquais du jeu de rôle, ils m'ont pas mal tanné pour essayer. Je ne suis pas tout à fait innocent dans ce désir car je leurs ai présenté ça comme étant le meilleur jeu de société au monde ! Une des chances que j'ai dans mon lieu de travail, c'est que les ateliers thérapeutiques font parties des bases de notre pratique. Je me souviens avoir entendu à l'école, lors des modules de psychiatries, que nous avions la possibilité de transformer nos loisirs personnels en outils de soins pour les patients. J'ai enfin pu appliquer ce petit adage à

la Clinique et je peux affirmer sa vérité.

CB : Comment a été accueillie ta proposition par le milieu au départ. En fait, quelle image avait le jeu de rôle ?

JG : Pour répondre à cette question, je vais devoir détailler un peu le fonctionnement d'une clinique de psychothérapie institutionnelle. Ce type d'établissement fonctionne en interne avec un club thérapeutique, une association loi 1901 gérée conjointement par des moniteurs et des patients élus. Cet outil a de très nombreuses fonctions mais on aime bien lui donner des rôles issus des organes du corps humain, nous ne sommes pas dans le médical pour rien hein ! Poumon, Cœur, Rein Si je devais définir un peu plus ses missions, je mettrais en avant deux choses. La première c'est l'accueil. Accueillir les nouveaux, patients comme moniteurs, accueillir la parole et les idées des uns et des autres, accueillir les difficultés afin d'y réfléchir ensemble La seconde, c'est de donner corps aux désirs des adhérents. L'envie de créer un atelier autour du jeu a été le principal moteur de la naissance de « *Ludi'Truc* ». Cela nous a permis de définir ensemble les questions pratiques. Qui va l'animer ? Où ? Quand ? Et finalement de mettre l'atelier dans le « *circuit* » institutionnel. Nous avons commencé avec des sessions tests puis nous avons pérennisé les séances, tant les retours étaient bons !

Concernant l'image du jeu de rôle, ce fut assez simple... La plupart des adolescents usagers de l'atelier connaissaient déjà ce loisir grâce à des web-séries tel qu'Aventures. Ma proposition fut donc accueillie avec enthousiasme par ce public. Concernant les autres professionnels de la Clinique, ce fut un peu plus aléatoire. Certains connaissaient de nom, d'autre n'en avait jamais entendu parler. Néanmoins, l'accueil fut aussi bienveillant de leur part et j'ai pu discuter facilement et ouvertement de ce médium avec eux.

CB : Est-ce qu'on peut soigner par le JdR ou est-ce autre chose que tu recherches par cet atelier ?

JG : Le mantra que j'ai adopté sur cet atelier, c'est « *faire du soin mine de rien* ». Les joueurs viennent avant tout participer à une partie de jeu de rôle. Néanmoins, au fil des séances, j'ai pu faire quelques observations et liens très intéressants. Par exemple, la phase de création de personnage. Quelle partie d'eux même, qu'elle soit fantasmée, sublimée ou abaissée, vont-ils injecter dans leurs avatars ? Un autre élément très intéressant, c'est la création de liens pendant la partie. La coopération « *forcée* » par la spécialisation de chacun entraîne une dynamique de groupe. Cette dynamique est très intéressante car elle peut nous fournir des éléments cliniques qui pourraient ne pas →



“ J'évite d'office certains sujets épineux. ”

être perçus dans d'autres contextes. Celui qui prend toute la place ou au contraire celui qui reste en retrait, celui qui cherche le consensus et qui fuit le conflit. De plus, il faut rappeler que la maladie mentale a malheureusement tendance à isoler socialement. C'est pour ça que la création de lien entre les personnes, ici avec le média du jeu de rôle, est un outil précieux pour le mieux-être. Lorsque j'entends le soir à table les joueurs raconter leurs exploits et l'avancée de l'histoire à ceux qui n'ont pas pu être présents, je me dis que j'ai réussi à créer quelque chose de vraiment sympa !

CB : Quels types de joueurs accueillez-vous ? Pour jouer à quels types de personnages ? Pour quels types de jeux.

JG : J'accueille un public principalement jeune, 15-25 ans, au profil psychiatrique varié. Cela peut aller du syndrome dépressif à la suspicion d'entrée dans la schizophrénie, en passant par l'autisme d'Asperger et autres troubles de la personnalité. Je brasse finalement un assez grand panel de la psychopathologie de l'adolescence.

Concernant les types de personnages, je dois dire que nous jouons à fond sur les stéréotypes ! On retrouve donc le traditionnel roublard volant tout ce qui a le malheur de briller, les magiciens mettant le feu à tout ce qui bouge, le barbare option mercenaire, etc. Le fait d'être impliqué dans les prises en charges me permet néanmoins de lire entre les lignes. Le joueur qui a des difficultés relationnelles qui va incarner un barde, l'autre qui a une mauvaise image de lui-même qui va choisir un démon.

