

BÂTISSSES & ARTIFICES : ASTÉROÏDE SHANTIPOLE

BLACKBOOK
EDITIONS
casus belli
black-book-editions.fr

CASUS BELLI

#33 Avril | Mai 2020

Le magazine de référence des jeux de rôle

L5R en VF | Shadowrun | Vampire

Interview Brandon Sanderson



**LES SERVANTES
CORNUES**

Un scénario XXL pour
Héros & Dragons
dans Alarian

SCÉNARIOS : COF, Héros & Dragons, Pathfinder 2, Z-Corps

BIENVENUE DANS LES TERRES D'ARRAN

LE JEU DE RÔLE



Les 4 séries BD évènements
(ELFES, NAINS, ORCS & GOBELINS ET MAGES)
adaptées en jeu de rôle

PROCHAINEMENT
en précommande participative
sur gameontabletop.com

Elfes / Nains / Ores et Gobelins / Mages, de Collectif d'auteurs
L'Univers des Terres d'Arran a été conçu par J.L. Istin et N. Jarry
© Editions Soleil, 2013-2020

soleil

soleilprod.com



black-book-editions.fr



ÉDITO

Le virus et nous

La pandémie, le confinement, le décompte morbide des victimes. Une partie de la vie comme on la connaissait s'arrête. Une période où le regard que l'on pouvait porter sur le concept d'utilité est fortement ébranlé. Rappel brutal de l'ordre des nécessités : santé, alimentation, éducation, communication, solidarité collective... Chacun, au moment de boucler ces lignes, vit la période de confinement de façon très hétérogène. Il y a ceux dont l'activité est essentielle et qui continuent de bosser à l'extérieur, parfois exposés. Il y a ceux qui peuvent télétravailler, ceux qui sont confinés dans les petites surfaces en ville, dans des grandes maisons avec jardin. Ceux qui sont seuls, ceux qui ont des enfants. Ceux qui n'ont plus rien à faire et ceux qui se retrouvent à assurer trois journées en une.

Dans ce bouleversement profond, quelle place pour le jeu de rôle ? Pour le JdR sur table entre amis ou dans les lieux publics, c'est la grande pause forcée. En revanche, le besoin pour les parents d'occuper leurs enfants a fait naître des articles, des initiatives, des mises en avant intéressantes pour notre loisir. De même, celles et ceux qui se retrouvaient tout à coup avec du temps devant eux ont pu en profiter pour lire les ouvrages de leur bibliothèque, en commander de nouveaux (en livraison ou en PDF). De nombreux auteurs et éditeurs ont fait preuve d'imagination et de générosité pour satisfaire cette demande. On sait aussi que les tables virtuelles se sont remplies plus qu'à l'accoutumée. Les rôlistes sont plastiques, intelligents, ils s'adaptent, ils trouvent des solutions.

Au niveau économique, le *lockdown* pose de nombreuses questions, notamment pour les petites structures de notre secteur fragile, magasins, éditeurs qui vont énormément souffrir. Le jeu de rôle connaissait une période faste, son image n'a jamais été meilleure. Soyons prêts, dans les semaines et mois à venir, à soutenir ses artisans...

Thomas Berjoan et toute l'équipe de Casus



RÉABONNEMENT
EN VUE ! →

Pour tous les abonnés du numéro 28 à 33, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre !



EN DIRECT



En direct - Édito	1
En direct - Sommaire	2
En direct - Buzz mon rôliste	6

ACTUALITE



Actualité - Nouvelles du front	8
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	22

CRITIQUES



Critiques - Anarchy	32
Critiques - La Légende des cinq anneaux	36

SOMMAIRE

Critiques - Dieux ennemis	40
Critiques - Icons	44
Critiques - WFJdR - Boîte d'initiation	48
Critiques - Libri monstrorum	50
Critiques - Interface zero 2.0	52
Critiques - Le Retour Du Seigneur Des Runes	54
Critiques - The Sprawl	56
Critiques - Star Marx	58
Critiques - L'appel de Cthulhu : boîte de base	60
Critiques - Bloody Business	62
Critiques - Neo-Revolution	63
Critiques - Les apparences sont trompeuses	64
Critiques - Umbra	65
Critiques - Héros & Scélérats	66
Critiques - France by Night	67
Critiques - Rouge Delaware	68
Critiques - L'Hérésie Cathare	69
Critiques - Camarilla	70
Critiques - Le journal de Beckett	71
Critiques - Lokation	72
Critiques - Les Mondes du Pacte	73
Critiques - La Toison d'or	74

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°29, mars/avril 2019. **Directeur de publication** David Burckle, **Responsable de la rédaction** David Burckle, **Comité de rédaction** Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Julien Dutel, Géraud Gourjon, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Marc Sautriot, Thomas Berjoan **Secrétaire de rédaction** Thomas Berjoan **Création graphique** Damien Coltice **Maquette** Jérôme Cordier et Damien Coltice **Relecture** Loïs-Emmanuel Meyer.

Ont participé à ce numéro :

Relecture : Loïs-Emmanuel Meyer

Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Matthieu Bé., Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Olivier Caira, Slawick Charlier, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laurent « ZeDiac » Cournault, Jon D., Julien Dutel, Paul Fournier, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Guiserix,

Etienne Goos, Gulvar du collectif de l'Orbe, Thomas Le Goareguer, Olivier Halnais, Patrick Janniaud, Derek Klivian, Romain d'Huissier, Florent Martin, Nurthor le Noir, L'Odieux Connard, Romain Pelisse, Enguerran Peltier, Sylvestre Picard, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Adrien Saurat, Marc Sautriot, SLM, Alessandro Ciro Sacco, Tod, , Nathalie Zema, Zhâr du collectif de l'Orbe

Image de couverture : Wayne Reynolds, avec la permission de Paizo Publishing et Black Book Editions. Tous droits réservés.

Illustrateurs, cartographes et photographes : Augustin, Guillaume Albin, Jems Bouzerna, Anthony Calla, Marcel Coucho, Laura Escoïn, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Josselin Grange, Chris Hénin, Patrick Janniaud, Chris Malgrain, Mathilde Marlot, Laurent Miny, Clément Ribeyre-Soret.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.



L'étagère - Heroes of the golden Age	78
L'étagère - Gloomhaven	80
L'étagère - Le téléachat du rôliste	81
L'étagère - Petites inspis...	82

SCÉNARIOS



Scénario : Les servantes cornues (Héros & Dragons)	88
Scénario : Un petit tour dans les profondeurs... (Pathfinder 2)	116
Scénario : La rose des eaux (COF/H&D)	130
Scénario : La Momie de Crater Lake (Chill)	144
Scénario : One (world) day in denver (Z-corps)	158



Aides de jeu - Quelques héros de l'âge d'or	174
Aides de jeu - Créer son système maison	180

Bâtisses & Artifices - L'Astéroïde Shantipole	190
Jeu complet - Un marin, un orbe, une fête...	206
MJ only - Un combat comme au cinéma...	210
PJ only - Mener l'enquête !	214



Archéo-rôlisme - Miles christi	218
Archéo-rôlisme - Buck Rogers XXVc	222



Reportage - Rôle'n play sur la croisette	226
Entretien - Sébastien de Rôle'n'play	230
Dossier - le jeu de rôle sans MJ	232
Carnet de voyage - Le Rhin romantique	240
Entretien - Brandon Sanderson	244
Entretien - Clothilde Yvon	248
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les...	252
Prochainement - Dans CB #34...	254
Le Casus club	256

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

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui jouent le jeu, Urban Comics, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Florent de Scriptarium, Xavier de Oh My Game, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Julien De Jaeger & DiGdent, Le Grûmph 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) 978-2-36328-876-9

Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-875-2

Dépôt légal avril 2020. **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 27...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 28 à 33 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 jaune 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 34 à 39.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

**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 :

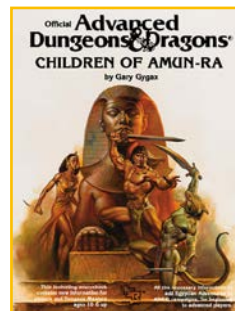
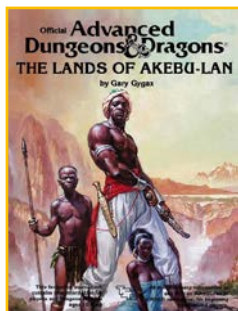
* votre email nous permettra de vous créer un compte sur la boutique en ligne de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr) afin que vous puissiez récupérer gratuitement le PDF de chacun des numéros de votre abonnement.

BUZZ MON RÔLISTE

Rôlistes hypés, cette rubrique est faite pour vous !

Du nouveau Vintage !

Un certain James Paranella, porté à notre connaissance par Erik Mona de *Paizo*, a posté sur Facebook une série de fausses couv' pour la version avancée du plus connu des jeux de rôle. Franchement, ça rend bien non ?



Incontournable en fig pop !

Tout le monde connaît les figurines pop, adaptées à tous les héros de la culture pop. À la Rédaction, on a craqué pour le modèle 576, celui du cube gélatineux, le fameux monstre iconique de D&D. Une édition limitée en plus. *Shut ut and take my money !*

La cyberconv ?

La Cyber Convention est la première convention francophone organisée intégralement sur Internet. Elle a eu lieu du vendredi 3 avril au lundi 6. Organisée en trois semaines par un groupe de rôlistes très motivés, elle n'a rien eu à envier aux conventions IRL : tables rondes, parties de JdR, stands, Jam, discussions entre des auteurs et le public, et bien entendu buvette. Le tout réuni sur un serveur Discord. La diffusion de la convention s'est déroulée en continu sur *Twitch* et *YouTube*, grâce à nos amis québécois qui ont pris le relais la nuit. En cette période de confinement, ce fut un très beau moment d'échanges et de partages. Vous pouvez retrouver l'intégralité de la conv sur *YouTube*.

Quelques chiffres

- 1 700 personnes sur le serveur *Discord*
- 200 salons de discussion audio et texte
- 140 parties jouées
- 40 participants aux 11 tables rondes
- 60 personnes à l'organisation
- et 3 000 \$ récoltés pour le Secours Populaire via la vente d'un pack de 20 JdR

Le pacte des loups !

Les 1er et 2 février 2020 s'est tenue la première assemblée des loups, une convention exclusivement dédiée au JdR Meute. Une quinzaine de participants se sont donc réunis autour de trois meneurs dans une bastide du XIXième à Eoures, près de Marseille. À travers trois scénarios originaux, les joueurs ont pu découvrir en avant-première les nouveaux settings qui seront proposés dans le supplément à paraître *Errances*, à savoir le Lubéron, les Ardennes, Paris et les Pyrénées. Animé par Julien Moreau (auteur de Meute) et Houari Benkhera (auteur du setting Lubéronnaïis), ce week-end de jeu fut un franc succès. Une initiative qui en appellera sûrement d'autres.



Julien Moreau anime une partie

On a reçu ça

« *Ce serait un honneur et un privilège !* » Parfois, c'est simple et beau la vie. Le 12 mars, un certain Sylvestre Picard nous écrit pour nous faire passer l'article sur le cinéma et le JdR qu'il a écrit pour le numéro 505 du magazine *Première*. Il nous dit au passage qu'il est un fidèle abonné de *Casus*. On le remercie, on discute, on lui fait remarquer, comme une jette une pièce dans la fontaine, que s'il a des envies d'écriture qui cadre avec le mag, qu'il n'hésite surtout pas. Il nous dit que ce serait un « *honneur et un privilège* ». Comme on fonctionne essentiellement à la flatterie, on tombe dans le panneau. On se tutoie, on discute à nouveau et puis boum, on se met d'accord sur une archéo *Miles Christi*. Rubrique publiée dans ce numéro ! On espère qu'elle vous plaira. Une nouvelle recrue de choix pour *Casus* ! Amie lectrice ou ami lecteur qui nous lit et qui se sent pousser des ailes de rédacteur, n'hésite pas à nous contacter ! Grosses bises à toutes et à tous !



Annabella Belli



NOUVELLES DU FRONT

COVID-19. SARS-CoV-2. Confinement. Non, il ne s'agit pas là de nouveaux jeux. Boutiques fermées, télétravail, voilà à quoi ressemble le monde actuellement. Le monde de l'édition n'y échappe pas. Pour autant, les choses ne restent pas figées. Petit tour de l'horizon rôliste français.

CORONAVIRUS

→ La fin du monde... ou presque

Les catastrophes, apocalypses et autres pandémies qui ruinent une civilisation sont monnaie courante dans le jeu de rôle. La réalité nous a (presque) rattrapés fin 2019, et nous a réellement frappés, en France, en ce mois de mars 2020. Peu à peu, le monde entier s'est retrouvé confiné. Tandis que certains essaient de sauver des vies, de maintenir l'ordre pour éviter qu'on assiste aux scènes de pillage et de violence classiques des films de zombies, ou de porter assistance aux plus démunis, les acteurs du secteur du jeu sont touchés de plein fouet par la suspension d'activité quand le télétravail n'est pas possible.

Bien entendu, pigistes, auteurs, traducteurs, relecteurs, illustrateurs et maquettistes peuvent continuer leur activité sans changement notable, et continuent de travailler à la création de jeu, de suppléments ou de magazines. En revanche, en bout de chaîne, le confinement a conduit certains imprimeurs et distributeurs à cesser leur activité temporairement. Sans parler de la fermeture imposée des boutiques. Depuis la mi-mars, la production physique des jeux a pris du plomb dans l'aile, et la vente ne se fait plus que par correspondance grâce à quelques boutiques en ligne.

Essayant de s'adapter à la situation, certains éditeurs ont réagi rapidement en proposant des solutions numériques. Ainsi par exemple, *Black Book Éditions* propose ses JdR en PDF à prix très réduit. Et, chez *Asmodée* et ses éditeurs partenaires, le programme *Printo-Play* propose gratuitement des jeux comme *Unlock*, *Sherlock Holmes, détective conseil* et *Petits meurtres et faits divers*.

En tout état de cause, dans les pages qui suivent, prenez les dates de sorties annoncées avec de grosses pinnettes. Il s'agit de dates "espérées" avant que COVID-19 ne nous cloître tous (ou presque !) chez nous. Au moment où nous bouclons ce numéro, nous pouvons raisonnablement penser que le retour à la normale ne se fera pas avant le mois de mai. Aussi, les sorties prévues pour mars, avril et même mai pourraient être reportées en conséquence.

ORIGAMES / SHAAN RENAISSANCE

→ L'été sera chaud

Les premiers exemplaires du *Manuel du joueur*, annoncé parallèlement au lancement de la souscription du *Feu sous la Glace*, l'automne dernier, ont été reçus. L'ouvrage, qui reste volumineux, a été expurgé des informations uniquement destinées au MJ. Comme son titre l'indique, vous pourrez le laisser entre les mains de vos joueurs et garder jalousement votre manuel d'itinérance.

La relecture des trois livres du *Feu sous la Glace* est en cours de finalisation. Les illustrations vont aussi bon train, de même que la conception des aides de jeu débloquées. Le calendrier est pour l'instant tenu et maîtrisé.



DONJON SERVICE RESURRECTOR (I) par Olivier Caira & Guillaume Albin

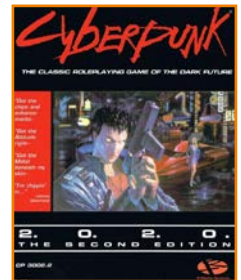


ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

→ Sorciers punks

Fort de d'un Graal d'Or du meilleur jeu international, la suite de la gamme *The Witcher* est enfin annoncée. *Le Journal du Sorcier* est un bestiaire comprenant aussi des informations sur les chasseurs de monstres. Sortie «dans quelques mois», en VO comme en VF. Parmi les suppléments suivants envisagés figurent un recueil de scénarios et un autre consacré aux écoles de sorcier.

Arkane Asylum se chargera aussi de la traduction d'un autre jeu *Talsorian*, rien de moins que le retour du mythique *Cyberpunk 2020*. Cette nouvelle mouture, *Cyberpunk Red*, est bien entendu poussée par le très attendu jeu vidéo *Cyberpunk 2077*, qui se déroule toutefois plusieurs années après *Red*. Le kit de démarrage VO est en cours d'impression, la VF suivra pour une sortie directement en boutique. La boîte comprend des dés, deux livres (règles et univers), des *stand-ups* de personnages, des aides de jeu (cartes, fiches de résumé et 6 prêtirés).



ÉDITIONS STELLAMARIS / FRIPONNES

→ Coquines steampunk

Les Mains qui guérissent, premier tome du cycle de Lauranna et Jahyra, est paru. Petit clin d'œil, l'une des héroïnes porte le nom de l'illustratrice principale de Friponnes. Ce court roman est une inspiration toute trouvée pour le jeu fripon d'Étienne Bar. Ce dernier ne se repose pas sur ses lauriers et travaille d'arrache-pied à l'évolution de son jeu.

Les Folandes ne vont en effet pas rester figées dans leur époque. Le monde, déjà teinté d'un soupçon de Renaissance, se modernise et flirte avec la révolution industrielle. La version steampunk du jeu est en cours d'écriture. Le contexte géopolitique évoluera aussi, il sera même sacrément chamboulé. Les règles seront ajustées et plus mortelles, pour pousser les Friponnes à trouver une autre voie que la violence. Le cœur du système restera FU et les modifications resteront optionnelles. Pour la sortie, il faudra patienter encore un bon moment : l'auteur veut prendre son temps pour fournir un travail abouti et testé à outrance.

Par ailleurs, un supplément pour *Sorciers & Sortilèges* est dans les chaudrons. Il s'agit d'un recueil de scénarios, principalement rédigés par les membres de l'association suisse-romande *Ars Ludendi*. Ce grimoire aventureux est prévu pour la fin de l'année.

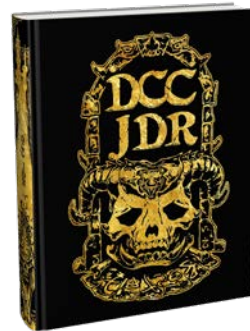


EDITIONS AKILEOS / DUNGEON CRAWL CLASSICS

Retour aux sources

Dungeon Crawl Classics (DCC) a vu sa version française financée en janvier dernier. Ce jeu rôle *old school* revient aux sources grâce à un système classico-moderne d'*heroic fantasy*. Il est issu de la vague générée par la mise à disposition de l'*Open Game License*, qui a permis à de nombreux éditeurs de réutiliser la partie technique du JdR médian de référence. Il surfe aussi sur la vague *Old School Renaissance*, qui a pour ambition de renouer avec l'esprit des débuts du jeu de rôle.

DCC a gagné son succès sur un choix éditorial solide. Un livre de base universel de 500 pages qui contient toutes les règles, autour duquel s'agrègent des livrets scénaristiques avec *setting* succinct intégré. Pour cette souscription, c'est au total une douzaine de fascicules d'aventures qui ont été proposés, dont un livret 100 % français inédit. En plus des nombreux paliers qui ont pu enrichir le projet (posters, marque-pages, décapuleur...), de nombreuses options étaient disponibles (écran, sets de dés...). Les grands classiques sont au rendez-vous, inspirés de la bibliographie fétiche de Gary Gigax (Howard, Lovecraft, Leiber, Tolkien, Vance, Anderson, Zelazny...).



EMPYREAL MEDIA PRODUCTIONS

Lore & Legacy

Scénariste et designer pour *Ubisoft* pendant près de dix ans (*Might & Magic*, *For Honor*, *Anno 1800*, *The Settlers* et *Watch Dogs: Legion*), contributeur aux magazines *Dragon rouge* et *IG Magazine* ainsi qu'à la chaîne de télévision *Nolife* (émissions *1D6* et *Roleplay*), co-auteur de suppléments d'*Earthdawn* et *Castle Falkenstein*, Julien Pirou a fondé récemment un label d'auto-édition, *Empyreal Media Productions* pour pouvoir éditer son propre jeu de rôle de *science-fantasy*, *Lore & Legacy*.