Concernant les jeux, j'ai commencé l'atelier avec des jeux PBTA (*Powered By The Apocalypse*), tel que *Dungeon World* et *Monster of the Week*. La simplicité des règles et la dynamique qu'elles entraînent ont vraiment permis à chacun de rapidement se prendre au jeu. De plus, le principe du « *jouer pour voir ce qu'il va se passer* » m'a permis

d'économiser de nombreuses heures de préparations ! Nous avons fait de nombreux one-shot, sur différents systèmes, et aujourd'hui, nous sommes sur *De-D5* pour la campagne du *Starter Set*. C'est la première fois que je mène une campagne et j'ai mis du temps à oser le proposer. J'avais peur de l'engagement que cela représente. Néanmoins, je dois bien admettre que le jeu prend un tout autre saveur sur le long terme. L'amplitude offerte pour développer son personnage est un véritable plus, comme le fait de pouvoir interagir avec le monde et en percevoir les conséquences sur le long terme. Cette petite campagne arrive bientôt à son terme et je ferais un bilan avec les joueurs afin de décider de ce que nous ferons ensuite.

CB : Est-ce qu'une partie dans ce cadre, c'est plus du jeu ou cela reste une activité encadrée médicale ?

JG : C'est clairement du jeu, et je fais tout pour que ça le reste ! La partie médicale intervient dans un second temps, lorsque je rédige mes transmissions et les comptes rendus. C'est à ce moment que je vais prendre le temps de me remémorer ce qui a pu se passer, l'évolution du personnage et du joueur au sein du groupe et tenter de faire des liens. Certains de mes collègues prennent parfois appui sur ces notes en entretien, pour travailler certains points avec le patient.

Didier, un rôliste souhaitant proposer ses services à différentes institutions est venu récemment observer une séance. Il m'a fait le plus beau compliment que je puisse recevoir après la session : « *J'ai eu devant moi une table de jeu de rôle comme toutes les tables de jeu de rôle. Avec de la joie, des sourires et rires (certains plus forts que d'autres !)* de la convivialité, de l'empathie entre personnages ». C'est une remarque que m'étais faite quelquefois, c'est finalement une table « *lambda* » et les symptômes ont tendance à rester au pas de la porte !

Le pavillon Fromentin où ont lieu les parties





CB : Ta plus belle réussite ? Un échec difficile à gérer ?

JG : Ma plus belle réussite ? Hum Je pense à un jeune qui travaillait la question épineuse du diagnostic avec son thérapeute, ici une schizophrénie et, lors de la création de son personnage à *Monster of The Week*, il a choisi d'incarner « l'épouvantail ». Ce personnage tire ses pouvoirs d'une part sombre qui a tendance à prendre le dessus lorsqu'il perd le contrôle. Il a dû la définir en choisissant trois termes parmi une liste et voici ce qu'il a choisi : Hallucination, Secret et Paranoïa. Avec son accord, j'ai choisi de représenter la part sombre par un double maléfique apparaissant dans les surfaces réfléchissantes. L'idée lui a immédiatement plu et il n'a cessé d'essayer de la contacter pour comprendre les mystères qui l'entourent. À ce jour, je reste persuadé que les quelques parties faites avec ce personnage l'ont aidé d'une façon ou d'une autre à avancer sur cette question !

Concernant l'échec, je pense à une situation qui m'est arrivé il y a peu. Pour la résumer, je pense que certains joueurs se sont servis de l'excuse du « RP » pour laisser mourir un de leur compagnon et l'évincer de la table. Un clerc, un paladin et un magicien se revendiquant nécromant dans un même groupe, ça ne peut que faire des étincelles ! Ce dernier périt sous les morsures de zombies, triste paradoxe, pendant qu'une partie de ses compagnons considéraient qu'ils n'avaient pas à s'impliquer. L'autre partie, les religieux, se sont subitement radicalisés et l'ont laissé mourir...

J'ai mis du temps à penser cette situation et la posture à adopter, autant pour l'histoire que pour les joueurs. Le jeune incarnant le nécromant a un passé de harcèlement et je me suis demandé si ce n'était pas réapparu sur la scène du jeu. Après de nombreuses discussions avec des rôlistes et des soignants, j'ai pu transfor- ➔

La clinique psychiatrique où travaille Jérémie

“ Je brasse finalement un assez grand panel de la psychopathologie de l'adolescence ”



Le geste de BBE

Suite à cette interview, la Rédaction Casus, touchée par la démarche personnelle de Jérémie à la fois de transmettre une flamme qui brûle très fort chez lui et de le faire dans le but louable d'aider ses jeunes patients, a fait remonter l'histoire à BBE, l'éditeur de votre magazine préféré. *Black Book Éditions* a été sensible à la requête et a décidé d'offrir un lot à Jérémie pour son atelier. Une boîte d'initiation *Chroniques Oubliées Fantasy*, les trois livres de base (*Player's Handbook*, *Monster Manual* et *Dungeon Master's Guide*) ainsi que l'écran de *D&D5* en version française, ainsi que les trois livres principaux de la gamme *Héros & Dragons* (*Manuel des règles*, *Cadre de campagne*, *Créatures & Oppositions*), au format poche ainsi qu'un écran.