S'inspirant d'univers de jeux vidéos des années 80 et 90 (*Might & Magic*, *Phantasy Star...*) et des BD d'auteurs emblématiques comme Caza, Moebius et Druillet, *Lore & Legacy* se déroule sur une planète étrange, *Empyrea*, qui a donné son nom au label. Cette planète a été colonisée par plusieurs peuples venus d'astres lointains, qui ont perdu leurs connaissances scientifiques au fil du temps. Les vaisseaux qui leur ont permis de venir jusque-là ont été démantelés, et les machines qui en proviennent sont désormais considérées comme des objets magiques. Ajoutons à cela que sur *Empyrea*, la magie existe.

Dans cet univers, les joueurs incarnent des membres de la Guilde des Francs-Lanciers, chargés par les autorités d'explorer la planète et de comprendre pourquoi la première civilisation qui s'est établie sur la planète s'est éteinte, laissant derrière elle de nombreuses ruines et artefacts. Les PJ peuvent provenir de l'une des six races proposées, qui s'inspirent toutes des classiques de la *fantasy*. Pas de "classe" en revanche, *Legacy & Lore* fait partie des jeux dans lesquels le joueur pioche à son gré dans les Traits et Capacités pour faire le personnage qu'il a en tête.

Le système du jeu, Moteur 3d, a été conçu pour l'occasion et nécessite trois types de dés (d6, d8 et d10), qui peuvent avoir des fonctions différentes.

Le livre de base intégrera l'ensemble des règles, des PJ pré-tirés, un gros catalogue de monstres et de PNJ, la description de l'univers et une mini-campagne. Il devrait sortir au début de l'été en PDF ou impression à la demande sur *Lulu.com* sans passer par la case *crowdfunding*. Pour la suite, l'éditeur prévoit déjà la réalisation d'un atlas détaillé d'*Empyrea*, de nouvelles races, des options de personnages, etc.



▶ Matrix des étoiles

Chosen Ones est l'un des premiers JdR édités par Posidonia. Financé en février 2019 sur *Ulule*, il devait initialement sortir en décembre dernier. Les premiers exemplaires ont été reçus juste avant le FIJ de Cannes, fin février. Les livraisons aux souscripteurs ne devraient plus tarder.

C'est un travail de longue haleine que l'auteur a fourni, un projet qui a germé dans son esprit il y a 23 ans. Alors que la mode d'aujourd'hui est du prêt à jouer, il assume un jeu *old school* de 500 pages qu'il a écrit entouré d'une bande de copains.

La gamme, qui comporte aussi un écran, des livrets de règles et des dossiers de personnages à destination des joueurs, dispose même d'un étui rigide pour la version Premium. Ce jeu de space-opera où tout est possible (22 races jouables, un multi-vers...) vous sera présenté en détails dans le prochain numéro.



▶ Les trois lois

En 2019, lors du 13e festival de Kayserberg, un concours de scénarios a été organisé par l'association *Nickel* en partenariat avec *Way of gamers*, dont l'objet était la rédaction d'une aventure basée sur le SRD5 (donc la dernière édition en date du plus ancien des JdR) et contenant des éléments de science et de technologie respectant les trois lois de la robotique telles qu'elles ont été posées par Isaac Asimov. Après avoir examiné de nombreuses et excellentes copies, le jury a finalement désigné trois lauréats, un quatrième se voyant décerner une mention "*Espoir du jury*". Les quatre scénarios seront prochainement réunis dans un recueil intitulé *Les Trois lois*, dont la publication est assurée grâce à une petite centaine de donateurs qui ont répondu à la levée de fonds organisée sur la plateforme de *Way of Gamers* en ce début d'année. Le recueil sera disponible à la prochaine édition du festival, les 2 et 3 mai 2020.

▶ Tous à la piscine

Aquablue, un cycle de BD emblématique avec ses seize albums étendus sur cinq cycles, va enfin avoir son adaptation JdR. (Re)partez à la découverte de la planète plus bleue que la nôtre, ce paradis océanique dont les archipels sont habités par les animistes Mèumes. Bien sûr, *Aquablue* attire les humains pour ses importantes richesses naturelles, fascinantes et ô combien enviées par les corporations terriennes. Ce monde est radicalement opposé à la Terre du XXII^e siècle, ténébreuse et polluée, aliénée aux mégapoles et aux industries.

Aquablue, le jeu d'aventures est écrit par une belle équipe d'auteurs menée par Batro avec le soutien actif de deux des auteurs de la série BD, Régis Hautière et Reno. Ainsi, non seulement ce jeu de SF écologique est adoube comme officiel et intègre une véritable encyclopédie de l'univers d'*Aquablue*, mais il s'inscrit parfaitement dans la ligne graphique de la BD puisqu'il est intégralement illustré par Reno. Les premiers visuels sont prometteurs et nous immergent dans les profondeurs marines. En plus du livre des règles, un écran, un set de D6 personnalisé et un coffret collector étaient proposés pendant la précommande participative. Le projet a réuni 317 souscripteurs et 29 000 euros. Une jolie réussite qui a aussi permis de financer deux cartes A3 (celle du monde, et celle de l'île de Vohanu qui a été ajoutée à l'écran), deux aventures supplémentaires (l'une s'ajoutant aux deux prévues dans l'ouvrage principal, et une qui figurera dans le livret de l'écran), des aides de jeu au format A5, un quatrième dé, ainsi qu'une augmentation conséquente du livret de l'écran. Livraison prévue pour fin 2020.



BLACK BOOK ÉDITIONS / WÜRМ

Au temps de Cro-Magnon

Magnifique *come-back* pour Würm sous les couleurs des hommes en noir. Le jeu d'Emmanuel Roudier, auteur de BD fasciné par la préhistoire (*Vo'Hounâ* et *Néandertal*), a transformé l'essai de la 2e édition grâce à un très beau financement participatif (près de 700 souscripteurs et 87 000 euros). Prévu pour l'été 2020, le livre des règles a été considérablement amélioré grâce à la précommande participative éclair réalisée en février puisqu'il a gagné non seulement un vernis sélectif sur sa couverture et un signet à l'intérieur, mais aussi 36 pages de scénarios supplémentaires et 12 pages de règles d'exploration. À noter qu'une édition collector tirée à 100 exemplaires était proposée durant la précommande et a rapidement été épuisée.

En plus du livre de base, BBE publiera également l'écran du jeu accompagné de son livret de 24 pages contenant trois scénarios supplémentaires (dont deux inédits, le troisième étant la réécriture d'un scénario publié préalablement dans *Casus Belli*) et le livret de personnage, sorte de feuille de personnage de luxe que BBE propose traditionnellement pour ses jeux. La réussite de la précommande participative a également permis le financement du supplément *Terres ancestrales*, qui contiendra à la fois des scénarios et du background, et des cartes d'état destinées aux joueurs. Enfin, la nouvelle édition de Würm est l'occasion pour Emmanuel Roudier de rééditer l'intégrale de sa BD *Vo'Hounâ* chez Black Book Éditions dans une version légèrement modifiée, certains textes étant modifiés pour correspondre à l'univers du jeu.

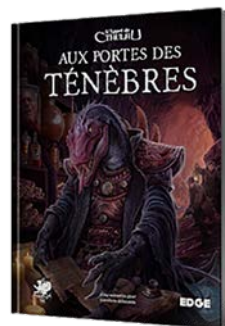


EDGE FRANCE

Cthulhu unleashed

Étant le petit dernier de chez Edge, *L'Appel de Cthulhu* est chouchuté par l'éditeur, qui a prévu un planning chargé pour ce jeu très populaire. Après la boîte de base, la traduction de *Doors to darkness* sera le prochain supplément à sortir. L'ouvrage était prévu pour le printemps, mais il faudra attendre la fin de la crise du coronavirus pour se rendre dans les ténèbres ! Au mois de mai (ou plus probablement un peu après...), le gros morceau : les trois éléments principaux du jeu, à savoir le *Manuel des investigateurs*, le *Manuel du Gardien* et l'écran du jeu. Cet été, vous pourrez visiter Berlin avant de subir le *Règne de la terreur* à la rentrée de septembre. Enfin, cet automne, il sera temps de se prendre pour Indiana Jones au pays de Cthulhu avec la sortie de *Cthulhu Pulp*, la version pulp du jeu qui ravira ceux qui en ont assez de voir leurs investigateurs mourir (ou devenir fous) à un rythme stakhanovien.

Et sinon, cet été, arrivera la VF de *Sandy Petersen's Cthulhu Mythos*, le guide du Mythe de Cthulhu écrit par Sandy Petersen pour jouer avec le plus ancien des JdR.





ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

➔ Pas de quarantaine pour les vampires

La 5^e édition du célèbre jeu d'ambiance poursuit son chemin. Après la sortie de *Camarilla*, (cf. notre critique p.70), le supplément consacré aux *Anarch*, les nouveaux antagonistes de la *Camarilla*, ne devrait plus tarder. Il sera suivi de *Chicago by Night*, et de la campagne *Fall of London*. Cette dernière fait évoluer notablement l'univers de jeu et, pour l'occasion, *Arkane* prévoit de la compléter par un *spin-off* français se déroulant à Paris. Il pourrait même y avoir des pendants dans d'autres pays européens, publiés par les éditeurs de *Vampire* de chaque pays et tous liés entre eux... Plus méta, tu meurs !



BLACK BOOK ÉDITIONS

➔ Faire face

Le coronavirus est un bel empêchement de tourner en rond, mais les hommes en noir font face et mettent tout en œuvre pour ne pas cumuler de nouveaux retards alors qu'ils ont enfin réussi à se défaire de ceux du passé. Tandis que *L'Œil noir* est arrivé juste avant le confinement, de nouvelles palettes continuent d'arriver à l'entrepôt lyonnais. D'ici avril, plusieurs suppléments seront disponibles, au moins *via* la boutique en ligne de *BBE* : *Vengeance*, la suite de la boîte d'initiation pour *Chroniques Oubliées Fantasy*, *Data Trail* pour *Shadowrun*, le *Compagnon Superpouvoirs* pour *Savage Worlds* et le *Guide du Neuvième Monde* pour *Numénéra*. Seul le *starter kit* de *Tails of Equestria* ne sera pas au rendez-vous : produit en Chine, il subit un retard bien compréhensible.

Du côté des précommandes participatives réalisées récemment, *Trudvang Chronicles*, qui est programmé pour l'été, est prêt et sera le prochain projet à partir à l'impression. En attendant, les versions PDF des différents ouvrages ont été mises à disposition des souscripteurs. *Torg* a également bien progressé et les PDF sortent progressivement, pour le plus grand plaisir des souscripteurs. De même, le deuxième PDF de *Laelith* vient d'être mis à disposition des souscripteurs.



JDR ÉDITIONS

→ Quel bel équipement !

L'actualité de l'éditeur est particulièrement riche en ce début d'année. Leur planning est réglé comme une montre suisse, les projets participatifs lancés l'an dernier s'enchaînent à une cadence soutenue ; cependant, le coronavirus va probablement chambouler tout cela et les dates indiquées ci-dessous sont susceptibles d'évoluer.

Le Club, le JdR centré sur l'agence des monstres du cinéma mâtinés d'agents secrets devrait être en cours d'expédition aux souscripteurs alors que vous lisez ces lignes. La gamme sera disponible en magasin à la sortie du confinement. *Imperator*, le jeu se déroulant dans la Rome antique, est en production. Son expédition aux souscripteurs est programmée à partir du mois de mai et il pourrait être disponible en boutiques à partir de juin. Deux suppléments viendront étoffer la gamme d'ici la fin de l'année.

D'autres projets sont déjà en cours de développement. *Majie* proposera d'incarner des collégiens magiciens au look manga. Écrit par Frédéric Dorne, il disposera d'un système de jeu et de magie très simple, tout en offrant une grande liberté. Il sera accessible dès 9 ans et sortira en boîte d'initiation cet été. *Pirates, par-delà les mers* inaugurer la toute nouvelle collection Aventurii. Il sera destiné aux débutants et aux joueurs qui cherchent un système simple et un monde fouillé. Co-écrit par Frédéric Meurin et Frédéric Dorne, le livre de base devrait sortir en mai, rapidement suivi d'une boîte d'initiation complète pleine de matériel et d'un navire pirate complet à assembler à l'échelle 28 mm. Ça sent la baston avec des figurines !

Les autres gammes ne sont pas oubliées. Deux nouveaux suppléments pour *Tiny* sont en préparation. Pour commencer, une grosse campagne, *Une Vie de jouets*, devrait sortir en avril. Elle emmènera les jouets à la recherche de leur maître perdu dans plus de 200 pages de rebondissements et de révélations. *Le Grand Livre des petits monstres* est un bestiaire de créatures de cauchemar. Le supplément sera proposé en souscription en mai.



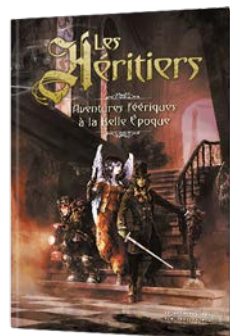
DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS

→ Féerie coquette

Les Héritiers sont en cours de financement sur *Ulule* jusqu'à début avril. Le succès est au rendez-vous, avec plus de 400 contributeurs et 53 000 euros de contribution à la mi-mars. Il propose de vivre des aventures féériques dans le Paris de la Belle Époque. Il met en scène des créatures d'apparence humaine, les Faux-Semblants, dont la véritable nature est magique (fées classiques ou modernes). Un système de jeu original, baptisé 3D, est prévu pour être fluide et facile à assimiler (la Tricherie y serait même prévue, voire encouragée pour plus de dramaturgie).

La souscription a déjà permis de débloquer plusieurs bonus qui viennent notamment embellir et étoffer les deux livres de base. Une carte couleur de l'Europe et des ex-libris ont aussi été débloqués. Et il leur en reste encore sous la pédale de la De Dion Bouton. Une version prestige, avec couvertures alternatives et étui luxueux est aussi disponible.

Les Héritiers est l'aboutissement d'un JdR initié il y a vingt ans. Il a subi les affres de malédictions successives, dont la plus tragique fut la disparition d'Isabelle Périer, l'un de ses auteurs. Cette figure féminine de notre hobby nous a quitté en 2017, laissant le jeu orphelin. Cette réussite est un hommage à son talent.



→ Post-cyber

DOXA est annoncé comme un cyberpunk orienté exploration et découverte. Les mégacités ultra technologiques s'opposent au monde extérieur mystérieux et dangereux. Le livre de base sera accompagné d'un écran, d'une carte du monde extérieur XL et d'un *deck* de cartes de puces NK. Ces dernières symbolisent les "programmes" physiques ou mentaux que les joueurs pourront acquérir. Ces cartes sont au cœur du système de jeu, et seront distribuées par le MJ en début de partie. Les augmentations corporelles sont aussi très présentes, mais ces puces doivent réellement permettre toutes les fantaisies.

La souscription sur *Ulule* court jusqu'à la fin avril. Des paliers d'améliorations sont prévus, ainsi que le déblocage d'une lettre mystère qui contiendra des secrets à destination du MJ. Le jeu est présenté à de nombreuses conventions et un kit de démo, publié à 700 exemplaires, a été financé par la mairie de Poitiers, la ville originaire de *NovaCorp*. Qu'une collectivité locale soutienne à ce point un futur JdR est suffisamment surprenant pour être soulignée. Une bonne initiative qui pourrait donner des idées à d'autres auteurs en recherche de mécènes.



SETHMES EDITION / NOC

→ Welcome to NOC

Alors que le financement sur *GameOn Tabletop* est prévu pour le mois de mai, le jeu d'occulte dystopique *NOC* devrait prochainement être présenté au grand public sous forme d'un kit d'introduction gratuit. Il inclura un *setting* synthétique, un résumé des règles, six personnages pré-tirés illustrés et un scénario. Comme ça se pratique de plus en plus, ce kit vous permettra de découvrir le jeu en douceur avant le lancement du projet.

Les auteurs sont très actifs sur la toile. Ils communiquent et échangent chaque semaine avec les membres de la communauté *NOC*. Ils proposent du contenu *via* des carnets de développement. Ils ont même lancé un concours permettant aux participants d'influer sur le jeu : des photos nocturnes de lieux qui seront préservés et protégés par l'Administration *in-game*. Les prochaines mises à jour vont dévoiler d'autres composantes du jeu avec des articles sur la bande son, des archétypes de personnages ou encore des exclusivités sur la campagne de financement.



ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

→ De l'espace infini aux couloirs du métro

C'était l'annonce phare d'*Arkhané Asylum* au FIJ 2020 : l'éditeur vient de signer une nouvelle licence, et pas des moindres puisqu'il s'agit de *Metro 2033* ! Les romans de Dmitry Glukhovskiy sont aussi connus pour leur adaptation en jeu vidéo. Dans ce futur post-apocalyptique, la population moscovite s'est réfugiée dans les profondeurs du métro. Il faut dire que le métro de la capitale russe, conçu pour servir d'abri antiatomique, est particulièrement profond, bien plus celui de Paris, par exemple.

Le JdR utilisera le désormais bien connu *Year Zero Engine* de *Fria Ligan* (*Mutant Year Zero*, *Coriolis...*) et sera publié à la fois en anglais et en français. À l'image du travail réalisé sur *Tales from the Loop*, un *setting* plus occidental, situé à Londres, est envisagé. Un financement participatif est prévu pour juin pour une sortie en 2021. Le métro va se faire attendre...

D'ici-là, vous pourrez profiter de l'immensité de l'espace. La VF du très attendu *Alien* sortira en juin. De son côté, *Star Trek* va très prochainement être enrichi du supplément *La Division des Commandements*. Il s'agit du premier des trois ouvrages consacrés aux différents officiers, avec la division scientifique et l'ingénierie. Le supplément de contexte sur le *Quadrant Alpha* suivra. *Arkhané Asylum* envisage aussi de traduire les scénarios PDF disponibles en VO, qu'il distribuera sur ce même format.

EDGE FRANCE

► Chaud devant...

L'ambitieux programme de sortie pour l'AdC n'empêche pas les autres gammes de vivre... ou de se ranimer. À commencer par *Légende des Cinq Anneaux*, pour lequel deux suppléments devaient arriver en ce printemps, à savoir les traductions de *Shadowlands* et de *Mask of the Oni*. *L'Empire d'émeraude* est prévu pour le début de l'été, et en septembre, nous aurons *Court of stone* et *Winter's embrace*.

Du côté de *Star Wars*, la galaxie se réveille avec une escadrille d'ouvrages qui devraient débarquer durant l'été : *Les Domaines de la Force*, *Entente forcée* et *Forgé par la guerre*. Et en novembre, ce sera le tour de *No disintegration*.

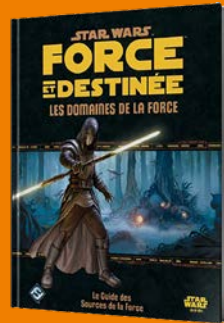
Genesys, le système générique de FFG, arrive en VF en octobre/novembre avec son univers *Keyforge*. Les deux autres univers développés outre-Atlantique, *Terrinoth* et *Androïd*, ne seront pour le moment pas traduits. Contrairement au premier, ils n'ont pas une identité suffisamment forte pour espérer trouver leur public sur notre petit marché.

C'est plutôt calme du côté de *Degenesis* pour le moment, car la VF est au niveau de la VO. Cependant, le prochain supplément VO, qui devrait sortir prochainement, est déjà en cours de traduction, et sortira chez nous en fin d'année.

Les jeux se déroulant dans la Terre du Milieu ont également un programme chargé : pour *L'Anneau unique*, *Bree* sortira après le confinement, et *Le Rire des dragons* sera pour l'été. Du côté d'*Aventures en Terre du Milieu*, *Eaves of Mirkwood* et *Wilderlands adventures* sont prévus pour ce printemps, *The road goes ever on* pour le mois de juin, *Rhovanion* pour juillet et *Mirkwood campaign* pour septembre !

Pour le début de l'été, *Edge* prévoit également de sortir *Legacy of Dragonholt*, un jeu hybride se déroulant dans l'univers de *Terrinoth*, dont nous avons déjà parlé précédemment.

Last but not least, une fois que nous serons sortis de notre confinement, nous serons prêts pour l'arrivée, l'automne prochain, de *Zombicide RPG* en version française. En revanche, il n'y aura finalement pas de traduction du dernier opus de la gamme *La Fin du monde*, à savoir *La Révolte des machines*.



BLACK BOOK ÉDITIONS / L'ŒIL NOIR

► Retour vers le futur

Le début de l'année a été marqué par l'arrivée de l'avant-dernier jeu en retard des hommes en noir : *L'Œil noir*. Ce jeu légendaire en France, puisqu'il a participé à l'initiation de bon nombre des rôlistes quadra et quinquactuels, est donc de retour avec sa 5^e édition, que les souscripteurs auront pu recevoir dans une boîte, en clin d'œil à la 1^{ère} édition publiée dans les années 80. Autres clin d'œil : la boîte d'initiation et celle des outils du meneur de jeu. La première, exclusive à la précommande participative, ne sera donc désormais accessible que *via* les boutiques ayant participé. La seconde contient l'écran du MJ et un sympathique supplément sur les tavernes. Le *Bestiaire* du jeu est également disponible, ainsi que plusieurs scénarios, tels que *La Mue du serpent*, *Un Gobelin de plus ou de moins* et le plus conséquent *Manifestation céleste*. BBE propose également quelques compléments pour améliorer l'ergonomie et l'ambiance du jeu : une bande-originale (en CD), un très joli gobelet à dés garni d'une collection de d20 de couleurs différentes correspondant aux Qualités des personnages (très utiles pour faciliter la lecture des épreuves) et des jetons du Destin. Vivement la suite !





DE ARCHITECTURART

➔ Les brumes

Début mai, *De Architecturart* lancera un nouveau financement participatif sur *GameOn Tabletop* : *Les Brumes*. Cette fois, le projet proposé est un Méga Donjon à jouer en solo et qui utilise une version allégée du système de règles de *Adventures in Austerior*. Cette aventure solo façon LDVELH se déroule dans la région des Brumes et vous plonge dans un donjon de plus de soixante-dix salles. Comme dans les autres ouvrages de l'éditeur, vous trouverez ici, en plus des textes, le donjon illustré par Guillaume Tavernier, secteur par secteur, pour vous dévoiler votre chemin dans les souterrains au fil de votre progression. À noter que l'ouvrage propose également de jouer le donjon en jeu de rôle classique.

500 NUANCES DE GEEK

➔ Nuances de Cthulhu et de Dédé

La nouvelle édition de *Berlin XVIII* et *Band of Blades* sont confinés ! Disponibles en PDF à l'heure où vous lisez ces lignes, les ouvrages ne sortiront de l'imprimerie qu'après la reprise de l'activité.

Pendant ce temps, *500 Nuances de Geek* poursuit le travail effectué, via *ExoGlyphes* sur la *Laverie* (la traduction du 4e tome est achevée) et la collection *Horreur cosmique*. Cette dernière sera prochainement complétée par *Une Plaisante Terreur*, l'intégrale de l'auteur anglais Montague Rhodes James, spécialiste de littérature médiévale et passionné d'archéologie, essentiellement connu pour ses histoires de fantômes et considéré par Lovecraft comme l'un des maîtres du genre. C'est donc un bel ouvrage de quelque 630 pages qui va nous être proposé par l'éditeur.

Le projet de campagne de financement participatif *Old School Essential* que *500NG* prévoyait de réaliser en ce printemps va finalement être décalé de quelques semaines pour avoir lieu en juin. Ce *revival* du *Dungeons & Dragons* des années 80 sera proposé en deux versions : des livres ou une boîte. Le concept *vintage* sera poussé à son paroxysme, avec une impression en noir et blanc, et des figurines en carton. De quoi donner du baume au cœur aux plus nostalgiques d'entre nous (et rejouer les scènes de *Stranger Things* dans nos garages).

Un autre projet, « *Horreur cosmique 2* », sera lancé cet automne. Il comprendra du jeu de rôle (*Fate of Cthulhu*) mais aussi des ouvrages de littérature traduits dans le cadre d'*ExoGlyphes*. *Fate of Cthulhu* est un savant mélange de Grands Anciens et de Terminators qui auraient participé à une partie fine avec des survivalistes rescapés de l'Apocalypse...



LES XII SINGES / ABSTRACT DONJON

→ La vapeur du donjon

Abstract Donjon fait son retour avec un financement participatif des *XII Singes* sur la plateforme *GameOn Tabletop*. Il s'agit cette fois de permettre la publication d'une grande campagne s'inscrivant dans le genre Steampunk. En effet, dans *Abstract aventures steampunk*, les héros vont parcourir la Terre en train, en bateau ou en dirigeable, comme dans les aventures de Jules Verne, en quête d'inventions technologiques pour pouvoir sauver un adolescent blessé lors d'une expérience scientifique. Cette campagne composée de cinq scénarios est enrichie par une pochette contenant les fiches en couleur de onze PJ et vingt aides de jeu.



Le financement participatif est aussi l'occasion de proposer un guide pour cet univers *steampunk*. *Criminel, mercenaires et comploteurs* regroupe pas moins de treize factions permettant de mettre un peu de couleur dans cet univers d'*Abstract Donjon* : manigances machiavéliques, recherches scientifiques et aventures sont au programme. Si ce deuxième ouvrage vient compléter la campagne, il peut être utilisé sans cette dernière.

Enfin, l'une des contreparties proposait également un troisième ouvrage sur la thématique, *Le Guide de survie du MJ steampunk*, supplément générique pour préparer et mener des scénarios du genre. Parallèlement, les souscripteurs pouvaient également acquérir *Abstract initiative*, le livret de découverte de *Abstract Donjon*, qui permet de jouer un scénario servant de prélude à la campagne.

Financés par plus de 250 souscripteurs, les ouvrages ont reçu de nombreuses améliorations sous forme de générateur de noms de rues, de tables de PNJ, d'objets, de factions ou encore de péripéties supplémentaires. Sans parler des deux derniers paliers qui ont permis à la campagne *Abstract Al Taraka* d'être imprimée et offerte aux souscripteurs de la contrepartie *Steamworld*.

POSIDONIA ÉDITIONS

→ Banc de poissons

Cette maison d'édition associative spécialisée dans la littérature (livres-jeu, livres jeu de rôle) ne chôme vraiment pas. Elle soutient activement des projets un peu confidentiels, aux auteurs toujours passionnés, et enchaîne les financements participatifs à un rythme soutenu sur *GameOn Tabletop*.

Financés entre fin 2019 et début 2020, *Les Terres de Matnak* et *2103* font l'objet d'un *late pledge* jusqu'à la fin de l'année. Les deux jeux sont prévus pour décembre prochain. Pour patienter d'ici là, un kit de découverte cossu est disponible sur la page *Ulule* et est distribué en conventions.

Depuis le 19 février, *Posidonia* mène une campagne de financement pour *Ynn Pryddein : La Terre des Forts*. Financé en une dizaine de jours, ce jeu de rôle *d'heroic fantasy* est inspiré par l'histoire et la mythologie des peuples Celtes et du Haut Moyen Âge. Il fait référence aux grandes épopées nordiques et celtiques telles que le roi Arthur, les chevaliers de la Table Ronde, Cuchulainn, Beowulf, Finn Mac Cumal et les Fiannas... Le financement court jusqu'à la fin avril pour une sortie, là encore, prévue en décembre prochain. À mi-parcours, 130 souscripteurs ont permis la réalisation du projet et l'amélioration du livre de base avec une carte en couleurs et des marque-pages cousus. D'autres paliers prévoient une carte en tissu, des livrets de personnage et un écran de jeu.

Le nouveau projet de l'éditeur s'appelle *Emysfer*. L'auteur de ce jeu de science fantasy médiévale, que nous avons rencontré à Octogône (cf. *Casus Belli* #32), le fait découvrir en conventions grâce à un kit de découverte, disponible sur le site internet du jeu. Lancée le 26 mars, la campagne se déroulera jusqu'en mai 2020.



► Histoires de fantômes chinois

Wulin vient de réussir un nouveau financement participatif. Celui-ci porte sur deux épais suppléments de plus 300 pages chacun, les *Chroniques du Jiang Hu* tomes 1 et 2, cumulant technique, contexte et scénarios. Le premier est une réédition de matériel déjà paru. Le financement permettra aussi une réimpression du livre de base, au texte identique mais avec une mise en page améliorée et cohérente avec la charte graphique des suppléments – utilisant un fond blanc classique proche de celui de *Feng Shui 2*.

Mais la grosse surprise de *LETO*, c'est l'annonce de la traduction de *Wraith Edition 20^e Anniversaire*. Il est vrai qu'*Arkane Asylum*, qui traduit les autres jeux du Monde des Ténèbres 20^e anniversaire, avait déclaré faire l'impasse sur le plus sombre et atypique chapitre de la série. Un financement plus tard cette année permettra, en cas de réussite, de sortir le livre de base, l'écran et deux suppléments. Une excellente nouvelle pour ce jeu de fantômes dont la première édition n'avait pas été un franc succès dans nos contrées.



BLACK BOOK ÉDITIONS / SHADOWRUN

► Retour dans le Sixième Monde

La VF de la 6^e édition de *Shadowrun* a fait un carton lors d'une campagne de financement participatif menée par *BBE* sur *GameOn Tabletop*. Pour la quatrième fois en quelques mois, l'éditeur lyonnais montre que la formule éclair avec un nombre de contreparties limité et appuyée par une vidéo *let's play* fonctionne, puisqu'en huit jours, près de 700 souscripteurs ont adhéré au projet et réuni pas moins de 92 000 euros pour permettre le retour en force du jeu cyberpunk. Cette nouvelle version sortira l'automne prochain, en version normale ou collector, éventuellement glissée dans son étui de protection (optionnel, gratuit en *early bird*).

Le jeu sortira accompagné de son écran, dont le côté joueur sera une exclusivité VF réalisée par Benjamin Giletti, et du supplément *Free Seattle* qui contient cinq scénarios pour se plonger dans le jeu ainsi que la description de la ville au coeur de son univers. Signalons que quatre de ces scénarios seront de création française suite à la réussite du financement participatif. De plus, un document PDF proposant une adaptation des éléments technique de *Free Seattle* à *Anarchy* va être réalisée.

Autre ouvrage qui va être publié grâce à cette opération, le *Streepedia*, un grand almanach de l'histoire, de la culture et des personnalités de l'univers de *Shadowrun*.



ELDER CRAFT / ARIA

Game of Aria

Fin 2017, le *crowdfunding* réalisé pour financer *Aventures - le jeu*, tiré de de la websérie animée par Mahyar Shakeri diffusée sur la chaîne du Bazar du Grenier, réunissait environ 7 000 personnes et 225 000 euros, un succès planétaire.

2020 : le phénomène se renouvelle avec *Aria*, le jeu tiré de l'*actual play* de FibreTigre, *Game of Rôles*. Le financement participatif réalisé sur

Ulule a rassemblé 2 400 contributeurs et 356 000 euros, ce qui en fait l'un des jeux les plus vendus en France. Définitivement, les youtubeurs ont cette force d'amener de nombreux spectateurs "*non pratiquants*" à acheter des jeux de rôles. Il reste aujourd'hui encore difficile d'évaluer l'impact réel des *actual plays*, mais force est de constater que par leur intermédiaire, de nombreux novices viennent au jeu de rôle.

Aria, donc, est un JdR de *low fantasy* qui s'adresse à un public large. Il se veut simple et pédagogique, avec des règles conçues pour pouvoir initier au jeu de rôles, inspirées du *BASIC* RPG. Du point de vue mécanique, il ne cherche pas à s'imposer aux routards, à qui il propose un univers, celui de l'émission, adaptable à leur système préféré.

Le cœur du jeu repose sur deux ouvrages, *La Guerre des deux royaumes* et *La Couronne, le sceptre et l'orbe*. Le premier contient les règles (y compris la création de personnage) et vous entraînera dans une partie de l'univers du jeu, d'Aria au Pays Mûn en passant par Altabianca et Espéranza. Le second se présente de la même façon, mais se distingue du premier par deux profils de personnage et la plongée dans l'univers qui, elle, vous fera visiter Aqabah, le Grand vide et bien d'autres lieux. Deux livres similaires qui forment une campagne, mais chacun est indépendant et la paire peut être lue dans l'ordre de votre choix. Il est même possible de n'en utiliser qu'un. Une conception originale qui n'est pas sans rappeler celle d'*Oreste*, du même éditeur : *Elder Craft*.

Bien entendu, le succès de la campagne a permis l'édition de plusieurs produits en plus des éditions standard et collector des deux ouvrages de base. On trouve ainsi un jeu de cartes nécessaire pour la magie, un coffret de trois livre dont vous êtes le héros, une nouvelle intitulée *Le Livre des petites magies*, ou encore *Stars*, le jeu de rôle de *space opera* de l'émission *Game of Rôles Stars*. Livraison prévue en novembre 2020.



OBHÉA / IMPERIUM V

Alpha Imperium

Nouvelles venues dans le domaine de l'édition de jeux de rôle, les éditions *Obhéa* frappent fort avec un kit de présentation de la version alpha de leur premier jeu plutôt impressionnant. À l'intérieur d'une chemise trois volets, ce sont deux livrets et huit fiches de personnage qui nous attendent. Le premier livret présente un univers ultra technologique futuriste où l'usage des technologies a été perdu suite à un crash quantique inexplicable. Tous les supports de stockage, mémoires virtuelles et archives numériques ont subitement été effacées, plongeant le monde dans un chaos où tout est à reconstruire. Plusieurs décennies après cette catastrophe, cinq corporations-États luttent entre elles pour la domination et la réappropriation des anciennes mémoires. Les joueurs seront bien entendu des pions et acteurs de ces dissensions, voire plus. Le second ouvrage propose une présentation des règles déjà bien avancée pour une version alpha. *ImperiumV* n'est que le premier maillon d'un multi monde où nous pourrions retrouver les univers suivants : Steampunk, super héros, médiéval fantastique, space opéra. Le projet ambitieux souhaite proposer en complément des applications dédiées aux joueurs et aux MJ. En fournissant une version alpha de cette qualité, l'éditeur montre qu'il se donne les moyens de ses ambitions et proposera des ouvrages de qualité qu'il faudra suivre.



STUDIO AGATE

➔ L'heure du démon

La nouveauté 2020 du Studio Agate c'est l'arrivée prochaine de *Démon : la Damnation*. L'éditeur prévoit un financement participatif au cours du printemps qui comprendra le livre de base (en édition standard ou en édition collector du même type que celle de *Vampire : le Requiem*) mais aussi, en fonction de sa réussite, l'écran, un recueil de nouvelles et des suppléments. La traduction est terminée et la relecture est en cours, ce qui laisse penser que la sortie du jeu pourrait arriver rapidement.

Démon se déroule dans le Monde des Ténèbres. Vous y jouerez des démons, des anges déchus, renégats à la Machine-Dieu qui les a envoyés sur Terre. Pourchassés par les anges loyaux, ils se cachent parmi les humains, en formant des sociétés secrètes pour se protéger et espionner la Machine-Dieu. Cette dernière est une machine qui englobe le monde, mais certains démons suspectent qu'elle est le Monde des Ténèbres lui-même, et agit pour se renouveler constamment et assurer sa pérennité. Pour cela, elle s'appuie sur les humains et sur leurs ressources. Les démons, de leur côté, se connectent à la réalité en possédant des corps humains qui deviennent leur Couverture, qu'ils doivent veiller à ne pas endommager avec leurs pouvoirs. Ceci dit, les Couvertures peuvent être remplacées.

L'univers de *Démon* est riche et complexe, et le vocable employé ne renvoie pas tant vers l'image classique de Dieu, des anges et des démons que vers une ambiance d'espionnage et de technologie. Parmi les œuvres ayant inspiré le jeu, on trouve autants les romans d'espionnage de John Le Carré que certains livres de Neil Gaiman, mais aussi la trilogie *Matrix*, les *Terminator* ou encore la série *Person of Interest*. Autant dire que ça change des autres jeux du Monde des Ténèbres.

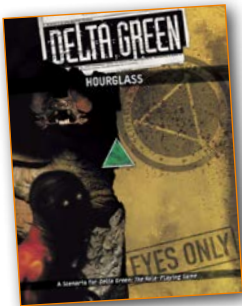
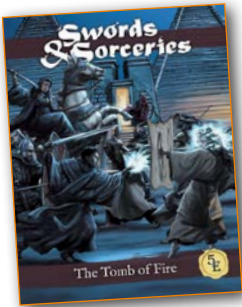
En attendant, *Thousand years of night* et *Secrets of the covenants*, les suppléments de *Vampire : le Requiem*, devaient arriver prochainement, mais en raison du rythme ralenti de la chaîne de production (depuis l'imprimeur jusqu'au transporteur), il est probable qu'on ne voie pas les ouvrages avant fin juin.

Le travail se poursuit sur les autres gammes et les dates de sorties prévues pour les deux derniers ouvrages de *Dragons* et les suppléments de la dernière souscription de 7^e Mer sont maintenues. En revanche, les sorties du *Grimoire* pour *Dragons*, du *Nouveau monde* pour 7^e Mer, et du *Kit de survie* de *Vermine 2047*, qui auraient dû être en boutique au moment où vous lisez ces lignes, ont bien sûr été repoussées. Vous pouvez cependant commander ce dernier sur la boutique en ligne dédiée.

Marc Sautriot, Olivier Halmès, Slawick Charlier et SLM

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.



Alephhtar Games

Alephhtar Games, en partenariat avec *Kaizoku Press* et *Dynamic Planning Inc.*, annonce la sortie prochaine de *Dynamic D100*, le JdR des super robots de Go Nagai. Si depuis quarante ans, vous rêvez d'aventures aux commandes de Goldorak, Mazinger ou Getter Robot, ce jeu est pour vous ! Les batailles de robots sont réglées avec le système de conflits à pourcentages habituel d'*Alephhtar Games*, tandis que les interactions entre personnages sont gérées de manière narrative. *Dynamic D100* repose également sur deux éléments : le Karma, qui augmente lorsque les pilotes progressent dans leurs motivations personnelles, et les cris de bataille nécessaires pour vaincre les hordes de méchants. On retrouve là les ingrédients typiques du genre. Le jeu sort tout d'abord en anglais, mais une version française est prévue pour la fin de l'année.

Arc Dream Publishing

Disponible depuis le mois de janvier, *The Tomb of Fire* est un scénario pour *Swords & Sorcery*, la gamme 5E d'*Arc Dream*. L'aventure entraînera des personnages de niveau 3 à l'oasis de Rahaman, dans le pays de Kahlar, en bordure d'un grand désert où se trouve le temple d'un dieu oublié depuis longtemps : la tombe de feu. Selon la rumeur, ce temple contiendrait de

formidables richesses mais serait bien sûr protégé par de redoutables esprits que des mortels ne sauraient vaincre. OK, donc un bon gros donjon des familles. Ceci dit, avant d'y parvenir, les PJ vont d'abord devoir traverser le désert, affronter ses dangers, trouver le peuple zélate qui protège le temple et leur arracher ses secrets. Alors seulement ils pourront s'y aventurer...

Du côté de *Delta Green*, un nouveau scénario est disponible : *Hourglass* commence par une vidéo virale qui circule sur internet, montrant une jeune femme assise sur un banc, dans un parc, qui pleure et crie après les quelques personnes qui l'observent éberluées. Elle dit vivre dans une communauté qui fait des choses horribles. Elle veut dénoncer ses actes. Et puis soudain, elle disparaît en poussant un cri épouvantable...