“ J’ai eu devant moi une table de JdR comme toutes les tables de JdR ”

mer cet événement en quelque chose d'intéressant pour les joueurs et pour l'histoire de la campagne. Le paladin a rompu son serment, il est aujourd'hui sans pouvoir et il cherche à se racheter. Le magicien est revenu à la vie grâce à de sombres puissances et il est devenu un PNJ cherchant à se venger de ses anciens compagnons. Avec l'accord du joueur bien entendu. Sa première victime fut la religieuse du village, seule véritable amie du clerc. Les ingrédients sont là ! On a une réparation symbolique, les conséquences néfastes de leurs actes et une nouvelle menace qui pèse sur le groupe.

CB : Quelles sont les limites à ne pas dépasser ? Ou le cadre à imposer ?

JG : Ayant connaissance de l'histoire des patients, j'évite d'office certains sujets épineux. Harcèlement, sexualité, perversité. Le degré de la sympto-

matologie est également à prendre en compte. Bien que je n'y aie jamais été confronté, je me vois mal, à l'heure actuelle, accueillir correctement une personne très délirante ou avec des troubles déficitaires importants. Cela imposerait une préparation particulière de la séance, outils, jeux, scénario, afin de rendre la chose le plus accessible possible. Pour le cadre, le plus important à mes yeux, et c'est valable pour tout atelier, c'est la permanente remise en question. La rédaction et la diffusion des comptes rendus, en plus des discussions qu'ils entraînent, m'aide énormément à prendre du recul sur ma pratique. C'est vital car cela me permet d'ajuster au mieux les différents paramètres et de proposer quelque chose toujours au plus proches des besoins et des envies du public.



CB : Comment est-ce que tu aimerais voir évoluer cet atelier ? À quoi tu rêves ?

JG : J'ai quelques objectifs sur le plus ou moins long terme ! Le premier, ça serait que certains joueurs puissent s'essayer à la maîtrise ! J'ai déjà deux candidats potentiels et je pense programmer une séance pour bientôt. Est-ce que je serais joueur ou assistant maître de jeu ? L'avenir nous le dira ! Dans tous les cas, ça sera un passage de flambeau symbolique. Un détail à prendre en compte pour rendre ceci possible : actuellement, l'atelier ne dispose d'aucun matériel, livres, dés, écrans ! Tout repose sur le mien, ce qui fait qu'en cas d'absence de ma part, il est impossible de jouer. Afin de tenter de remédier à ça, nous avons lancé un appel à de nombreux éditeurs via l'association.

Certains ont déjà répondu à notre appel (voir en marge) et il me tarde de voir les joueurs s'approprier le matériel et jouer lorsque je ne suis pas là. Dans la continuité, j'adorerais m'associer avec la bibliothèque de notre commune, afin que l'atelier propose des séances d'initiations. Je nous imagine déjà faire des scénarios multi-tables ! Bref. Un autre point qui me tient à cœur serait de réussir à transmettre le côté transmédia qu'offre ce loisir. Préparer une partie m'a naturellement amené à me documenter sur tout un tas de sujets. On rajoute par-dessus les œuvres de fictions, qu'importe le média (film, musique, littérature, séries) et on arrive à une très grande richesse culturelle, permettant d'avoir un terrain propice à l'élaboration d'histoires !

Propos recueillis par Thomas Berjoan

La table de jeu de l'atelier

“ C'est clairement du jeu et je fais tout pour que ça le reste ”



LE BAR DES PNJ

Cela faisait longtemps que les pages de Casus n'avaient pas accueilli de petite nouvelle. Vous avez aimé l'invitation au Bar des PNJ dans Casus 27 ?

Voici la suite !

Le Bar était bondé. Ce qui n'était pas forcément inhabituel à cette heure. Mais il était silencieux, et ça, c'était bizarre.

Tous les regards étaient fixés sur les quatre femmes qui venaient d'entrer. Sans un mot, elles se dirigèrent vers une table libre et passèrent commande. Sans élever la voix. Calmement. Visiblement totalement habituées à l'effet de leur présence sur une assistance.

Mal à l'aise, Jonnie se força à reporter son regard sur ses deux vis-à-vis et tenta de reprendre le fil de sa discussion.

« Je disais... Ah oui ! Le truc, tu vois, c'est que dans un système narratif, on peut vraiment faire ce qu'on veut, on a le temps de se concentrer sur l'incarnation de nos rôles. Mais plus tu compliques le système, plus le MJ passe de temps sur les règles et moins sur l'histoire. Et... au final... nous les PNJ... on... »

Il peinait à aligner ses phrases et voyait bien que les deux autres ne l'écoutaient pas. Il finit par se taire.

« Jonnie – lui demanda l'un de ses compagnons, un grand type bien en chair dont le visage était mangé par une barbe poivre et sel – c'est bien qui je crois ?

Qui ? demanda le jeune Saur en se dévissant le cou pour fixer les quatre femmes.

Les Roses, répondit Jonnie. *Oui. J'ai bossé contre elles à deux reprises avant leur retraite.*

Sérieux ?

C'est qui les Roses ? Je veux dire, j'en ai entendu parler mais...