Atlas Games

Welcome to the Island est le premier recueil d'aventures de 144 pages pour la 3e édition d'*Over the Edge*. Il contient quatre scénarios se déroulant sur l'île d'Al Amarja, qui vous permettront chacun de lancer de nouvelles campagnes ou d'enrichir celle que vous avez en cours, le mot d'ordre du jeu étant que tout est réutilisable à l'infini (ou presque). Un road trip, une méga soirée en présence d'un vampire astral ou encore une livraison en masse d'un masque en latex représentant l'un des D'Aubaines. Voilà ce qui vous attend entre autre.



Catalyst Game Labs

Publié en février, *Cutting Black* est un *sourcebook* de campagne pour la nouvelle mouture de *Shadowrun*. Le ton est donné, le sixième monde sera encore plus sombre. Le monde change, plonge dans le désespoir. Il faudra donc des mesures désespérées pour y survivre. Alors que la V6 arrive chez les Hommes en Noir (cf. les news VF), la VO s'est installée outre-Atlantique. Vous trouverez dans ce recueil de quoi occuper vos joueurs pendant des mois... s'ils peuvent survivre aussi longtemps !

Chaosium

Si vous ne savez pas quoi faire pendant le confinement, ou si vous voulez occuper vos enfants qui tournent en rond, pourquoi ne pas leur proposer de faire du coloriage dans votre univers préféré ? *Chaosium* propose sur son site internet des livres de coloriage en téléchargement gratuit pour *Call of Cthulhu* et *Runequest*. Une version papier peut être commandée pour 10 \$ sur *lulu.com*. Et si ça vous amuse, un concours a lieu jusque fin avril.

Côté JdR, la grosse info, fin mars, c'était la publication du *Basic Roleplaying (BRP) SRD*, le système de référence du BRP qui permet désormais à tout auteur de publier des ouvrages utilisant ce système simple et intuitif, bien connu des rôlistes (L'Appel de

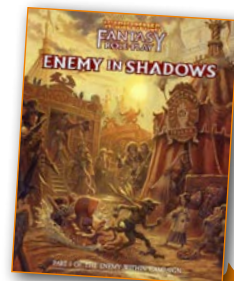
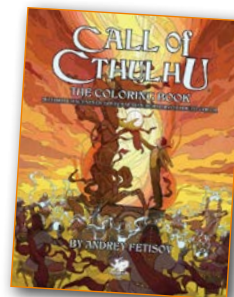
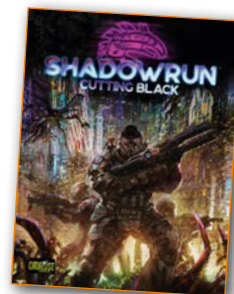
Cthulhu, *Runequest*), sans avoir à payer de royalties, en respectant bien entendu certaines conditions.

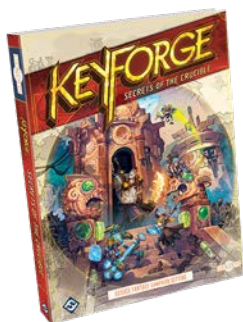
Kadimah, le projet de *setting* de SF écrit par Chris Spivey utilisant le BRP, ne sera finalement pas publié par *Chaosium*, qui dit ne plus avoir les ressources pour s'investir après avoir (ré)acquis *7th Sea* et *King Arthur Pendragon*, tout en poursuivant le développement de *Rivers of London*.

Spivey va donc poursuivre le développement du projet pour le compte de sa propre société, *Darker Hue*, ce qui ne l'empêche pas de continuer à travailler avec *Chaosium*, notamment sur un projet de campagne pour super-héros se déroulant de nos jours, pour *Pulp Cthulhu*. Sans parler de la 2e édition de *Harlem Unbound*, pour lequel l'auteur a gagné un ENnie l'an dernier et qui sortira très prochainement.

Cubicle 7

Malgré le confinement, l'imprimeur de l'éditeur britannique continue de travailler, même si c'est à un rythme ralenti. Néanmoins, il a pu livrer les premiers exemplaires d'*Enemy in Shadows* et de son *Companion*, qui vont pouvoir être livrés prochainement à ceux qui les ont précommandés. L'édition spéciale, avec son fourreau, nécessite un peu plus de travail et donc de temps. Le deuxième volet de la campagne, *Death on* →





the Reik, ainsi que le recueil *Ubersreik Adventures* sont en cours de finition et vont pouvoir être mis en production. Enfin, l'éditeur annonce le développement de nouvelles aventures.

Du côté de *Soulbound*, l'autre JdR Warhammer se déroulant à l'Âge de Sigmar, son développement est maintenant bien avancé puisque *Cubicle 7* estime être en mesure de livrer un PDF pour la fin avril.

Fantasy Flight Games

Deux nouveaux suppléments pour *Legend of the Five Rings* sont à présent disponibles en PDF sur *DriveThruRPG*. Tout d'abord, *Path of Waves*, un gros *sourcebook* de 256 pages consacré aux parias tels que ronins, gajins etc., qui n'ont pas leur place dans l'ordre établi. *Sins of regret*, quant à lui, est une petite aventure de 32 pages. Deux autres suppléments sont prévus pour le début de l'été. Tout d'abord, un *sourcebook*, *Celestial Realms*, qui décrit les royaumes des esprits qui entourent Ningen-dô, le monde des mortels où se déroulent habituellement les aventures de *Legend of the Five Rings*. Et puis *Wheel of Judgment*, une aventure prévue pour être jouée avec *Celestial Realms*.

Secrets of the Crucible est un nouveau gros *sourcebook* de 272 pages pour le jeu générique *Genesys* et l'univers *KeyForge*. *Crucible* est un monde artificiel bâti au centre de l'univers par les mystérieux Architectes. On y trouve d'innombrables races et cultures, et la technologie et les pouvoirs magiques s'y mélangent. Initialement prévue pour avril, la sortie a été reculée en attendant la fin de la crise du COVID-19.

Enfin, au mois de mars, lors de la GAMA, une présentation d'Asmodée, propriétaire de FFG et d'Edge, indiquait que les trois gammes de JdR de FFG, *Star Wars*, *Legend of the Five Rings* et *Genesys*, allaient changer d'éditeur pour passer chez *Edge Entertainment*.

Depuis plusieurs mois, des rumeurs couraient régulièrement quant à l'abandon du JdR par FFG. Il semble cette fois qu'*Asmodée* ait trouvé une solution de réorganisation en interne pour que le "département JdR" de FFG puisse perdurer.

Free League Publishing

Il y a quelques mois, alors que la sortie de la 2e édition de *The One Ring* approchait, *Cubicle 7* jetait l'éponge brutalement et renonçait à renouveler sa licence d'exploitation en jeu de rôle de l'œuvre de J.R.R. Tolkien. Le détenteur de la licence globale pour la réalisation de jeu se déroulant en Terre du Milieu, *Sophisticated Games*, avait aussitôt déclaré se mettre en recherche d'un repreneur, le souhait de l'entreprise étant de poursuivre l'aventure avec Francesco Nepitello et Marco Maggi. C'est désormais chose faite puisque *Sophisticated Games* vient de signer avec l'éditeur suédois *Free League* un partenariat qui entrera en vigueur au 1er juin 2020 avec pour objectif la publication d'une nouvelle édition de *The One Ring* et d'*Adventures in Middle Earth*, les deux auteurs italiens restant à la tête de l'équipe créative. Les dates de sortie seront précisées par la suite.

Du côté de *Tales from the Loop*, l'éditeur suédois célèbre la sortie le 3 avril dernier sur Amazon Prime de la série TV adaptée du jeu avec la publication d'un *starter set*. La boîte contiendra un livre des règles, un scénario (*The Recycled Boy*), cinq PJ prêts, une carte grand format du Loop, et dix d6. Le tout pour environ 25 euros. C'est l'occasion de découvrir le jeu si vous n'avez pas déjà cédé à la mode *Stranger Things* !

Fin février, *Free League* publiait *Mörk Borg*, un nouveau jeu de *fantasy* apocalyptique OSR développé par *Ockult Örtmästare Games* and *Stockholm Kartell*. Dans *Mörk Borg*, les joueurs

incarnent des personnages en perdition cherchant le pardon et la rédemption dans un monde qui tombe en ruines.

Enfin, *Mother of Darkness*, le quatrième volet de la campagne *Chronicle of the Throne of Thorns* est sorti début février en même temps que l'écran *Davokar*, la carte avec hexagones de *Davokar* et de *Symbar*, et le supplément *Journey to the Temple of Exaltation*.

Goodman Games

Goodman Games enrichit la gamme *Lankhmar* pour son jeu *Dungeon Crawl Classics* avec une boîte actuellement financée sur *Kickstarter*. *The Greatest Thieves in Lankhmar* est une grosse aventure prévue pour être jouée en convention ou intégrée dans votre campagne. Jouée pour la première fois à la GenCON 2019, elle a la réputation de n'avoir jamais vu un aventurier en venir à bout en tournoi. Voilà qui promet ! Pour autant, 870 souscripteurs ont financé la publication de la boîte avec quelque 61 000 \$, ce qui semble visiblement peu pour l'éditeur, puisque seuls deux paliers de financement ont été atteints alors que six autres étaient prévus (jusqu'à 160 000 \$!). Alors qu'il prévoyait de remplir la boîte prévue pour ce supplément, il n'y aura finalement qu'une aventure bonus, *Dicing with Death*. Livraison en mars 2021.

Pour y jouer, si vous ne disposez pas du livre des règles de *Dungeon Crawl Classics*, vous pouvez toujours profiter dès à présent de l'offre de *Goodman Games* qui, à l'occasion de la crise du coronavirus, a décidé de mettre le *DCC RPG Quick Start Rules* en téléchargement gratuit.

Changement d'univers : *Goodman Games* vient d'annoncer avoir obtenu la licence pour adapter *The Dying Earth* de Jack Vance en JdR. L'univers sera bien entendu décliné dans la gamme *DCC* et fera prochainement l'objet d'un financement participatif sur *Kickstarter* avec une sortie prévue en 2021.

Helmgast

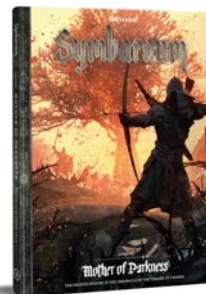
Au regard du contexte lié au coronavirus, l'éditeur suédois et ses partenaires *Modiphiüs* et *Arkhané Asylum Publishing* ont décidé de reporter le lancement du financement participatif pour son nouveau jeu, *The Troubleshooters*, initialement prévu pour début avril. Cependant, l'éditeur précise que le travail sur ce jeu inspiré par les BD franco-belges de la veine de *Spirou* et *Fantasio* se poursuit en vue d'une sortie, comme prévu, à l'automne 2020.

Modiphiüs

Fall of London, le nouveau supplément pour *Vampire: the Masquerade v5*, est enfin arrivé. Cette chronique de 250 pages est bien alléchante, aussi bien du point de vue du contenu que de son esthétique, sobre et épurée, dans la veine du jeu. Le sujet ? En 2012, Mithras, un vampire ancien, se relève de la diablerie qu'il a subie. Les Hérauts du Soleil émergent de leur torpeur, incapables de se souvenir de qui ils sont. Cependant, ils recherchent instinctivement cinq artefacts pour permettre à leur maître de retrouver sa gloire passée. La Seconde Inquisition se dresse pour réduire à néant les vampires de Londres. Ça va chier !

Le jeu vidéo *Dishonored* va bientôt être adapté en JdR. Développé avec une version simplifiée du 2D20, baptisé *Momentum*, il plongera les joueurs dans le tumultueux Empire des Îles, pour vivre des aventures de traditions, d'intrigues et de drames occultes. L'équipe de création s'est entourée de certains concepteurs de la série du jeu vidéo afin de garantir une fidélité inconditionnelle aux fans. Le système de jeu sera adapté pour mettre en avant les particularités de la franchise, dont les pouvoirs omniprésents du Vide et du Chaos.

Dishonored sera publié sous la forme d'un ouvrage chic contenant tout ce dont les protagonistes auront →





besoin pour plonger directement dans les rues de Dunwall, avec un guide complet les îles et une mini-campagne en quatre actes, *The Oil Trail*. Des accessoires sont prévus, avec leur lot de dés, cartes et compagne...

Conan continue à explorer les contrées hyboriennes. Dans *Conan the Wanderer*, il part cette fois explorer les exotiques territoires orientaux. L'Himélie et le sinistre Ghulistan font bien sûr partie de la visite touristique, qui nous conduit jusqu'au mystérieux Khitai en passant par d'autres contrées tout aussi dérouterantes. Des steppes d'Hyrkanie aux palais d'or et de jade de Vendhya, l'inaccessible orient n'aura plus de secret pour vous. De nouvelles règles et options de personnages viennent, comme d'habitude, compléter ce *sourcebook*. Le supplément met aussi entre vos mains la terrible magie du Cercle Noir et la tout aussi ténébreuse civilisation de Yag, dont les membres sont vénérés comme des dieux. L'Est hyborien est dangereux, comme l'aime notre barbare et les groupies que nous sommes !

Mongoose Publishing

Chaque volume du Journal de la Travellers' Aid Society est un trésor d'informations et d'aides de jeux pour *Traveller*. Ce volume 3 n'échappe pas à la règle. Il fourmille de nouveaux navires,

de créatures extraterrestres (dont certaines nouvelles races jouables) de tout l'espace cartographié, d'équipements divers et variés. Il dispose aussi de plusieurs aventures pour utiliser tout ce joli matériel neuf. De quoi bourlinguer tranquille et remplir les soutes de vos glorieux voyageurs.

La mangouste se lance aussi dans la flibusterie classique. *The Sea of Thieves* utilise leur nouveau système Avast pour lancer l'abordage de cette adaptation du jeu vidéo éponyme. Que vous soyez à la recherche de la grande aventure, de trésors fabuleux, ou de la tête d'un capitaine ennemi, les règles sont conçues pour un jeu rapide et immersif qui favorise l'action, la résolution de problèmes et surtout le plaisir.

Une belle grosse boîte renferme, telle un coffre au trésor, livrets, cartes maritimes, dés et jetons. Une campagne est aussi incluse : elle lance les pirates à la recherche des mystérieux *Ashen Jewels*. Une alternative simple et ludique, qui surfe sur la vague boucanière et ravira les fans à coup sûr.

Monte Cook Games

The Nightside pour *Invisible Sun* renferme, dans un sac en tissu, un livret, des cartes de sorts et un dé expérimental. Tout le matériel nécessaire

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



pour pratiquer de nouvelles formes de magies bien loin des sentiers battus du sentier solaire. De là à vous accuser de basculer du côté obscur ? Ces chemins sinueux sont risqués et douteux, mais non dénués d'avantages. La tentation est grande, faites attention.

Arcana of the Ancients apporte des technologies mystérieuses et des sciences étranges issues des temps anciens. Attention cependant, s'il est écrit par les auteurs de *Numenera*, ce supplément est compatible SRD5. Il fait le parallèle entre les deux gammes pour donner à vos parties de *Donjons & Dragon* une dose de Cypher. L'ouvrage contient des centaines d'artefacts, une cinquantaine de créatures de *science-fantasy* et des conseils pour intégrer une touche exotique à vos tables. Vous y trouverez aussi une grande aventure à glisser dans votre campagne, afin de présenter ces civilisations anciennes, ces technologies et créatures si étranges.

Voices of the Datasphere pour *Numenera* explore un aspect méconnu des habitants du Neuvième Monde. Ce réseau, construit par les anciens, est un vaste *metaspace* dans lequel on peut réellement entrer, pour émerger dans des endroits complètement différents - et en chemin découvrir des trésors et des dangers uniques sans les contraintes des lois de la nature. Ce supplément contient un nouveau mode de jeu dans ce monde virtuel, de nombreux secrets qui s'y cachent, des exemples de nœuds de connexion. Vous y trouverez bien sûr de nouveaux *cyphers* et matériels, ainsi que deux aventures complètes qui vous projettent dans cette mystérieuse sphère de données.

Onyx Path

Distant Worlds donne de l'ampleur à *Trinity Continuum : Æon* avec de nouveaux mondes à explorer et des mystères extraterrestres à découvrir. De

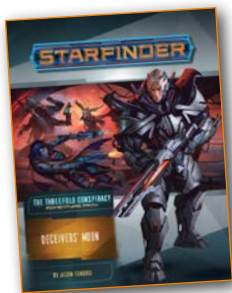
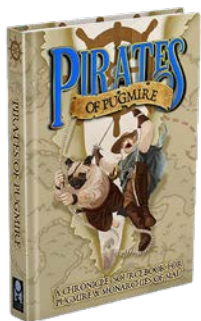
nouvelles technologies pour les voyages interstellaires sont aussi de la partie, ainsi qu'une multitude de nouveaux matériels venus des quatre coins de la galaxie. Il livre aussi les secrets des alliés extraterrestres de l'humanité, les mystérieux Qin. En plus de la description de quatre de leurs colonies interstellaires, des règles sont fournies pour jouer des personnages Qin et utiliser leurs fabuleux *biosuits*.

Côté Monde des Ténèbres, les 2e éditions de titres plus confidentiels s'enchaînent. Après *Mummy*, c'est *Hunter : The Vigil* qui reprend du service. Appel à tous les chasseurs de monstres : après dix ans de retraite, ça va saigner en 2022 (ça prend du temps les financements participatifs). Un écran personnalisé et un *Companion* seront aussi de la petite sauterie. Pour les nostalgiques, la V1 est aussi disponible en PDF dans un *bundle* intégral. Allez, ressortez votre costume de Buffy, même s'il vous bouline un peu... y a pas de honte quand c'est pour casser du monstre !

Du côté de *Vampire : the Masquerade 5e*, le légendaire *Chicago by night* est de retour. *Onyx Path* nous propose là un supplément tout ce qu'il y a d'officiel pour le JdR de vampires le plus célèbre de la planète, en respectant la charte graphique et tout. Et surtout, l'éditeur adapte à la v5 le cadre de jeu "de base" de *Vampire*. Et c'est magnifique. En 350 pages, ce *sourcebook* narre l'histoire de la ville du point de vue des différentes familles de vampires et explique comment elle est dirigée. Mais il inclut également le clan Lasombra, qui est d'ailleurs le sujet de la chronique également présentée dans l'ouvrage. Bien entendu, *Chicago by night*, c'est aussi une impressionnante galerie de PNJ et de nombreuses inspirations pour créer votre propre chronique ou pour alimenter celle que vous avez en cours.

Chiens et chats continuent leurs aventures. Le financement participatif a permis de réunir assez →





de doublons pour financer *Pirates of Pugmire*. Totalement compatible avec les autres titres de la gamme à poils et à griffes (Pugmire et Monarchies of Mau), il apporte son lot de nouveautés, dont deux nouvelles races jouables : les piafs et les crocos. Cette gamme excentrique prend du lustre à son pelage mine de rien. L'ensemble commence à faire une sacrée ménagerie. Abordage prévu pour la fin de l'été 2020.

Paizo

Le *Gamemastery Guide* pour *Pathfinder 2* est disponible depuis février, en version standard et édition spéciale en similicuir et titre en relief doré. Ce pavé de 256 pages (normal, il s'agit de *Pathfinder* tout de même !) contient tout ce dont le MJ a besoin pour maîtriser aventures et campagnes : informations, règles, conseils et outils (et notamment 40 pages de PNJ !). Le prochain livre de règles prévu est le *Bestiary 2*, qui est programmé pour fin mai, également en version normale ou édition spéciale, tandis que l'*Advanced GM Screen*, qui contient des tables issues du *Gamemastery Guide*, sortira au début de l'été.

L'*adventure path Extinction Curse*, débutée en janvier, s'est poursuivie en février et mars avec les deux volets suivants : *Legacy of the Lost God* et *Life's Long Shadows*. Désormais à la tête d'un cirque, les héros arrivent à Escadar où ils sont la cible de plusieurs anciens ennemis. Après avoir vaincu, ils se rendront sur l'île de Kortos, ou île de la pierre-étoile, au centre de la Mer intérieure, où leur cirque fera la tournée des communautés. Bien entendu, de nouveaux dangers les y attendent. Le quatrième volet, *Siege of Dinosaurs*, est attendu pour la mi-mai, tandis que les deux derniers épisodes, *Lord of the Black Sands* et *The Apocalypse Prophet* devraient sortir en même temps, fin juin-début juillet.