Bon, pour te la faire courte, Saur, les Roses étaient un groupe de PJ qui écumait 13ème Âge. Un jeu dérivé de D&D avec un système assez classique mais truffé de petites origina-

lités. Bref, les Roses ont participé à une campagne mythique de destruction du monde. Elles devaient collecter des Roses-artefacts et en ont gardé le surnom.

Ah, je connais 13ème Âge, répondit le gamin d'un air songeur. *J'y ai joué un garde gobelin. »*

L'homme barbu leva les yeux au ciel tandis que Jonnie sourit d'un air dépité.

« Mais c'est quoi la différence entre elle et des PJ standards ? reprit Saur.

C'est vrai qu'il y en a pas mal, des PJ qui sauvent le monde, sourit Jonnie...

Quand c'est pas l'univers ! coupa l'autre.

... mais elles apportaient plusieurs choses. Déjà, elles incarnaient très bien leur perso et on parlait d'elles à l'époque comme des PJ qu'on espérait croiser. Du vrai roleplay, bien foutu. Et c'est con de le dire, mais à l'époque, du roleplay de personnage féminin dans un jeu medfan, c'était malheureusement rare. Tiens, elles ne jouaient pas des bombasses alumeuses en bikini de cuir, mais bien des aventurières, avec une vraie personnalité. Crois-moi, ce n'était pas très courant à l'époque.

Toujours pas des masses d'ailleurs, renchérit l'autre.

Ça s'améliore. Ensuite, elles n'ont pas fini dans les Limbes comme la plupart des PJ quand les campagnes s'arrêtent sans aller au bout. Tu sais, quand le MJ finit par oublier, ne plus avoir envie ou que le groupe se dissout. Là, le MJ a conclu la campagne, correctement. Et elles ont officiellement été mises à la retraite. Du coup, elles sont devenues PNJ et on les croise encore sur les routes de 13ème Âge. PJ retraité, c'est un peu l'aristocratie des

PNJ, tu vois, Saur. Et elles n'ont jamais arrêté de bosser.

Oui, et puis comme elles ont progressé comme PJ – ajouta le troisième –, elles possèdent un gros paquet de compétences, de petites histoires, d'objets, bref une épaisseur quoi qu'on ne prend jamais la peine de conférer à un PNJ classique, même s'il est créé à haut niveau. Autant dire que personne ne fait le malin quand on visite 13ème Âge et qu'on tombe sur elles. Par contre, à mon avis, ça doit faire bizarre de passer de PJ à PNJ. Y a une forme de dégradation. Presque d'humiliation.

Pas d'accord, Gordon. Pas d'accord. C'est une belle manière de finir. Tu as écrit ta légende et tu peux ensuite bénéficier d'une renommée...

Ouais, ouais. Mais si c'était vrai, y en aurait davantage.

C'est justement parce que la plupart des PJ meurent ou disparaissent dans les Limbes que de vrais retraités sont rares. Et devraient être respectés... »

Tandis que ses aînés débattaient, Saur reporta son regard sur les quatre femmes à la table. Elles étaient belles, aucun doute. Mais pas tout droit sorties d'une sorte de fantasme plastique caricatural. Elles dégageaient autre chose, une présence, une intelligence, un vécu. Leurs cicatrices leur conféraient un sacré charme. L'une d'elle avait même une oreille en moins, mais des piercings autour. Des bras capables de soulever des épées à deux mains ou des haches de bataille. Et au lieu des habituelles ficelles à gigot en guise d'armure ou des robes décolletées jusqu'aux talons qui fleurissent dans les imaginations les moins fertiles, deux d'entre elles arboraient des armures de métal qui avaient bien vécu. La troisième portait une armure de cuir graissée, sobrement décorée. Et la quatrième une robe de mage noire et grise que bien des archimagés se seraient arrachés.

Se sentant observée, l'une des guerrières porta son regard sur lui. Saur vit qu'elle avait un œil crevé. Il déglutit et reporta rapidement les yeux sur

sa bière. Aucun doute, on n'associait pas les termes « mutin », « espiègle » ou « fragile » à un tel visage. Plutôt « violence », « douleur » et « mort ».

Malgré le frisson de peur qu'il avait ressenti, Saur était content d'avoir pu les contempler. Il reporta son attention sur ses deux collègues de bar, qui avaient fini par se taire.

« Bon, Gordon. T'as du job pour le petit ? demanda Jonnie du tac au tac.

Ha. Gamin– dit Gordon en se tournant vers Saur –, t'as un CV long comme un jour →



sans pain, je te l'accorde. Mais t'as pas vraiment tâté de rôle d'envergure. Sérieusement, ta seule expérience de vrai PNJ, c'était commerçant dans une ville où les PJ sont restés pendant trois scénars. Et comme vendeur d'habits, encore.

C'est vrai, confirma Saur. Mais j'ai le potentiel, reprit-il en regardant Gordon de face. Je suis capable de jouer n'importe quoi...

Et improviser, tu sais faire ? l'interrompit Gordon en haussant un sourcil.

Ben... bien sûr, répondit Saur. C'est essentiel...