Starfinder poursuit son bonhomme de chemin avec un nouvel *adventure path* en six volets, *The Threefold Conspiracy*, dont les deux premiers, *The Chimera Mystery* et *Flight of the Sleepers*, sont déjà disponibles. Après s'être échappés du Chimera, un paquebot spatial, les héros se retrouvent dans un mystérieux centre de recherches. La suite, *Deceiver's Moon*, devrait arriver vers la mi-mai tandis que les trois derniers épisodes vont s'échelonner au rythme habituel de un par mois au cours de l'été.

Vous pourrez également explorer l'univers de *Starfinder* avec le supplément *Near Space*, qui décrit la région galactique contenant les Mondes du Pacte, le Veskarium et de nombreuses autres planètes. Outre leur description, l'ouvrage propose également de nouveaux vaisseaux et traits raciaux, tout comme des archétypes, des sorts et de l'équipement.

Enfin, si vous n'en avez pas assez et que vous souhaitez mieux équiper votre vaisseau, *Starship Operations Manual* est le livre qu'il vous faut. Il vous faudra attendre le mois d'août, mais vous aurez alors à disposition un gros catalogue d'armes, de modules d'extension de navire, de blindage et de systèmes divers et variés pour bichonner votre Faucon Mill... enfin, votre casserole de l'espace favorite. Et si son cas est désespéré, il ne vous reste plus qu'à faire votre choix parmi quarante nouveaux vaisseaux. Au-delà du matériel, *Starship Operations Manual* contient également des règles de combat, depuis l'affrontement en atmosphère aux courses-poursuites au milieu d'un champ d'astéroïdes en passant par la bataille de flottes spatiales. Les membres d'équipage ne seront pas en reste, avec des règles leur permettant de tirer le meilleur de leurs compétences pour pouvoir participer eux aussi.

Pelgrane Press

The Book of the Underworld pour *13th Age* explore les profondeurs qui courent

sous la surface de l'Empire du Dragon. Au plus profond des enfers se trouvent l'aventure et ses récompenses, mais aussi la folie et la mort. Le jeu en vaut-il la chandelle ? Bien sûr que oui, on est des héros ! Partez donc en quête des mondes souterrains, de la cité naine de Forge, des domaines elfiques de Silver Folk et de menaces oubliées ou perdues. Vous trouverez également des règles pour voyager dans ces enfers et des conseils pour les MJ qui souhaitent créer leurs sagas sous terre. Allumez vos torches et préparez-vous à repousser les ténèbres !

Pinnacle Entertainment Group

Pinnacle sort plusieurs suppléments pour des settings existants de *Savage Worlds*. *Fire and Earth* est une campagne en trois actes pour *50 Fathoms*, qui situe l'action sur un archipel mystérieux. Les indigènes racontent que trois sorcières, qui pratiquaient une magie interdite, furent jadis jugées et noyées, non sans lancer une malédiction. Cette dernière ouvrit la voie à des pirates explorateurs, les joueurs ! La campagne, plutôt destinée à des équipages vétérans, les conduira à la guerre s'ils ne découvrent pas qui inonde les rues de sang et de peur.

Les deux autres parutions sont plus techniques. *Vehicle Guide* est un catalogue de véhicules, qui va de la trirème romaine à la station orbitale. Entre les deux, vous trouverez une vaste collection de bolides roulants, flottants, volants etc. pour toutes les époques. Un outil de conversion est aussi fourni pour vous permettre d'adapter vos engins fétiches à la sauce *SaWo*. *Juggernauts* est plus thématique. Il envoie sur le front de *WW1* les premiers monstres mécanisés qui furent inventés lors de cette première guerre contemporaine. Il met à jour les ouvrages déjà parus pour cette période et propose trois aventures

indépendantes pour jouer avec vos jouets de fer et de feu.

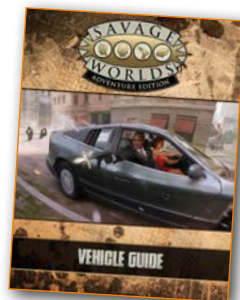
Roll20

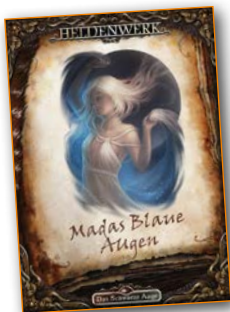
En cette période du chacun chez soi pour cause de pandémie, jouer à distance est une bonne solution de secours. Certains pratiquent déjà le JdR virtuel, pour d'autres, l'expérience est nouvelle et positive. La demande ayant dû exploser, *Roll20* nous accompagne dans notre réclusion forcée. Il propose plusieurs modules gratuits. Un scénario et un pack de personnalisation (visuels et jetons) sont disponibles pour *Pathfinder*. Une aventure est aussi disponible pour *Starfinder*. Attention, ces offres peuvent être limitées dans le temps. N'attendez pas la fin mai pour vous décider, après il sera trop tard.

SixMoreVodka

Après de nombreux mois de gestation silencieuse, *SixMoreVodka* est sur le point d'accoucher non pas d'un ni de deux, mais de trois bébés. Le 13 avril, l'éditeur berlinois mettra en ligne la nouvelle version de son site internet www.degenesis.com et lancé la précommande de trois nouveaux suppléments en anglais de son jeu. De plus, *SixMoreVodka* a décidé de changer de modèle économique : *Degensis* devient *Free To Play*, c'est à dire que les PDF des différents ouvrages seront désormais accessibles gratuitement sur le site.

Mais venons-en aux trois suppléments. Deux d'entre eux sont déjà connus : *Artifacts* et *Justitian*. *Artifacts* est le premier supplément de règles de la gamme : 140 pages de nouvelles règles, allant du mouvement en combat à la gestion de l'énergie et des complications médicales. Bien sûr, il contiendra aussi de l'équipement supplémentaire et de nombreuses nouvelles options de personnage. Le tout avec une magnifique couverture noire et or. Le second, *Justitian*, est un monstre en deux volumes consacré à la →





description de la ville située au cœur de l'univers du jeu, et du Protectorat dont elle est la capitale. Bien entendu, vous y trouverez une galerie de PNJ et la cartographie des lieux. Annoncé depuis plus de deux ans et sans cesse repoussé à cause de son ampleur et du perfectionnisme de son auteur, le supplément très attendu est enfin en ligne de mire. Le troisième ouvrage est une vraie surprise, une petite cachotterie sur laquelle l'éditeur n'avait rien laissé filtrer jusque-là : *Vincit Omnia Veritas*. Un projet magnifique comme *SMV* en a le secret, qui sera dévoilé au public le 13 avril prochain.

Si la précommande a lieu simultanément pour les trois objets, ils seront en revanche livrés progressivement : *Artifacts*, est à l'impression à l'heure où nous écrivons ces lignes et, sauf problème lié au COVID-19, les souscripteurs devraient pouvoir être livrés en mai. *Justitian* est plutôt prévu pour septembre, et *Vincit Omnia Veritas* suivra.

Ulisses Spiele

Tandis que le travail sur les produits issus de *Deutsche Lande* se termine peu à peu, l'éditeur allemand prépare déjà la suite de *HeXXen 1733*, qui fera l'objet d'un financement participatif en fin d'année. Les ouvrages viendront répondre à de nombreuses attentes exprimées par les fans du jeu, et comme d'habitude, *Ulisses* prévoit une tonne de produits annexes sympathiques... mais nous n'en savons malheureusement pas plus pour le moment !

Du côté de *Das Schwarze Auge*, le travail a également bien avancé sur *Die Gestade des Gottwalls*. En attendant sa sortie, un nouveau scénario dans la collection *Heldenwerk* est disponible avec le numéro 200 de l'*Aventurische Bote*. Il s'agit de *Madas blaue Augen*, qui évoque les précieux artefacts de la déesse de la magie qui permettent d'observer les autres Sphères. Autre nouveauté disponible depuis février,

Aventurisches Pandämonium 2 est un livre de règles consacré à l'art de l'invocation des démons et présente bien entendu soixante nouveaux démons des Bas-enfers ainsi que les archimages qui les invoquent et les dominent. L'ouvrage décrit également quatre démons indépendants issus de la Septième Sphère, mais aussi bien d'autres créatures liées aux démons.

Ulisses prévoit de sortir fin avril un double CD intitulé *DSA - Atmosphärenklänge*, qui ne contiendra cette fois pas de la musique, comme dans les habituels *Sphärenklänge*, mais des sons d'ambiance : le vent dans les plaines glacées, le chant des oiseaux dans la forêt, les bruits de la jungle, mais aussi le crépitement d'un feu de camp, l'ambiance d'une bibliothèque, etc. Un produit qui promet d'être très intéressant pour ajouter à l'ambiance de vos parties, surtout quand on connaît la qualité de réalisation de l'éditeur allemand.

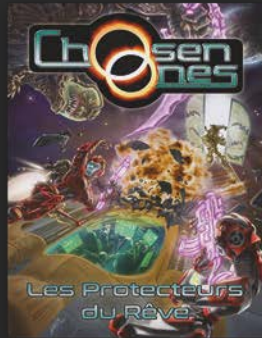
Les différents ouvrages financés lors de la précommande participative *DSA Mythos*, qui propose d'introduire le Mythe de Cthulhu dans l'univers de *l'Œil noir* sur la base de l'ouvrage écrit par Sandy Petersen pour le Grand ancien du JdR et pour Pathfinder, sont sur le point de débarquer. *Unheilvolles Grauen*, *Schweigen aus Somersisk*, *Bevier der Noioniten*, *Cthulhu Vademecum* et surtout *Sandy Petersens Cthulhu Mythos* vont changer le visage de l'Aventurie à jamais... pour ceux ont envie de mêler le mythe à l'histoire de cet univers, bien entendu !

Enfin, la grosse actualité d'*Ulisses*, c'est le financement participatif qui s'est déroulé au printemps sur *GameOn Tabletop* pour la publication d'une boîte qui n'est pas sans en rappeler une autre, légendaire, sortie en 1984 : *Werkzeuge des Meisters*. Comme son nom l'indique, cette boîte contient des outils pour le meneur de jeu, notamment des pions en acrylique (représentants personnages et créatures) et des plans pour mieux représenter les scènes

Maison d'édition associative spécialisée dans la littérature, découvrez notre collection Histoires à jouer, notre série Les archives exhumées, nos jeux de rôle et nos projets en financement participatif sur Game on tabletop.

Bientôt en boutique et sur www.posidoniaeditions.fr

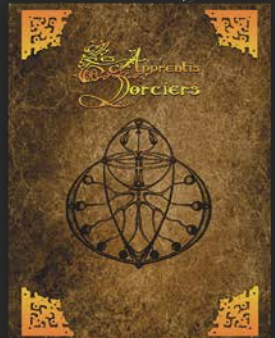
En ce moment sur Game on tabletop :
 Découvrez en late ledge :
 « 2103, la fin d'un monde »
 « Les terres de Matnak »
 Découvrez le succès de la campagne en cours :
 « Ynn Pryddein, la terre des forts ».
 Et « Emysfer », à venir le 26 mars 2020 à 19h.



CHOSEN ONES :
 Les protecteurs du Rêve
 Chosen Ones est un jeu de rôle de science-fiction qui projette les joueurs dans un univers original type space opéra aux multiples inspirations et aux possibilités infinies.
 « Vous tenez l'univers, l'existence même, pour acquis, mais votre espèce a oublié ; l'éternité du Rêve dépend autant du rêveur que des rêves, car au-delà du Rêve, guette le Néant...



GOBELIN QUI S'EN DÉDIT
 Le JDR où il est bon d'être méchant. Tu en as marre de jouer les preux chevaliers, de sauver les demoiselles en détresse, de défendre la veuve et l'orphelin ? Tu veux enfin pouvoir trahir tes amis, les piller, les écorcher, les manger, les dépecer, les empaler, balancer des insultes à tout-va, et tout ça dans n'importe quel ordre ? VOILA, C'EST ÇA, QOD ! Enfin un jeu de rôle où tu peux être méchant.



LES APPRENTIS SORCIERS :
 Sauvez l'archimonde
 Imaginez des pouvoirs cosmiques phénoménaux entre des mains maladroites. Les vôtres. Avec ce jeu de rôle absurde de fantaisie burlesque, vous incarnez un apprenti sorcier au service d'un grand Archimage.
 Vous n'êtes limité que par votre imagination. Mais attention ! Votre puissance n'a dégale que votre maladresse. Et un cataclysme est vite arrivé...

d'action, ainsi qu'un livre contenant des règles alternatives que les MJ pourront adopter selon leur style. On y trouve ainsi un système de combat avec une parade passive, la possibilité de réaliser plusieurs actions par tour de combat ou encore l'utilisation de trois d20 pour les combats (comme pour les épreuves de qualité, au lieu d'un seul en temps normal). Sans atteindre un succès démentiel, cette boîte a tout de même séduit plus de 500 souscripteurs, ce qui est plus que respectable.

Wizards of the Coast

L'éditeur américain continue à créer des ponts entre le jeu de cartes le plus populaire et son homologue en JdR. *Mythic Odysseus of Theros* est un sourcebook de campagne pour *D&D5*, qui permet de propulser vos joueurs sur Theros. Ce plan de magie est dominé par un panthéon qui se dispute la dévotion de ses sujets mortels. Le supplément ajoute à votre table des races (léonin et satyre), des archétypes et bien d'autres options pour partir à la

rencontre des quinze dieux de Theros. De quoi leur faire vivre une odyssée périlleuse à travers les domaines des mortels, des dieux et des morts. Faites-leur affronter des monstres mythiques, confiez-leur des armes divines... faites-les entrer dans la légende.

Plus classique, *Explorer's Guide to Wildemount* propose un nouveau continent à découvrir. Situé dans le monde d'Exandria, une terre de guerre, de trahison, de cape et d'épée. Le supplément fourmille d'options de personnages pour vivre des aventures dans un setting ayant vu le jour dans *Critical Role*, le mastodonte des actual plays US. Il présente aussi l'histoire et les factions de ce monde, des bestioles locales et quatre aventures (une par région de Wildemount). La majeure partie a été écrite par Matthew Mercer, le MJ de *Critical Role*, en personne.

Un scénario introductif est disponible gratuitement sur *Roll20* pour vous lancer dans ce nouveau monde.

Marc Sautriot & Olivier Halnais





SHADOWRUN | JEU DE RÔLE (VF)

anarchy

Une autre façon de courir les ombres

Financé via une précommande fin 2018, cette VF ne se veut pas un simple supplément, mais un livre de base alternatif proposant un système beaucoup plus abstrait et fluide, pour une expérience renouvelée du Sixième Monde.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre en couleurs de 280 pages à couverture rigide.

Prix constaté • 40€ (75€ pour l'édition collector)

Shadowrun, c'est une des histoires éditoriales les plus longues de notre milieu pour un univers qui n'a cessé d'évoluer depuis son apparition en 1989. À l'époque, le jeu proposait de jouer en 2050. Avec *Anarchy*, nous sommes en 2076. Entre les deux, trente ans de parution quasiment ininterrompue, d'abord sous l'égide de FASA, désormais sous celle de Catalyst Game Labs. En VF, c'est le collectif *Ombres Portées* qui assure la traduction du jeu en collaboration avec Black Book depuis 2006. Dans cette longue histoire, cet ouvrage est un peu à part du reste de la gamme et propose une façon radicalement nouvelle de découvrir l'univers de *Shadowrun*. À l'heure où le jdr cyberpunk ne se limite plus (loin de là) à *Shadowrun* et *Cyberpunk*, *Anarchy* est une véritable passerelle entre le jeu de rôle « à l'ancienne » et les évolutions récentes de notre loisir.

Par où commencer

La première chose à noter avec cette VF, c'est le choix radical d'en faire un ouvrage autonome qui non seulement propose un système complet, mais présente aussi les bases de l'univers et de nombreux conseils pour MJ qui ne

connaîtraient pas encore *Shadowrun*. Là où, en VO, le supplément était un peu bancal et inadapté à la découverte de ce superbe univers, *Anarchy* en VF devient une véritable alternative au livre de base et une nouvelle porte d'entrée pour le jeu. Que vous soyez (comme moi) un vieux de la vieille qui adore l'univers mais a perdu patience avec le niveau de détail et de complexité du système classique de *Shadowrun*, ou que vous souhaitiez découvrir l'univers mais avez toujours été trop intimidé pour vous lancer, ou encore que vous ne juriez que par le partage d'autorité narrative autour de la table et avez toujours levé le nez sur ce qui reste un jeu emblématique des « jdr tradis », il se pourrait bien qu'*Anarchy* change la donne.

La compatibilité annoncée avec la cinquième édition, qui permet d'utiliser les suppléments du jeu, notamment les scénarios et suppléments de contexte (comme *Bloody Business*, critiqué dans ce numéro), est clairement un atout à la fois pour les MJ et l'éditeur. On peut aussi noter l'effort d'intégration des nombreux errata et clarifications (qui sont devenus une des marques de fabrique de Catalyst, malheureusement). →





Compatibilité SR5/SR6

Pour passer du *Shadowrun* classique à *Anarchy*, les adaptations sont relativement simples. Il s'agit avant tout de faire correspondre attributs et compétences (moins nombreux dans ce dernier et d'abstraire les détails (équipement, traits, sorts, etc.) les plus emblématiques du personnage. Avec l'habitude, c'est quelque chose de faisable même à la volée. Je suis moins convaincu par la possibilité de faire passer un personnage *Anarchy* vers du *Shadowrun* classique, en tout cas pas sans une sérieuse phase de recréation de perso. À noter l'excellente initiative en VF d'avoir inclus les infos de conversion pour la Sixième Édition, et ce même si celle-ci n'est pas encore disponible en VF.

▶ Le pied à l'étrier

Un autre point fort de l'ouvrage est sans conteste le volume consacré à permettre une prise en main rapide. On sent à plusieurs reprises que tout est fait pour lancer la première partie aussi vite que possible. L'univers est présenté rapidement et efficacement. Les bases du système sont exposées sans fioriture. Une trentaine (!) de prêtirés extrêmement variés sont proposés, dont un groupe complet de runners. Une trentaine (!!) de topos de missions permettent de rapidement mettre en place une session dans des ambiances diversifiées. La plupart de ces topos tiendront une ou deux soirées, mais quelques topos en plusieurs parties maintiendront en haleine les PJ un peu plus longtemps.

On peut presque regretter le côté un peu concis de cette présentation, qui vise avant tout des MJ et joueuses plus expérimentés. Cela est

flagrant notamment dans l'exposé des règles : si les concepts nouveaux sont expliqués avec exemples et pédagogie, les mécaniques de base habituelles de *Shadowrun* sont expédiées bien plus rapidement, ce qui pourrait désarçonner les débutants. Dommage, car avec quelques efforts supplémentaires, *Anarchy* pourrait être considéré comme un (excellent) jeu d'initiation.

Passage par la case anarchie

Au niveau système, les changements sont radicaux, même si la mécanique de base est conservée : on lance un certain nombre de d6 selon l'Attribut et la Compétence testée, les 5 et les 6 sont des succès. Mais régulièrement, un dé d'imprévu vient s'ajouter au *pool* de dés et mettre son grain de sel. Selon le résultat du test et celui du dé d'imprévu, *Anarchy* permet de gérer plusieurs variations des résultats

L'écran du MJ

Un écran spécifique à *Anarchy* est aussi disponible, avec ses trois volets rigides au format paysage. Côté joueuses, c'est une scène d'action colorée et survitaminée. Côté MJ, c'est un écran résumant parfaitement l'ensemble des règles ou presque. La priorité a visiblement été donnée à la lisibilité et la qualité des informations, plutôt qu'à la quantité. On retrouve donc (entre autres) les mécaniques de résolution y compris pour des situations plus complexes comme le piratage ou la magie ; La liste des compétences ou des tests d'attributs typiques ; Mais aussi le détail d'utilisation des points d'anarchie, l'une des mécaniques emblématiques de cette version.



(« *Oui et...* », « *Oui* », « *Oui mais...* », « *Non mais...* », « *Non* », « *Non et...* »). Au niveau des affrontements, tout est simplifié : on dit par exemple adieu au test d'armure, les armures agissent désormais comme une réserve de points de blessure supplémentaires. Plusieurs options permettent de limiter le nombre de tests et de lancers de dés.

Autre gros changement dans la gestion des personnages, la gestion fine et détaillée si emblématique de *Shadowrun* laisse la place à l'abstraction et la simplification. Les atouts du personnage englobent à la fois des équipements, des améliorations ou des capacités spéciales. Le nombre de traits, atouts ou équipements est limité et leurs effets sont généralement similaires (ajouter des dés pour certains tests, ou permettre de relancer des échecs, par exemple). Le catalogue d'armes et d'équipements a aussi subi une cure d'abstraction, allant à l'essentiel. Tout cela facilite grandement la tâche des joueuses, bien évidemment, mais aussi celle du MJ dans la gestion des PNJ et de l'opposition.

Radical !

Enfin, dernier changement et de taille, le partage d'autorité narrative.

Optionnel (il est possible de jouer à *Anarchy* de manière traditionnelle), ce système part du principe que chaque joueuse dispose d'une Narration à son tour, qui peut par défaut ne contenir qu'une action « *offensive* ». Les points d'anarchie, relativement accessoires avec une narration traditionnelle, prennent alors une autre dimension et permettent de jouer avec l'ordre du tour de narration, de créer des imprévus et de nouvelles situations. Bref, de transformer radicalement l'expérience de jeu. Ce changement s'accompagne de quelques conseils sur la gestion du temps de parole et l'utilisation de ces Narrations. Toutefois, le système est moins cadré que les *moves* d'un *PbtA*, et il sera important de bien établir les règles du jeu entre MJ et joueuses afin que l'expérience soit agréable pour toute la table.

Globalement, *Anarchy* en VF est une vraie réussite, qui explore une nouvelle voie pour un univers qui n'avait plus grand-chose à prouver, mais qui était pour certains desservi par un système de jeu qui peinait à se renouveler. Une véritable bouffée d'air frais qui pourra servir de terrain d'expérimentation à toute sorte de MJ. Et que vive l'*Anarchy* !

Thomas Robert

L'avenir d'*Anarchy*

Renseignement pris auprès de *BBE*, il n'est pas prévu à ce jour une gamme dédiée pour *Anarchy*. Les adaptations éventuelles de suppléments ou de nouveaux concepts à venir seront sans doute gérés *via* des PDF disponibles sur le site. À noter cependant que les deux premiers suppléments *SR6* prévus sont *Free Seattle* et *Streetpedia* qui, de par leur orientation plus *background*, seront d'excellent ajouts pour les MJ.

J'aime :

- + Les topos de missions
- + L'abstraction
- + Les choix de la VF

J'aime moins :

- Manque juste un peu de matière pour en faire un excellent jeu d'initiation





LA LÉGENDE DES CINQ ANNEAUX | LIVRE DE BASE (VF)

La Légende des Cinq anneaux

Roll&Keep playing

Après une boîte d'initiation réussie, voilà que nous arrive le livre de base de la Légende des Cinq Anneaux. En Français. Et tous les fans se demandent : alors, cette cinquième édition ?

Fiche technique

Éditeur • Fantasy Flight Games

Matériel • Livre format US Letter, 336 pages couleur, couverture dure.

Prix constaté • 49,95 €

Autant le dire, ce livre de base s'est fait attendre. Il sort alors que la gamme VO compte déjà 4 suppléments de contexte et presque autant de scénarios thématiques. Mais le voilà enfin, et c'est une sacrée édition que FFG nous propose.

Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude

L'Empire d'Émeraude, une étendue de terre prise entre l'océan et un vaste continent, faisant pas moins de 1 000 km d'est en ouest et 1 500 km du nord au sud. Largement inspiré du Japon féodal et de ses coutumes, il n'en est pas pour autant une copie conforme de ce dernier, puisqu'il tire aussi son inspiration de la Chine et de la Corée sur certains points, ou même des clans mongols de l'époque de Gengis Khan avec le fameux Clan de la Licorne.

L'Empire est donc dirigé par un empereur, mais il divise ses terres en autant de provinces appartenant aux divers clans et à leurs familles. Les plus importants, ceux que l'on nomme les Clans Majeurs, sont au nombre de 7 (le Crabe, la Grue, le Dragon, la Licorne, le Lion, le Scorpion et le Phénix). Ils sont entourés d'une multitude d'autres clans, dits

mineurs, mais ils ne sont pas traités dans le cadre de ce livre de règles.

Les personnages seront donc invités à choisir un clan, une famille au sein de ce dernier, et une fonction. Le PJ sera-t-il un bushi, combattant au service de son Daimio, un Shugenja servant les Kamis, les esprits élémentaires qui façonnent le monde, ou un Courtisan, intrigant dans les cours et les couloirs des châteaux ?

L'univers est large et permet de jouer... eh bien, un peu tout ce que l'on veut, depuis des magistrats impériaux faisant respecter la loi jusqu'à des ronins errant et vivant de ce qu'ils peuvent, en passant par des magistrats d'émeraude chassant les terribles monstruosités qui souillent parfois les terres de l'Empire.

Car l'Empire est menacé par les Onis, les Kansen et autres Gobelins issus de par-delà la muraille Kaiu, tenue par la famille du même nom, membre du terrible Clan du Crabe, qui protège l'Empire des terres corrompues au-delà. Une menace permanente qui n'est pas la seule, puisque dans les terres de l'Empire officient d'horribles Maho tsukai, des sorciers utilisant l'horrible magie du Sang. Et tout cela n'est rien face aux manigances politiques qui ont lieu dans les cours, et la guerre qui



menace toujours d'éclater entre les clans, pour peu que le pouvoir impérial vacille.

Tout cela n'est cependant pas abordé dans ce livre de règles, qui brosse très rapidement et sans entrer dans les détails l'Empire, ainsi que les traditions et la vie quotidienne des habitants de Rokugan.

Roll&Keep reborn ?

La Légende des 5 Anneaux ne renie pas son héritage, et c'est bien un système basé sur le *Roll&Keep* que l'on nous propose.

Le système emploie effectivement des dés spéciaux : des d12 et des d6 (représentant l'anneau et la compétence), contenant 4 types de signes : succès, succès avec relance possible, avantage et conflit. Les signes sont simples à reconnaître et surtout à utiliser. Les succès déterminent la réussite de l'action, ceux avec relance permettent de relancer un dé du même type pour encore plus de réussite, les avantages apportent de petits bonus et les conflits font monter une jauge pouvant à terme mener le personnage à perdre son sang-froid.

On jette autant de dés que l'anneau et la compétence impliquée dans le test, et on retient un nombre de dés égal à la valeur de l'anneau. Mais là où, dans les éditions précédentes, l'anneau correspondait à deux caractéristiques (une physique, une mentale), il correspond désormais à une approche de la situation. Par exemple, un personnage décidant de se jeter tête baissée dans le combat utilisera son feu, alors que celui qui tente de feinter et de déstabiliser l'adversaire utilisera son eau. Mais il en va de même pour le reste : contrer des arguments en tentant de rester solide et rationnel utilisera la terre là où attaquer verbalement l'adversaire utilisera le feu. Chaque anneau devient une approche, une manière de se comporter, et les scores du personnage influent en réalité directement sur son roleplay : l'approche la plus sûre étant celle de ses anneaux les plus élevés.

Bien évidemment, les anciens joueurs ne seront pas totalement dépaysés, et retrouveront toujours les jauges de Gloire et d'Honneur qui permettent de jauger à la fois de la réputation et de la probité du personnage (et donc d'influencer son rapport avec les PNJ qu'il rencontre, quels qu'ils soient). →



Le conflit intérieur

L'une des grandes nouveautés du jeu, c'est la notion de conflit. Ce conflit intérieur qui ronge le personnage, forcé de garder le masque et de ne pas montrer ses émotions.

Les dés spéciaux possèdent, sur certaines faces, un symbole particulier qui s'ajoute, souvent, aux symboles de réussite et d'échec. Chaque fois qu'un joueur, lors d'un jet, conserve un dé contenant ce symbole, sa jauge de conflit augmente. Une fois qu'elle dépasse son score de sang-froid, le personnage est sur le point de craquer : fatigue, frustration, effort social trop important... le personnage n'en peut plus, il lutte pour conserver son sang-froid, et il a deux choix. Il peut conserver la jauge de conflit pleine, mais se retrouve avec une vigilance réduite à 1 (représentant alors la difficulté qu'il a à se concentrer)... ou il peut laisser tomber le masque et exploser. Ce faisant, il vide sa jauge de conflit, mais se retrouve exposé au jugement des autres et donc risque de perdre la face.

Cette mécanique, simple et pertinente, donne une dimension nouvelle au jeu, ne laissant pas au simple *role-play* la tension résultant de l'obligation de conserver ce « *masque* » en permanence dans la société Rokugani, tout en créant un véritable enjeu pour le joueur et son personnage. Parfois, il pourrait bien choisir d'échouer un test parce que la réussite risquerait de lui faire dépasser sa jauge de sang-froid. On a enfin l'impression que l'on nous donne les outils pour interpréter un samouraï digne de ce nom.

Il faut d'ailleurs noter que les règles de duel utilisent pleinement ce système puisque la jauge de conflit augmente au fur et à mesure que les rounds passent, et que les personnages « *parient* » des points de conflit tout en tentant de prédire les mouvements de leurs adversaires. Un

système dans le système qui rend les duels particulièrement ludiques et tactiques, même passionnants... et tout aussi passionnants à regarder en tant que spectateurs.

L'empire nous attend

Ce livre de règles porte bien son nom. Avec à peine une vingtaine de pages sur l'univers du jeu, on aborde tout juste Rokugan et sa géographie, son histoire... pourtant riche. On remarquera que le clan du Lièvre est présent dans la liste des clans mineurs, mais on ne sait pas vraiment quand se situe le jeu sur la *timeline* de l'univers. Dommage que seuls les habitués des éditions précédentes soient capables de reconnaître la situation politique du jeu pour en dégager une période précise. Dommage aussi que l'Empire ne soit pas plus abordé que cela. Il faudra attendre le supplément dédié dont la traduction, espérons-le, ne tardera pas. Le second regret vient du choix des auteurs de ne pas intégrer toute la technique dans ce livre de règles pourtant bien fourni, s'éloignant ainsi des choix qui avaient présidé à la quatrième édition. En effet, cette dernière avait fait le choix de regrouper la technique de tous les clans, majeurs ou mineurs, ainsi que de toutes les techniques accessibles et de tous les choix de personnages possible, ou presque, dans le livre de règles, laissant aux suppléments leurs thématiques individuelles : géographie et culture, politique, ennemis et adversaires, etc. *FFG* revient en arrière et adopte de nouveau une structure de gamme où seuls les clans majeurs et leurs familles sont représentés. Les suppléments permettront alors d'incarner de nouveaux clans, de nouvelles familles, etc. Un choix qui disperse les règles dans de multiples livres. Certains apprécieront, d'autres pas.

L'écran

La version originale de l'écran du meneur de jeu était certes un peu légère, bien que l'écran soit rigide, mais l'aspect toilé donnait un rendu tout particulier à ce dernier, d'autant plus que le côté mat faisait ressortir l'illustration et la mettait en valeur. Malheureusement, la VF n'a pas pu bénéficier du même traitement. Point d'aspect toilé, mais une fabrication brillante et classique. Quel dommage. Cependant, l'arrière de l'écran est, lui, fort utile, résumant bien le système et permettant d'avoir sous les yeux la plupart des données les plus couramment utilisées.

Le livret qui l'accompagne contient un scénario sympathique qui promet quelques heures de jeu et permet de se lancer immédiatement dans l'aventure.

Prix constaté • 49,95 €

J'aime :

+ L'illustration, sublime

J'aime moins :

- La fabrication, plus solide et paradoxalement un peu plus cheap



Mais assez de reproches, car ces derniers sont finalement mineurs face aux qualités indéniables de cette édition. En effet, le système y est fluide, bien travaillé, et propose un mix entre les marottes des auteurs made in FFG et le *Roll&Keep* classique des anciennes éditions. L'idée de pouvoir choisir son approche et donc le tempérament de son personnage en fonction de ses anneaux est riche. Le travail sur le conflit intérieur et le Masque, qui rentre désormais dans l'approche ludique du jeu, est porteur d'interprétation et ouvre une gestion nouvelle et agréable des personnages, proposant, *via* le système, d'adopter certains comportements typiques de Rokugan. Le travail sur les duels est des plus intéressants, mettant désormais en scène la montée

en tension immobile des combattants. Tout est jeu, tout est ludique. Certains regretteront les dés spéciaux mais, en réalité, ils sont un ajout pertinent à ce système de jeu. Oui, évidemment, il faudra racheter des dés... Cependant la lecture de ces derniers est plus simple et plus rapide que dans les autres jeux type *Star Wars* et le système générique *Genesys*.

Que l'on apprécie ou non le retour en arrière éditorial, cette cinquième édition est, en tous cas à mon sens, certainement la plus réussie d'un point de vue mécanique. Et l'on attend désormais avec grande impatience la traduction des prochains suppléments de contexte, mais aussi des scénarios qui les accompagnent.

Julien Dutel

J'aime :

- + Le système de résolution
- + La gestion des anneaux et du sang froid, qui poussent au *roleplay*
- + Les duels et la gestion des conflits

J'aime moins :

- Une ligne éditoriale qui revient en arrière
- Le manque d'informations sur l'univers
- Devoir racheter des dés un peu chers





Fiche technique

Éditeur • XII Singes

Matériel •

règles : folio à 2 volets renfermant 4 livrets de 32 pages au format 16x23 cm, un écran trois volets et une carte 48x69 cm

suppléments Divins : folio à 3 volets renfermant 3 livrets de 32 pages au format 16x23 cm (dieu, atlas et campagne)

Arcanes du Monde : livret de 58 pages + les 7 cartes des atlas des 7 suppléments Divins à destination des joueurs

Initiative ! : livret de 32 pages + 3 fiches cartonnées d'aides de jeu et 5 de personnages pré-tirés

Prix constaté •

règles : 35 €
suppléments Dieux : 25 €
Arcanes du monde : N.C.
Initiative ! : 10 €

JEU DE RÔLE (VF) | GAMME TOTALE

DIEUX ENNEMIS

Aux temps d'Achille et de Siegfried

Les dieux de nos JdR sont le plus souvent des forces laissées au second plan. On ne s'en préoccupe pas vraiment, à moins de jouer un paladin ou un prêtre, et encore ! Cette fois, ils sont à l'honneur, et pas qu'un peu.

En 2015, les *XII Singes* traduisaient un *one shot* de John Wick paru dix ans plus tôt : *Enemy Gods*. Cet ovni proposait de jouer des héros plus ou moins antiques, accompagnés de leurs dieux protecteurs. Le pitch était bon mais était resté en l'état. Fort de son intuition, l'éditeur français ne s'est pas contenté de traduire le livre de règles. Il a pris l'embryon de panthéon accolé à la VO pour en faire un véritable Olympe. Une gamme héroïque est née, développée autour des Dieux du Monde. Alors que Ragnarok approche avec la sortie du livret de découverte, le temps est venu pour *Casus* de vous présenter la cour céleste.

Le Jugement Dernier en préambule

Une fois n'est pas coutume, le plus simple est de commencer par la fin. *Les XII Singes* proposent des livrets de découverte de leurs gammes, sous la forme de livrets baptisés Initiative ! Ce tour de force tient du divin : résumer en 32 pages une collection d'ouvrages. Le système est ici balayé en une douzaine de pages, l'univers est brossé en quatre feuilles. Cinq fiches de personnages sont incluses en annexe, avec un héros au recto et un Dieu au verso. Elles permettent de jouer un scénario introductif, accompagné de trois aides de jeu, qui complète l'ouvrage. C'est tout, direz-vous ?

Hanuman est avec eux car le pari est réussi. Le système de jeu, qui sera détaillé plus loin, y est pour l'essentiel. Le Monde, tel que se nomme l'univers, est succinct mais assez survolé pour s'en faire une idée générale. Le scénario quant à lui est loin d'être un simple alibi destiné à tester le jeu. Promis juré, à peine une heure après sa prise en main, ce fascicule vous permet de jouer à une vraie partie de *Dieux Ennemis*. La particularité d'incarner un héros et un dieu est vite assimilée. Cette Initiative est comme un défibrillateur : il suffit d'une impulsion pour redonner la vie. Le tester, c'est l'adopter.

Au commencement des temps

Cet excellent requiem donne envie d'entendre la messe. Le corpus de base est réparti en quatre solides livrets enfermés dans un folio. L'intérieur de ce dernier est agrémenté d'une carte du Monde en noir et blanc. Pratique, elle complète la magnifique carte grand format en couleur aussi fournie. L'écran à trois volets souples est tout aussi beau qu'il est inquiétant, avec trois des quatre Dieux Ennemis représentés (le quatrième est sur le recto du folio. Dommage qu'il ne soit pas avec ses camarades). La face interne du paravent, comme tout accessoire du MJ, dispose de l'indispensable

en résumé. Reste à décortiquer les quatre évangiles pour juger de la bible.

Héros ouvre la cérémonie, en présentant en détail la création de personnage. L'entreprise est simple, narrative et donne naissance à un futur héros en quelques chiffres et mots-clés. Le panthéon divin est rapidement déclamé pour guider l'exercice et orienter les envies des joueurs. Un questionnaire fait office de conseiller pour bâtir l'histoire. Les règles du jeu viennent conforter cette rapidité de création. Elles sont expédiées en une quinzaine de pages. N'allez pas croire qu'elles sont bâclées, John Wick est un expert en systèmes courts et efficaces. L'éditeur français a eu l'autorisation de l'adapter à son goût et en a fait bon usage. Prenez tout ce qui peut compter en valeur sur la fiche du Héros (au moins la dévotion en un dieu et/ou un historique), même les faiblesses et les malédictions comptent. Lancez autant de D6 que la somme obtenue. Chaque 4+ est une réussite, qu'il faut cumuler pour au moins égaler la difficulté. Et voilà, rien de sorcier. Cela fonctionne très bien, surtout que le dieu peut dépenser ses points de divinité pour aider à bâtir votre légende. Attention toutefois à ne pas les froisser avec votre hubris, la vanité des hommes qui tend à remplacer les dévotions. Leurs malédictions en retour seront sans pitié.

Les **Dieux** sont Présentés dans le second livret. Il n'est pas utile de les créer. Enfin presque, car leur divinité correspond à la somme des dévotions des héros participant à l'aventure. Tous sont présents, mais leur puissance dépendra de la ferveur des personnages. Chaque joueur incarne l'un d'eux, les autres le sont par le MJ (ou ils se désintéressent de l'aventure, vexés de ne pas avoir été choisis... pire que des divas américaines !). Il est conseillé aux joueurs de ne pas incarner le Dieu tutélaire de son Héros. En effet, à chaque fois que celui-ci fait appel à lui, le dieu peut dépenser un point de divinité pour augmenter d'autant la dévotion du héros. Comme s'est cumulatif, on s'imagine bien le gros balèse du

groupe craquer la moitié des points pour son action d'éclat qui en fera le nouvel Hercule. Mais la donne n'est plus la même quand il faut négocier avec un autre ! Un joueur peut faire appel à une puissance qui ne serait pas légitime dans l'action entreprise. S'il défend bien sa cause, cela peut fonctionner. Mais le dieu peut refuser ou ne donnera qu'un dé par point dépensé. Le pli est vite pris et est très jouissif. Les divinités, au nombre de sept, aident autant qu'elles se querellent, au point parfois de devoir tenir conseil. Elles vous seront présentées en profondeur avec leurs suppléments respectifs. Il y a aussi Uhmume, le seigneur de la Mort, qui n'aide jamais personne, et bien sur les Déchus, qui eux sont interdits aux hommes.