Alors voilà ce qu'on va faire, le coupa Gordon. J'ai un contrat de M. Johnson, Shadowrun. Il me faudra quelques gros bras pour la faire à l'envers aux PJ. Sincèrement, y a de bonnes chances que ce soit un rôle éphémère, du genre à se finir avec les boyaux à l'extérieur. Mais ça te permettra de composer et d'avoir un peu de dialogue, deux-trois réparties, et d'enfin affronter du PJ. Et c'est bien payé. Et je pourrai voir ce que tu vauds sur le terrain. »

Saur souriait, yeux grands ouverts, et Jonnie lui donna une petite tape sur le bras.

« Par contre, on va faire un petit test.

Gordon, le petit peut le faire... intervint Jonnie.

Gamin, tu vas aller à cette table et tu vas aller faire peur aux Roses, coupa Gordon. Je veux qu'elles s'en aillent.

Qu. quoi ? s'étrangla Jonnie. Saur était bouche bée.

Tu m'as compris. Tu vas aller t'asseoir à leur table et tu vas leur faire tellement peur qu'elles vont déguerpir.

Gordon, t'exagère. Même moi... merde, même toi tu ne pourrais pas faire ça.

Si elles partent, le contrat est à toi, reprit Gordon en souriant d'un air mauvais. Sinon, ben retour au gobelin et au vendeur d'habits. Clair ? »

Saur ferma la bouche et déglutit lentement. Puis il fronça les sourcils, vida sa chope cul sec et se leva d'un air décidé. Il se dirigea d'un pas lent vers la table des Roses. Et comme de juste, le bar redevint totalement silencieux alors que tous les regards se tournaient vers le gamin qui

allait aborder les légendes. Certains souriaient déjà par anticipation devant la raclée qu'il allait prendre

« Gordon, t'es une ordure, commenta Jonnie.

Allez. On a bien le droit de rigoler un peu, sourit l'autre. Je lui donnerai le contrat de toute façon, ne t'inquiète pas.

Ouais, mais quand même... c'est un brave petit gars. Il ne mérite pas... d'être... humilié... Oh merde ! »

Jonnie s'était tu au moment où le gamin s'était assis. Il avait fait ça calmement, en approchant une chaise. Puis il s'était simplement joint à la table et il parlait avec les Roses. Jonnie essaya de comprendre ce qu'il disait mais ils étaient trop loin et Saur parlait tout bas. D'une voix grave, classique de méchant.

Le gosse était assis bien droit, le visage totalement impassible, défiant chaque Rose du regard tout en continuant son monologue. Et Jonnie n'en revint pas lorsqu'il vit qu'elles baissaient les yeux !

Puis l'une d'elle se leva, rapidement imitée par les trois autres. Oubliant leurs verres, elles sortirent précipitamment du bar en laissant une bourse pleine sur la table. Calmement, Saur promena alors son regard sur la salle, un léger sourire au coin des lèvres. Jonnie lui-même était soufflé, mais eut droit à un clin d'œil rapide. Les clients étaient médusés.

« Gordon, je crois que tu lui dois un contrat, dit Jonnie en souriant et en revenant à sa bière.

Putain ! Mais comment il a fait ça ? Qu'est-ce qu'il leur a dit ?

J'en sais rien. Mais je crois que tu viens de lui créer une réputation ! répondit Jonnie en riant et en reprenant son verre. Tu t'es fait moucher ! Ha ! Tu verrais ta tête.

Bon, bon. J'ai qu'une parole. Je dois y aller, j'ai encore du monde à recruter. Dis-lui que le contrat est à lui, qu'il passe me voir demain. Et je veux savoir ce qu'il leur a dit.

Ça roule. Merci pour lui, répondit Jonnie en lui serrant la main. »

Gordon se leva, sortit en échangeant un petit signe de tête à Saur, teinté de respect. Puis re-

vint sur ses pas et lui serra la main, avant de partir précipitamment.

Saur revint à la table de Jonnie et fit un geste à la serveuse, qui lui sourit avec admiration.

« Saur, là, tu m'as bluffé ! Et Gordon aussi. Et tout le bar, d'ailleurs. Je serais pas surpris que tu croules rapidement sous les contrats. »

Saur ne répondit rien, les yeux dans le vague. Il savourait visiblement la sensation. Et il suait à grosses gouttes.

« Bien sûr, tu as le contrat Shadowrun. Tu dois passer voir Gordon demain. »

Toujours rien.

« Tu m'écoutes ? »

Rien de rien.

« Bon, dit Jonnie en saisissant Saur par l'épaule. Saur. Qu'est-ce que tu leur as dit ? »

J'ai... Je leur ai dit : Mesdames, s'il vous plaît, ne me frappez pas. Écoutez-moi deux minutes. S'il vous plaît. J'ai entendu parler de vous et je sais que, même à la retraite, vous voulez contrecarrer les plans du Grand Dragon Bleu. Alors voilà : j'ai gardé une des entrées secrètes de son sanctuaire, à Drakkenhall. Si vous baissez les yeux, je vous dis comment entrer. Ensuite, quand j'aurai terminé, il faudra vous lever et quitter la pièce. De toutes façons, je sais que vous aurez envie de vérifier ce que je viens de vous dire. C'est d'accord ? Bien. Alors voilà : au sous-sol du magasin Le vieux moisi, dans la ruelle Croche, il y a un faux tonneau qui donne sur un couloir. Le tonneau est protégé par trois glyphes magiques. Dans le couloir, il y a habituellement quatre gardes, et deux démons invisibles. Si vous passez, vous arriverez au sanctuaire sans trop de problème. Je jure que je dis la vérité, j'ai bien trop peur de vous pour même songer à vous jouer un mauvais tour. Vous voulez bien partir maintenant, s'il vous plaît ? »

Jonnie regarda le gamin bouche bée.

« Saur, si jamais quelqu'un apprend ça, ta carrière sera terminée. Et si le syndicat l'apprend, tu finiras avec les rotules en compote. Tu connais les règles, Saur ! En aucun cas les PNJ ne peuvent devenir les héros de l'histoire !

Mais...

Y a pas de « mais » Saur, le coupa Jonnie. Je ne dirai rien parce que je t'aime bien, et c'est un risque que je prends. Mais tu sais pourquoi les règles ont été inventées, n'est-ce pas ?

Oui, oui. Pour protéger les PJ, répéta Saur d'un ton un brin sarcastique.

Exactement, reprit Jonnie. Pour protéger les PJ. Si les PNJ s'allient contre les PJ, ceux-ci se feront doubler à chaque fois. Si les PNJ sauvent le monde, le résultat est le même ! Au final, les PJ arrêteront de jouer, et on sera tous au chômage. Le syndicat a un sens de l'humour minuscule sur le sujet !

Mais les PJ n'arrêtent pas de s'allier contre nous, de nous arnaquer, de nous tuer... On peut bien, parfois...

Non, Saur, on peut pas ! »

Piteux, Saur baissa les yeux sur sa bière.

« Allez, soupira Jonnie en lui frappant gentiment l'épaule. Je ne dirai rien et tu t'es fait une sacrée réputation malgré tout. Mais mets-toi bien dans le crâne que les PJ n'ont clairement pas besoin de notre aide pour tout foirer. Incapables de comprendre un scénario, pas foutu de récupérer des indices, ils oublient même qu'un vampire ne peut pas sortir de jour. Ils sont comme des oiseaux aveugles, Saur, tu ne vas pas encore leur jeter des cailloux, non ? Mets-toi bien dans la tête que tu n'es qu'un PNJ. Pas un PJ. Et encore moins un MJ, comme tu viens de le faire. Les petits malins dans ton genre ne font pas long feu dans ce business... »

Nicolas Turtschi

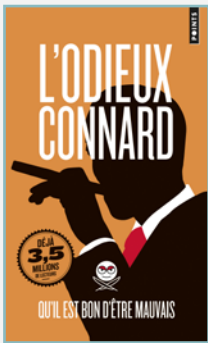
Illustration : Aurore Folny



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. Neuvième épisode.



Mais qui est cet odieux connard ?

Vous ne le connaissez pas ?

Odieux connard tient un blog de critiques de films désormais célèbre. Il en a même tiré deux bouquins, *Qu'il est bon d'être mauvais* et *La vie c'est bien, le cynisme, c'est mieux*. En fait, monsieur OC est aussi un rôliste. Et il a décidé de partager son vitriol avec nous désormais.

Le gars qui ne peut s'empêcher de gruger

Une partie de jeux de rôle, c'est un comme un film : les gentils ne sont pas obligés de gagner à la fin pour que tout le monde passe un bon moment. Qui n'a jamais perdu un personnage sur une action mémorable, héroïque ou ridicule, digne d'être racontée bien des années plus tard, au coin d'un feu, à ses petits enfants qui n'en auront rien à carrer parce que pour eux, le seul jeu de rôle possible est sur PC ? Bon, notez que c'est souvent à ce stade que vous les giflerez et que vos petits-enfants ne viendront plus vous voir, mais quelque part, ça valait le coup.

Mais pour certains joueurs, une bonne partie, c'est forcément une partie gagnée avec brio. Aussi, lorsque certains jets de dés tournent mal, c'est là qu'intervient le gars qui ne peut s'empêcher de gruger. Peut-être a-t-il quelque chose à prouver aux autres, mais en tout cas, il ne peut accepter de perdre. Aussi peut-on lister quelques-unes de ses ruses favorites :