Secrets est le troisième livret du corpus. Il met la lumière sur les Dieux sombres, les fameux Ennemis du titre. Ils ont été bannis du panthéon des hommes au début des temps et font tout pour revenir. Ils sont à l'origine de tous les maux, souvent les grands méchants des campagnes publiées. L'histoire du Monde est pourtant chargée d'exemples où leur influence n'a pas été utile pour mener l'humanité au bord du gouffre. Le troisième âge impérial est la période actuelle du jeu. On y apprend que l'Empire n'a plus de tête et que l'Administration et l'Armée la remplace bon an, mal an. L'atlas fait un tour rapide du Monde et survole les différents pays, avec d'ingénieux tableaux démographiques. C'est parfois un peu court, le principe n'est pas d'écrire un recueil complet mais de donner le minimum pour jouer.

Aventures, enfin, outre une liste d'objets et de services, nous explique comment sont bâtis les scénarios de la gamme. Un trio nous est fourni pour se lancer en douceur. Ils s'enchaînent grâce à un fil conducteur pour former une petite campagne en trois actes, l'une des marques de fabrique de l'éditeur. Ils sont bien écrits, un peu directifs et permettent d'éprouver le système de jeu. Il n'y a plus qu'à lancer les Héros à l'assaut de l'Olympe. →

Apocalypse now 1/2

Il restait une absence flagrante pour conclure cette gamme. Un ultime supplément, seulement en PDF pour l'instant, a vu le jour grâce au financement participatif de la Justice. Arcanes du Monde vient combler les derniers vides importants, surtout en nous présentant enfin les Dieux Ennemis. Le dieu du meurtre Ikhalu, Malh la Mère des monstres, Aphil l'Homme Grimaçant et le Seigneur des Déchus, qui eux sont toujours de sacrés grands méchants).



Apocalypse now 2/2

Le livret propose aussi d'autres races de personnages jouables. La proposition peut surprendre car les hommes se suffisaient amplement. Chaque Dieu dispose d'un peuple qui lui est particulièrement fidèle et qui peut être jouable à votre guise. Ainsi, si les Elfes et les Ogres peuvent facilement rejoindre un groupe, d'autres comme les Sylvestres ou les féroces Targs font de bons partenaires pour le MJ. À vous de juger si vous souhaitez basculer dans plus de fantasy, car toutes ont leurs place dans le Monde. L'ouvrage est accompagné des cartes des faces internes des folios des suppléments divins. À destination des joueurs, elles ont été expurgées des informations confidentielles, notamment des lieux impies. Très détaillées, elles leur feront un outil très utile.

Le Domaine des Dieux

John Wick ne s'était pas embarrassé à suivre son jeu. Il voulait un système permettant de jouer des aventures homériques. Il avait esquissé un brouillon de cosmogonie, Shani, peuplé de quelques divinités. Les XII Singes n'en sont pas resté là. Ils ont poursuivi la genèse du Monde, tel qu'ils l'ont nommé, pour en faire un univers complet. C'est ainsi que ce mythe fondateur a donné corps aux sept Dieux. Chacun d'entre eux a son évangile, sous la forme d'un triptyque de livrets regroupés dans un folio. Chaque supplément suit un canevas bien rodé par l'éditeur : le Dieu tutélaire, un pays sous son influence, et une mini-campagne en trois aventures. Les pochettes disposent au verso d'une carte détaillée de la partie du Monde visitée ainsi qu'une aide de jeu bien pratique sur les patronymes.

Le livret du **Dieu** complète les informations de celui des règles. Il expose son influence de par le Monde, la façon dont il y est vénéré, les temples qui y sont dédiés. Son culte est ensuite dévoilé, avec son organisation et ses rituels, son code et sa rune. Pour les joueurs, de nouvelles Bénédiction leurs sont destinés s'ils s'en montrent dignes. Elles feront d'eux des héros uniques aux yeux des hommes. Enfin, des règles complémentaires viennent un peu étoffer celles de base, permettant de gérer des situations dramatiques à l'instar d'un combat.

Le livret **Atlas** se focalise sur la partie du Monde où le Dieu est le plus influent. Il est loin d'y être tout puissant ; il doit partager le pouvoir avec ses congénères. Leur règne sur les hommes est affaire de compromis et d'entraide, parfois d'affrontements. Leur présence est saupoudrée au fil de l'histoire et des lieux visités. Ils ne sont pas omniprésents et jettent parfois un œil lointain aux affaires humaines. La politique locale montre à quel point l'humanité n'est pas

une marionnette, comme les quelques héros présentés le prouvent. L'Atlas se termine par l'exploration de lieux impies, des régions en perdition tombées sous la coupe des Dieux Ennemis.

Le Livret **Campagne** met en scène une trilogie de scénarios qui forment un arc narratif étendu. Cette longue histoire en trois actes exploite bien les deux autres fascicules. L'intrigue est ancrée dans l'Atlas et est placée sous la patronage du dieu. Il est plaisant de pouvoir utiliser le matériel fourni, et il vous en restera encore pour prolonger l'aventure. Chaque campagne occupe au moins une demi-douzaine de séances. Si elles sont parfois un peu dirigistes, elles creusent le thème principal et exposent les héros, comme les dieux, à des choix parfois difficiles à assumer.

Codex Divins

La présentation des suppléments n'est qu'un éclairage rapide, ils ont bien plus à vous apporter. D'autant que certains ont déjà été décortiqués dans d'anciens numéros.

Manna Renay est la déesse du Foyer. Elle prend soin de tout ce qui vit. Elle est aussi celle qui a eu la plus importante descendance divine, que l'on peut croiser à l'occasion. Le Yerval est une contrée de clans nomades, le Pays des Chevaux, qui doivent cohabiter avec des régions plus sédentaires. La campagne, qui tourne autour de l'opposition entre certains dieux, est judicieusement écrite à partir d'illustrations.

Ashalim Avendi est le dieu de la Fortune. Ne vous fiez pas au stéréotype de roi des voleurs, il est bien plus que cela. Le Drekland, qu'il partage avec Falvren, est particulièrement intéressant à visiter. Il est riche et peuplé de deux ethnies dont l'une est l'esclave absolue de l'autre. La campagne, l'une des plus intéressantes, illustre bien la lutte implacable contre un Dieu Ennemi.



Talia Yvarai est la déesse de l'Amour. Ses bénédictions sont enfermés dans des filtres et des parfums. La cité insulaire d'Efsareth est une ploutocratie matriarcale, où la reine est de cœur et le roi d'argent. La campagne, en bon drame shakespearien, mêle la passion et la trahison, les armes et les larmes.

Falvren Dyr est le dieu des Champs de Bataille. Le Mergeson est une armée avec un Pays. Son organisation fait de chaque hameau une unité, de chaque ville un régiment... De quoi assembler une armée bien querelleuse avec ses voisins. La campagne dévoile un important secret, où le temps est important et l'échec possible. Dommage que, si celui-ci devait arriver, les conséquences ne soient pas plus funestes.

Aelon Valeron est le dieu de l'Artisanat. L'artisanat divin se traduit judicieusement par des bénédictions sous forme d'objets. Attention à ne pas tomber dans le piège des objets magiques, ils sont l'essence même du Dieu. Solenia est une contrée industrielle, à l'ambiance low-fantasy proto-industrielle. La campagne est orientée sur la gestion et le temps long. Elle pourrait dérouter les amateurs d'action, si son concours final ne pouvait coûter cher au camps du Bien.

Tyane Bran est le dieu de la Sagesse. Ses adeptes sont autant professeurs, mentors que conseillers. Le Sadhran est un royaume moderne et éduqué, qui agonise lentement de son histoire passée. La campagne, déroutante, est la plus divinement apocalyptique des sept.

Jonan Drax est le dieu de la justice. Ses paladins ne sont pas des brutes en armures, mais les garants de la justice divine jusqu'au don de soi. Leurs bénédictions se caractérisent par des tatouages complexes, dont l'acquisition est une torture qui prouve leur ferveur. Le Tiranath est leur terre de prédilection, une vaste étendue sylvestre jadis habitée par un peuple non-humain. La campagne, un peu difficile à mettre en place, orchestre leur retour grâce/à cause des Héros.

La boucle est bouclée avec la parution du dernier supplément. Dieux Ennemis est un jeu au système simple et efficace. Les campagnes, qui peuvent s'enchaîner, proposent une geste épique de 25 scénarios. Une partie du Monde reste encore dans l'ombre. Le Nordien, le Svakvis, les Marches et même l'Immensité de Givre n'ont pas été creusés. Il y a donc de quoi écrire plusieurs folios ; on ne se lasse pas de se frotter aux Dieux Ennemis !

Olivier Halnais

J'aime :

- + Le format solide des livrets, facile à transporter
- + Incarner les dieux pour guider les héros... ou les punir !
- + Une thématique med-fan sans fioritures, avec un cachet héroïco-divin

J'aime moins :

- Ce sont presque toujours les dieux ennemis les méchants
- Il faut avoir toute la gamme pour avoir un vrai Atlas
- Des campagnes un peu dirigistes





Fiche technique

Éditeur • Editions John Doe

Matériel • Livre de base

240 pages couleurs

couverture rigide

accompagné d'un écran,

suppléments de 176

à 192 pages couleur

couverture souple

Prix constaté • 49 € pour le

livre de base, 25 à 26 € pour

les suppléments

ICONS | LIVRE DE BASE ET SUPPLÉMENTS VF

ICONS

L'âge d'or du JdR de super-héros

Malgré la popularité du genre dans nos contrées, peu de JdR de super-héros ont fait l'objet d'une publication en français.

Icons est l'exception qui confirme la règle, et cette édition « Rassemblement ! » est déjà la deuxième du jeu.

Icons a déjà fait l'objet d'une première version en 2012. À l'exception d'un scénario au format électronique, la gamme n'avait hélas pas connu de suivi. Par la magie des financements participatifs, cette nouvelle édition bénéficie d'une gamme complète dont nous vous proposons de faire le tour. Prêt ? Rassemblement !

De l'humain...

Le livre de base d'*Icons* reprend le format habituel des éditions John Doe (22x17 cm), mais cette fois en couverture rigide et livré avec un joli écran. Le style est toujours très cartoonesque, évoquant la période « *4 Colors* » de l'histoire des comics (les années 30 et 40). La maquette est toutefois plus lisible que la première édition, à l'image de la classieuse couverture à fond blanc.

Ce bel emballage est au service d'un petit système générique de super-héros qui entend émuler les pages les plus archétypales de *Marvel* et *D.C.* Fortement inspiré par *FATE*, il associe une base technique légère à un système de mots-clés.

Les personnages sont donc définis par six attributs échelonnés de 1 à 10. Super-héros oblige, cette échelle est exponentielle, avec une limite humaine de 6. Une valeur de 10 relève d'un niveau planétaire, permettant par exemple de soulever une montagne. Les tests

nécessitent deux d6 : l'un s'ajoute à l'attribut du personnage, l'autre à la difficulté. La différence entre les deux indique la marge de réussite ou d'échec de l'action. Outre les tests simples, le jeu propose quelques mécaniques de tests avancés : efforts combinés, tests pyramides...

...au super-héros

Comme les attributs, les pouvoirs sont évalués sur une échelle de 1 à 10. Ils peuvent être associés à des extras, qui augmentent leurs paramètres (durée, portée...) ou permettent de bénéficier d'effets supplémentaires. Il est aussi possible de leur donner des limites, comme une instabilité, une portée limitée ou la nécessité de disposer d'une source d'énergie.

Sans surprise, les pouvoirs sont structurés autour de leurs effets et non de leur forme – cela semble une évidence aujourd'hui mais ne fut pas toujours le cas dans l'histoire des jdr de super-héros. Il suffit de jouer avec les extras et les limites, et de définir sa cosmétique, pour faire d'un pouvoir d'attaque le rayon optique de Cyclope ou le répulseur d'Iron Man.

Nous sommes certes loin de la technicité d'un *Hero System* ou d'un *Mutants & Masterminds* (voir encadré). Mais les options sont variées et la liste de pouvoirs proposée dans le livre de base



couvrent tous les classiques du genre avec un bel esprit de synthèse. Vous n'aurez aucun mal à reproduire les mutants à la X-Men, les merveilles technologiques à la Iron Man ou les surentraînés à la Batman.

Shazam !

Pour finaliser le tout, les personnages disposent de spécialités, des compétences larges comme Conduite, Droit ou Athlétisme. Elles ne peuvent prendre que trois niveaux, basique, expert et maître, octroyant un bonus de +1 à +3 à vos tests.

À ce stade, il convient de mentionner une petite particularité intéressante du jeu. Les personnages sont créés *au hasard*. Origines, attributs, spécialités et même pouvoirs passent par des jets sur une série de tables. Il est bien sûr aisé de se passer de la totalité ou d'une partie de cette méthode - une option est proposée dans ce sens. Mais si vous n'avez pas froid aux yeux, elle est un

bon moyen de se forcer à sortir des sentiers battus et prendre des directions inattendues.

Une sacrée ténacité

Au-delà des éléments chiffrés, les personnages, mais aussi les lieux ou les situations particulières, sont définis par des aspects. Les aspects sont des descriptifs comme « *Maître des arts mystiques* », « *Sans foi ni loi* » ou « *Au bord de l'explosion* ». Si la situation d'y prête, il est possible d'activer un aspect contre 1 point de ténacité pour obtenir un avantage comme un bonus à son jet ou encore un indice. Certains aspects peuvent à l'inverse déclencher une complication, permettant de récupérer l'un de ces précieux points de ténacité.

Ce flux de ténacité, qui passe par l'utilisation régulière des aspects, est optionnel mais constitue une partie du cœur de ce système. Son usage est à encourager tout au long de la partie. →

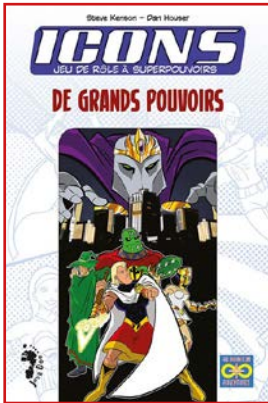
Premier rappel : Into the Wild

Les souscripteurs ont eu la chance de profiter de deux autres suppléments au format PDF de création française. Le premier est un gros morceau de rien moins que 51 pages. Il détaille un contexte western situé juste après la Guerre de Sécession. La paix est fragile et de nombreuses flammes sont susceptibles de rallumer le feu. Pour éteindre ces feux, le président Grant a monté une force secrète, la Wild West Agency, constitué d'agents aux talents exceptionnels. Éléments de background, présentation de la WWA, PNJ, quelques règles pour colorer *Icons* aux tons de l'Ouest Sauvage, et un scénario (dont la particularité est de proposer une intrigue que les PJ ne peuvent pas résoudre) : rien de manque à ce supplément qui participe à gommer le côté un peu trop générique du jeu.



Deuxième rappel : Passé de mode

Le second PDF offert aux souscripteurs, de 29 pages, est encore plus original. Ici, les super-pouvoirs, ou Ultra, sont devenus tellement courants que l'utiliser pour jouer les justiciers est passé de mode. Le module décrit plus particulièrement Ultra City, cité-état au large des côtes africaines et plus importante concentration d'Ultra du monde. Il est complété d'un scénario, sous la forme d'une trame et d'outils pour permettre au MJ de le développer selon son groupe et ses envies. Malgré un pitch de départ peu exploité, on appréciera ainsi de disposer enfin d'un environnement de jeu bien décrit et pour le moins original.



Heureusement, le MJ est aidé dans cette tâche par divers outils et conseils. On peut y trouver des indications sur la gestion des types d'actions et réactions (mouvements, attaques, recherches, interactions sociales...), sur la structure et les motifs habituels des histoires du genre (capture et évasion, *guest stars*, légalité et moralité...) et sur la création d'un univers et de super-vilains.

L'essentiel est couvert simplement et efficacement. Les habitués de la BD de super-héros pourront juger ces informations superflues mais un rappel n'est jamais inutile pour pouvoir construire sur des fondations solides. L'ouvrage contient même un petit catalogue de personnages, héros et vilains, représentatifs des standards des comics. Le livre de base de *Icons*, malgré son petit format, est ainsi très complet et autonome. Ne manque plus que...

Bim ! Bam ! Boom !

La bonne idée de cette VF, c'est de proposer pas moins de deux scénarios, là où la VO n'en contenait aucun. Le premier est une techno-enquête sur le vol d'une nouvelle armure de combat de l'armée. Il n'est pas spécialement didactique, mais offre un bon dosage d'action/enquête.

Le second scénario est une aventure de quasi pure action. Nos valeureux héros doivent s'échapper du SHARD, une prison de haute sécurité où un vilain les a enfermés. L'aventure ne brille pas par son originalité mais est beaucoup plus didactique que la précédente.

Malgré quelques défauts structurels (ici, les héros tentent d'empêcher d'un vol mais celui-ci doit réussir pour la suite du scénario, là ils doivent résoudre une énigme mais celle-ci n'a aucune influence sur les événements ultérieurs), ces aventures ont l'avantage d'exister. Vous n'auriez ainsi besoin de rien d'autre que du ldb pour enchaîner déjà quelques séances de jeu hautes en couleur.



Plus haut ! Plus loin !

Icons arrive avec pas moins de trois suppléments, garantissant ainsi à la gamme une très bonne durée de vie.

Le premier, *Adversaires*, est un catalogue de super-vilains. Outre sa fiche technique, chaque adversaire dispose d'un historique et de motivations bien développées. Là encore, les archétypes habituels sont couverts, de la brute épaisse au vilain cosmique en passant par le cerveau du crime. Les influences sont évidentes. Un MJ habitué aux comics *Marvel* et *D.C.* trouvera peut-être les ficelles utilisées un peu trop grosses. *Adversaires* n'en est pas moins un catalogue pratique dans lequel puiser facilement son « *méchant du soir* ».

Le second ouvrage de la gamme, *De Grands Pouvoirs*, est aussi un catalogue, de super-pouvoirs cette fois. Il apporte une variété bienvenue si vous vous lancez dans une campagne au long cours. Ce catalogue est complété d'un gros module de 50 pages composé d'une aide de jeu et d'un scénario sur thème de l'espionnage. Il décrit la Firme, une agence mondiale secrète luttant contre les menaces d'envergure.

L'autre jeu de super-héros de Steve Kenson

Steve Kenson, principal auteur d'*Icônes*, a la particularité d'avoir écrit un autre jeu de rôle de super-héros générique, *Mutants & Masterminds*. Ce dernier, qui en est déjà à sa troisième édition depuis sa première parution au début des années 2000, s'est imposé comme l'une des références majeures de sa catégorie.

Le jeu est toutefois bien plus technique qu'*Icônes*. Lointain cousin du système d20 (*M&M* exploite la licence OGL de ce dernier), il offre notamment un système de super-pouvoirs très modulaire. Il n'en est pas moins plus simple que son ancêtre direct *Champions*, et s'accompagne d'un bel univers inspiré des standards du genre. Les suppléments consacrés à Freedom City et Emerald City sont des réussites.

M&M a aussi connu une déclinaison pour l'univers *D.C.* reprenant strictement les mêmes règles mais habillé aux couleurs de l'éditeur de Superman et Batman. Cette version a connu trois suppléments, deux recueils de personnages, héros comme vilains, et un livre d'univers.

Cette organisation, pour qui la fin justifie parfois (souvent) les moyens, offre un très bel angle d'attaque à l'univers sinon très générique des hommes en collants. Il vous permettra d'introduire un ton plus ou moins sombre, selon vos envies. Le scénario qui l'accompagne constitue un premier contact entre les héros et la Firme et pioche allégrement dans le répertoire James Bondesque. L'aventure est très enlevée entre action et intrigue. Elle met en scène plusieurs PNJ et organisations bien nuancées. Une vraie réussite donc, dont le seul (tout petit) défaut est de figurer dans un supplément de référence plutôt destiné à être laissé au milieu de la table à disposition des joueurs.