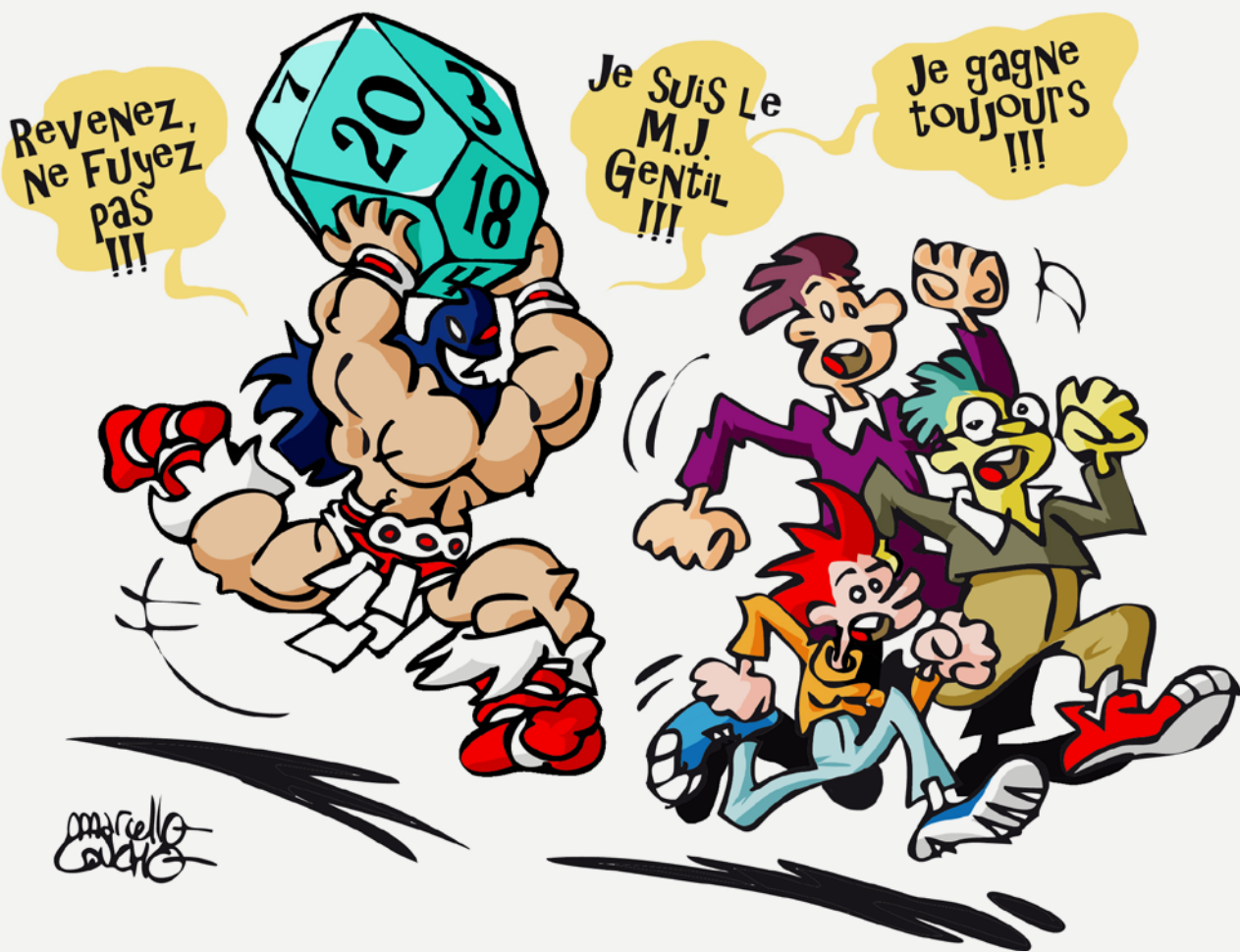
- Le dé qui roule sur le canapé régulièrement, et qui à chaque fois, donne un succès parfait. « *Si si, je vous jure, il était sur 20 quand je l'ai ramassé, je ne relance pas !* » À noter qu'il fait des jets pourris le reste du temps mais, semble-t-il, le canapé dispose de pouvoirs enchantés.
- Le dé qui roule à peine, voire est directement retourné sur la table sur

la bonne face. Et gare à qui l'accusera de gruger : ce sera festival de mauvaise foi. S'il triche sur le dé, vous pensez bien qu'il trichera aussi avec la vérité !

- Le dé qu'il demande à relancer parce que « *Oui mais non il a été dévié par le gobelet de Bidule !* »
- La fiche de perso où le personnage a quarante points de plus que les autres à la création « *Ah bon ? Je n'avais pas remarqué ! C'est fou !* »

Le gars qui ne peut s'empêcher de gruger est, par conséquent, toujours l'un des plus bruyants autour de la table, puisque vous imaginez bien que s'il a dopé son personnage au-delà du raisonnable, ce n'est pas pour ne rien en faire. Il va donc passer le plus clair de son temps à essayer de faire des choses absurdes, mais qui devraient passer avec un soupçon de gruge et ainsi faire pâlir d'envie les présents.

Généralement, il a tendance à se vanter de ses exploits, puisque quitte à s'embêter autant pour en accomplir, autant que ce soit pour une bonne raison. Ce qui pousse le grugeur à être rejeté des tables de jeux. Il erre alors, triste et solitaire, et lorsqu'enfin la dernière tablée a habilement combiné pied et cul, le grugeur finit à hanter les parties de jeu de rôles grandeur nature, où il est LE personnage qui « *oublie* » de compter ses points de vie ou d'action. Tous les joueurs de GN savent que c'est un incontournable.



Alors en attendant, n'oubliez pas : il n'existe qu'une seule personne autour de la table qui a le droit, et même le devoir de gruger, et c'est le MJ. Aussi, Maîtres de Jeu, faites-vous plaisir : lorsqu'un dieu de la triche se présente

à votre table, n'oubliez pas de lui rappeler qu'à ce petit jeu, il n'est que le second maître à bord après vous.

Et que vous gagnez toujours à la fin.

*Odieux Connard
Barbare déchainé Coucho*

DANS CASUS BELLI N°29

Casus Belli est un train qui ne s'arrête plus. La Rédaction qui vous a livré ce numéro (en PDF) avant les fêtes et va se reposer un peu pendant la trêve des confiseurs, mais l'équipe est déjà à pied d'œuvre.

Déjà, revenons sur une autre promesse non tenue. J'ai sorti les orties fraîches : ne vous inquiétez pas, c'est un peu douloureux mais excellent pour la circulation sanguine. Ici même, dans *Casus#27*, je vous annonçais un scénario *Shadowrun 5*, « dont l'histoire commence en France, cocorico, et qui envoie les PJ à Boston, en s'appuyant sur le dernier supplément sorti pour la gamme, *Lockdown*. » Il est prêt, il est même maquetté et illustré, mais nous avons décidé de le décaler à nouveau. Ce numéro était déjà plein à craquer il a fallu faire des choix. Et comme tous les choix, ils sont douloureux. En raison de la présence de COC Menace X, nous avions déjà beaucoup de contemporain dans ce *Casus*, et puis nous décalons aussi ce scénario pour une autre raison.

En effet, ce scénario de *Shadowrun* écrit par Romain Pélisse va servir d'introduction au supplément *Shadows of Paris* écrit par une équipe dont Romain fait désormais partie, qui vient d'être financé dans la précommande *Shadowrun Anarchy*. Et donc nous avons décidé de rapprocher la sortie de ce scénario de la livraison de la précommande. Toutes nos excuses donc à celles et à ceux qui l'attendaient impatiemment. Consolez-vous, les vertus urticantes des orties vous ont vengé. Ouch !

Pour changer de sujet, aujourd'hui, on croise les doigts car on espère très fort que la saison 3, grand finale de COC Menace X, sera bouclée à temps. On travaille dur pour ne pas vous faire attendre trop longtemps, mais ce projet ambitieux est un sacré défi. Pour l'instant, on est dans les clous.

Quoi d'autre ? Évidemment, *Casus* ne serait pas *Casus* sans toutes les rubriques habituelles, Bâtisse&Artifices, interviews, critiques, archéo-rolie, l'étagère du rôliste. Enfin, si vous avez aimé le scénario gagnant dans le cadre du concours autour de la BD, attendez-vous à ce qu'on publie un second scénario rapidement car la qualité globale des manuscrits soumis était tout de même excellente. « *Faut pas gâcher !* »

Sur ce, toute la Rédaction et notre éditeur BBE vous souhaitent une excellente année 2019 !

À très vite !

Tête Brûlée et toute l'équipe *Casus*



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR

www.black-book-editions.fr



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

black-book-editions.fr

CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

PALAIS DES FESTIVALS
ET DES CONGRÈS

22-24
FÉVRIER
2019



STUDIO PEP KARSTEN SOUS RÉSERVE DE MODIFICATIONS - LICENCES 1-1076988 / 2-1076987 / 3-1076989

Le jeu à grande échelle

ENTRÉE GRATUITE
10H-19H



#FIJ2019
WWW.FESTIVALDESJEUX-CANNES.COM
UN ÉVÈNEMENT #MAIRIEDECANNES
RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS



Générateur de nom de personnage épique

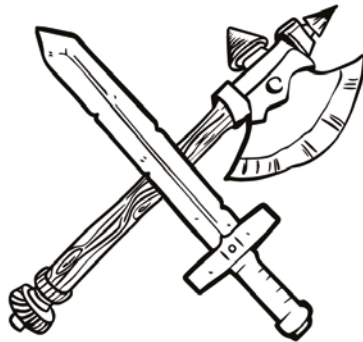
Première lettre de votre prénom

Mois de naissance

A - Mario
B - Cunégonde
C - Jean-Roderick
D - Guenievre
E - Jacquou
F - Félintra
G - Godefroy
H - Raymonde
I - Patrick
J - Freyja
K - Karim
L - Esmeralda
M - Garou
N - Daenerys
O - Bilbo
P - Marie-Mordor
Q - Conan
R - Sissi
S - Asarim
T - Zelda
U - Léonardo
V - Brenda
W - Brandon
X - Xena
Y - Hulk
Z - Bambi



1 - Le Croustillant / La Croustillante
2 - Le Savoureux / La Savoureuse
3 - Le Terrible / La Terrible
4 - Le Croquant / La Croquante
5 - Le Mou / La Molle
6 - L'Odorant / L'Odorante
7 - L'Indicible
8 - Le Sauvage / La Sauvage
9 - L'Impitoyable
10 - Le Plombier / La Plombière
11 - Le Sautillant / La Sautillante
12 - Le Poilu / La Poilue




Philibert
www.philibertnet.com