Les nouveaux héros

Enfin, le dernier supplément et pas des moins, *L'Ascension de la cohorte*, est une grande campagne en cinq scénarios. Sauvetage d'une navette, relents de guerre froide, invasion extra-terrestre jusqu'à une menace cosmique : la campagne monte progressivement en puissance jusqu'à consacrer les PJ comme nouvelle Cohorte des Héros, anciens protecteurs disparus de Victory City.

Bien développée, la campagne fournit tout le nécessaire pour une aventure énergique. Il ne faudra toutefois pas y chercher un contexte très typé - Victory City n'est d'ailleurs pas décrite. *L'Ascension de la Cohorte* est en effet très premier degré et peu subtile dans ses références, à l'image d'*Adversaires*.

À noter la présence de quelques doublons d'information entre les volumes de la gamme. Des méchants proposés dans la campagne sont repris dans *Adversaires*, *De Grands Pouvoirs* reprend aussi les pouvoirs du livre de base. C'est beaucoup plus pratique en jeu, surtout pour les pouvoirs, mais impose de sacrifier quelques dizaines de pages de contenu.

En slip

Icônes étonne par l'élégance et la simplicité de son système, qui émule pour autant parfaitement les super-héros iconiques de l'âge d'or. La gamme financée offre d'ores et déjà au jeu une très bonne durée de vie. Facile à mettre en place, les amateurs de slips par-dessus le pantalon n'ont aucune raison d'hésiter une seconde. Flamme, en avant !

Slawick Charlier



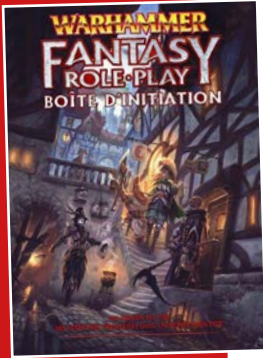
J'aime :

- + Le genre émulé avec simplicité
- + Le livre de base bien complet, et déjà enrichi d'une petite gamme
- + Deux scénarios dans le livre de bases

J'aime moins :

- Du super-héros générique qui manquera de saveur pour certains
- Pas de couverture rigide pour les suppléments
- Quelques redondances entre les ouvrages de la gamme





WARHAMMER JDR | BOÎTE D'INITIATION (VF)

WFJDR - BOÎTE D'INITIATION

Pour commencer en douceur

Les « boîtes d'initiation » et autres « starter kits » se multiplient, chaque nouveau jeu proposant désormais le sien. Warhammer ne fait pas exception, avec cette boîte qui vise aussi bien les novices du JdR que les rôlistes qui veulent (re) découvrir le Vieux Monde.

Fiche technique

Éditeur • Khaos Project

Matériel • 1 boîte contenant : 1 fiche d'introduction, le *Livre d'aventures* (A4, 48 pages en couleur), le *Guide d'Ubersreik* (A4, 64 pages en couleur), 8 fiches de règles, d'aides de jeu et de plans et cartes géographiques (cartonnées A4), 6 PJ prêtirés, 49 jetons en carton et 2d10.

Prix constaté • 34,95 €

Après avoir soulevé le couvercle, on se rend compte au premier coup d'œil que le savoir-faire éditorial de *Cubicle 7* a encore frappé. Suivant à la lettre l'ordre de publication et la forme des produits de la gamme VO, *Khaos Project* livre là une belle boîte, solide et bien remplie : un feuillet d'accueil, un livret d'aventure (48 pages), le guide d'Ubersreik (64 pages), neuf fiches cartonnées, six feuilles de personnages prêtirés, des jetons et deux dés à dix faces, jolis et parfaitement lisibles.

Pour commencer

Tout ce matériel est fort bien conçu, le feuillet d'accueil est clair et permet de comprendre d'emblée de quoi il retourne. Les illustrations sont nombreuses, jolies, et mettent en scène les personnages de la boîte. Les cartes sont magnifiques et les aides de jeu et résumés de règles très bien fichus. Rien de tel pour prendre en main un nouveau jeu ! Le jeu, justement, qu'en est-il ?

Le feuillet d'introduction invite le meneur de jeu à lire le livret d'aventures tandis que les joueurs doivent choisir leur personnage. Sans connaître les règles ? Oui, car comme cela se pratique de plus en plus souvent, la boîte est conçue pour

que MJ comme joueurs se lancent dans le jeu sans nécessairement connaître les règles ; un très bon point pour faciliter l'accès aux novices. Sur chaque feuille de PJ, celui-ci est présenté en quelques phrases (citations typiques, qui il est, sa description en deux mots, pourquoi le jouer) et une illustration pleine page. Lorsque les joueurs se sont répartis les PJ, ils sont invités à ouvrir la feuille et à découvrir son profil technique, quelques explications étant données dans la marge.

De son côté, le MJ se voit expliquer le concept du jeu de rôle et de Warhammer en une page, puis entre dans le vif du sujet avec le scénario, *Pendant la ronde*. Point de livre de règles dans cette boîte, le MJ (et par conséquent les joueurs) va découvrir les règles progressivement au fil des scènes du scénario. Celui-ci est conçu de façon didactique et prend véritablement le MJ par la main, sans pour autant être ennuyeux. Les scènes proposées sont amusantes au début pour faciliter la prise en main des personnages et de l'univers, et deviennent ensuite franchement immersives. Chacune est un prétexte pour apprendre un point de règle, en commençant par les plus simples, mais tout cela est transparent pour les joueurs. À l'issue du scénario, chaque joueur maîtrise les fondements du jeu.

Une question de qualité

La sortie de la quatrième édition de *Warhammer* en VF a été accompagnée ici et là de reproches concernant la qualité de la traduction, l'existence d'un glossaire étant même mise en cause. Pour la boîte d'initiation, *Khaos Project* a été vigilant sur ce point en particulier, et si on remarquera tout de même quelques coquilles (comme dans bon nombre de JdR), quelques noms à l'orthographe variable (les auteurs VO comme les traducteurs VF semblent avoir du mal avec les noms germaniques...), un terme de glossaire non harmonisé d'un paragraphe à un autre, et un paragraphe manquant (signalé par l'éditeur lui-même à la sortie de la boîte), la qualité est globalement au rendez-vous et l'on retrouve en français l'écriture soignée de la version de *Cubicle 7*.

Seul vrai reproche, pour la VO comme pour la VF : un « simple » écran est annoncé alors qu'il s'agit du couvercle de la boîte à poser devant soi.

Et ensuite ?

[SPOILER] En forçant les PJ à travailler pour le guet de la ville d'Ubersreik, le scénario permet aux joueurs de se familiariser avec ses quartiers, ses factions et les intrigues politiques. Il contient son lot de scènes croustillantes et de personnages hauts en couleur et les oblige régulièrement à faire des choix intéressants. Il est dommage que les auteurs ne révèlent pas les dessous de l'intrigue ayant entraîné les PJ dans le guet, laissant chaque MJ se débrouiller. Pour des joueurs expérimentés, ce n'est pas un problème, mais s'agissant d'un scénario d'initiation, c'eut été plus confortable.

Dix « petits scénarios » (des synopsis détaillés, en réalité) viennent compléter *Pendant la ronde*, six d'entre eux étant chacun centrés sur l'un des PJ. Là encore, un MJ novice sera peut-être un peu perdu, mais chaque synopsis contient tout de même la matière nécessaire à son développement. En revanche, la boîte d'initiation atteint ici ses limites puisqu'elle ne contient pas les règles d'expérience pour faire évoluer les PJ, et que les synopsis renvoient vers des éléments du livre des règles. En cela, le livret d'aventure est un appel explicite à évoluer vers ce dernier.

De son côté, le deuxième livret de la boîte, le *Guide d'Ubersreik*, contient la description détaillée de la ville et de ses environs. Chaque lieu et/ou PNJ est exploité sous forme d'inspi permettant au MJ d'en tirer une nouvelle aventure. Les textes sont

riches et passionnants, un vrai plaisir à lire et une mine de détails à exploiter, là encore à condition d'avoir le livre des règles. De ce point de vue, la jouabilité de cette *Boîte d'initiation* est fortement limitée.

Mais alors ?

En réalité, si cette *Boîte d'initiation* de *Warhammer* est effectivement un produit qui permet de découvrir le jeu de rôles de façon générale et *Warhammer* en particulier, elle a véritablement été conçue comme une porte d'entrée à l'univers du jeu et amorce la fabuleuse campagne à venir. D'ores et déjà, l'éditeur anglais a publié un recueil de scénarios qui sortira prochainement en VF (*Nuits agitées et rudes journées*) et plusieurs aventures en pdf (qui seront publiées prochainement en VO sous forme d'un autre recueil) qui se jouent à Ubersreik ou dans ses environs et exploitent le contenu de la boîte. De plus, les événements qui se déroulent à Ubersreik sont en lien direct avec la fameuse campagne de *L'Ennemi intérieur* qui arrivera prochainement en VO.

La *Boîte d'initiation* est donc à considérer comme un supplément à part entière de la gamme qui sert à la fois à découvrir le jeu en douceur et à entrer dans sa campagne. Du point de vue commercial et éditorial, c'est un coup de génie de *Cubicle 7*. Car l'essayer, c'est l'adopter, quand on considère la qualité du produit, aussi bien au niveau du contenu que du matériel.

Marc Sautriot

J'aime :

- + Un scénario complet et didactique
- + La description complète d'Ubersreik
- + Les aide-mémoires, cartes et aides de jeu
- + Une vraie introduction à *Warhammer v4*

J'aime moins :

- Achat obligé si vous voulez la description d'Ubersreik
- Le « simple écran » qui ne correspond pas trop à la définition standard d'écran de JdR





Fiche technique

Éditeur • Les Douze Singes

Matériel • Trois livres
couverture rigide avec signet
tissu de 160, 172, 125 pages
tout couleur

Prix constaté • 37 €, 39 €,
29 €

CTHULHU HACK | SUPPLÉMENT THÉMATIQUE (VF)

LIBRI MONSTRORUM

Trilogie monstrueuse

Afin d'élargir sa gamme horripilante, l'éditeur aux douze primates propose une triplette de suppléments aux noms évocateurs.

Quelles atrocités se cachent à l'intérieur ?

Tout bon scénario se doit d'avoir de bons antagonistes et le mythe de Cthulhu n'y fait exception. Si pour beaucoup la peur se cache dans les détails, l'indicible est plutôt dans l'ombre de ce que l'on ne voit pas. Les trois ouvrages qui suivent vous permettront paradoxalement de mettre en lumière les plus grandes terreurs de vos joueurs.

La foire aux monstres

Si le nom de la collection, qui fait allusion au célèbre catalogue anglo-saxon de créatures merveilleuses, pourrait laisser penser à de simples bestiaires, les trois ouvrages qui composent cette série sont en réalité chacun bien différents.

Si le premier ouvrage sobrement intitulé *Bestiaire* indique clairement son contenu, les deux autres, nommés *Shub Niggurat* et *Wendigo* cachent en fait respectivement en leurs seins un générateur de monstres et un recueil de scénarios centrés autour de l'abomination qui lui donne son nom.

Pas Pokémon

Le bestiaire qui inaugure la collection présente une sélection de monstres plus large que les classiques et habituelles créatures issues du mythe de Lovecraft. Il élargit son panel de monstruosité

aux créatures des contrées du rêve mais intègre également des créatures de différents folklores du monde entier. Chaque présentation est constituée d'une page qui décrit la créature et en offre une superbe illustration sur la contre page.

Afin de favoriser l'immersion, l'éditeur offre un travail d'intégration du livre et de son contenu au sein même du jeu. Grâce à une scénarisation simple introduite par l'intermédiaire d'un court texte, chaque représentation peut devenir à l'envie une aide de jeu ou un élément d'intrigue. Attribué au professeur Krijn, ces différents feuillets restent cryptiques car rédigés dans une langue soit inconnue soit illisible permettant ainsi toutes les interprétations possibles. Le travail est quasiment déjà prémâché pour un maître de jeu en mal d'inspiration.

L'ouvrage se clôture sur un scénario où il est étonnamment possible de n'y confronter directement aucune créature ainsi qu'une quarantaine d'amorces de scénarios à développer selon le bon vouloir du maître de jeu.

La fabrique d'horreurs

Le second ouvrage est à mon sens le plus intéressant puisqu'il propose un générateur de monstres, créatures



infernales et autres entités cauchemardesques. Sur trente pages, ce sont plusieurs tables permettant, selon un jet de dés aléatoire ou une sélection méticuleuse, de créer un antagoniste indicible et léthal pour les investigateurs. Une dernière table permettra également de faire germer le schéma d'un scénario adapté à l'évolution de l'engeance créée précédemment.

La deuxième partie de l'ouvrage est une application de ces tables adaptée au culte de Shub Niggurath, le grand ancien associé par le maître de providence à une fécondité malsaine propice à la naissance de nombreuses abominations et horreurs.

Le dernier tiers de l'ouvrage est consacré à quatre scénarios indépendants mais tous reliés au culte immonde du Bouc aux milles chevreaux qui prête son nom au recueil. Les quatre aventures proposent des ambiances et époques variées puisqu'elles se déroulent aussi bien à l'époque moderne que dans les années 50 ou dans des contrées aussi variées qu'une petite île européenne ou l'arrière-pays nord-américain.

Glaglagla

Le troisième ouvrage est exclusivement consacré à l'horreur nommée

Wendigo. Il propose cinq scénarios tournant autour de ce monstre bien connu du folklore américain et des appétits peu conventionnels qu'il provoque. Édulcorables, les différentes thématiques développées, principalement le froid et une faim particulière, le destinent cependant plutôt à un public averti.

Cet ouvrage sera l'occasion de propulser les joueurs dans une horreur plus insidieuse, car la monstruosité se cachera le plus souvent dans les actes et choix moraux des individus rencontrés. Après tout, loin du monde et des autres, survivre n'est-il pas la priorité ?

Les trois premiers scénarios sont issus de la traduction américaine, les deux derniers (*Wendy* et *Grand Froid*) sont quant à eux des ajouts inédits pour la version française. Plus original, le dernier scénario prend sa source dans l'actualité récente puisqu'il prend place pendant la vague de froid quasi polaire subie par les États Unis en janvier 2019.

Un boulot monstre

Avec cette trilogie d'ouvrages, *Les Douze Singes* ont effectué un travail monstre pour décliner sur la même thématique des suppléments aussi bien complémentaires qu'indépendants. Avec une maquette claire et aérée, les ouvrages sont lisibles et immersifs, facilitant ainsi le travail du maître de jeu. Si certains le trouveront gadget, le signet en tissu coloré est pourtant le bienvenu et montre une fois de plus le soin apporté à chacun des volumes, tout comme les couvertures à la fois sobres et efficaces avec leur effet vieilli. Un bon usage de cette tripléte devrait garantir de nombreuses nuits sans sommeil à vos joueurs.

S.L.M.



J'aime :

- + Des ouvrages de qualité
- + Une trilogie cohérente

J'aime moins :

- Un léger manque de densité globale





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
– collection Icare

Matériel • Livre à couverture rigide de 432 pages en couleur

Prix constaté • 49,90 €

Interface Zero 3.0 ?

Alors que cette VF d'IZ 2.0 vient enfin de paraître (la VO date de 2014), le financement participatif d'IZ 3.0 (VO) proposé par Gun Metal Games a vu le jour début 2019 et a été livré dans l'été dernier aux contributeurs.

Encore disponible en précommande, cette v3 s'appuie sur la nouvelle édition *Savage Worlds Adventure Edition*, aussi le jeu a-t-il subi quelques modifications, mais rien de fondamental.

Savage Worlds | Univers (VF)

INTERFACE ZERO 2.0

Notre monde dans 70 ans ?

Posté par : #VX945 – Hacker le building de la méga-corpo Black Book Inc n'a pas été facile, Omaa. Mais j'ai récupéré l'essentiel des informations sur ce supplément cyberpunk pour Savage Worlds Deluxe. Voilà le monde de 2090 amigó. Y survivras-tu ?

Avec la sortie de plusieurs jeux sur le thème, notamment l'annonce de *Cyberpunk Red* et de son jeu vidéo, il semblerait que la mode soit au « *Cyberpunk* ». Aussi, la sortie d'*Interface Zéro 2.0* tombe à pic, et comme nous allons le voir, il n'a vraiment rien à envier à ses confrères, comme l'atteste d'ailleurs la bonne réputation qui le précède.

En route pour 2090

Comme tous les univers cyberpunks, le monde d'IZ est sombre, crasseux et aux mains de mégacorporations avides et de gouvernements corrompus. La science a effectué des expérimentations génétiques amenant à l'émergence de nouvelles populations d'humains modifiés. L'arme nucléaire, le réchauffement global et les catastrophes naturelles ont remodelé les côtes et frontières et entraîné l'effondrement des États-Unis. Le Mandarinat Chinois se dispute des territoires avec la Fédération Russe, tandis que l'Europe est en proie au chaos, après qu'une I.A. a anéanti les banques. Le Moyen-Orient est victime d'exactions internes liées à divers groupes religieux. L'Union Centre-Africaine est devenue le leader de la biotechnologie et des banques sécurisées, et l'Afrique du Sud est dotée d'un ascenseur spatial. Enfin, l'homme s'est

aventuré dans le système solaire et de nombreuses colonies se sont implantées un peu partout jusqu'à Saturne. Au milieu de tout cela, la population, hyperconnectée au Global Data Net via une interface biologique, interagit avec son environnement en Hyper Réalité, avec le risque d'être hacké ou de subir les attaques de virus informatiques.

Il y aurait beaucoup à dire, car la description du monde occupe la moitié de l'ouvrage. Sur ce point, on pourra regretter qu'il n'y ait pas une chronologie détaillée, ni des cartes et encarts résumant la situation de chaque pays, ce qui permettrait de comprendre et maîtriser rapidement la situation géopolitique globale plutôt touffue et complexe.

J'peux jouer autre chose qu'un humain ?

Dans 70 ans, être un « *humain* » n'aura presque plus de sens. Notre génome a été hacké, conduisant à la création d'humains améliorés 2.0, d'hybrides dotés de gènes d'animaux, et de Simulacres élevés en cuve à l'espérance de vie limitée. La technologie a aussi fait d'immenses progrès, donnant lieu à la création d'androïdes parfois doués de conscience, mais également aux

fameux cyborgs au corps de métal et au cerveau humain, et à l'inverse à des bioroïdes au corps biologique mûré en cuve, mais disposant d'un système informatique dans la tête. Ces derniers servent souvent de corps de remplacement pour ceux qui ont les moyens de se payer un « *doublage* » numérique de leur esprit. Toutefois, en raison de défauts connus, ils sont illégaux dans de nombreux pays, obligeant les survivants à se cacher au risque d'être éliminés. Tout comme les Simulacres, cela évoque immanquablement les Répliquants de *Blade Runner*.

Vous avez ici, un aperçu des différentes « *raças* » jouables, chacune ayant ses spécificités. L'univers étant plutôt du type « *hard science* », vous ne trouverez pas de races fantastiques ni de magie comme dans *Shadowrun*, mais les psioniques (ou « *zeek* »), sont toutefois présentes (une influence d'*Akira* ?).

Jouer un punk ?

Si vous êtes pressé de jouer, vous avez à votre disposition pas moins de 16 archétypes d'humains allant de l'arnaqueur, l'agent spécial et le chasseur de primes, en passant par le cybermoine, l'ex-soldat et le flic, jusqu'au pilote de drones, au rônin, et au hacker, bien sûr. Si vous préférez ne pas utiliser les archétypes, vous aurez le choix parmi près de trente professions, dont certaines rejoignent les archétypes mentionnés. Vous devriez y trouver votre bonheur !

Sous le chrome

Comme chaque univers de *Savage Worlds*, *IZ* apporte son lot de nouveaux Atouts et Handicaps, quelques compétences comme le Hacking et, surtout, de nouvelles caractéristiques dérivées spécifiques. La Cybertension, qui mesure la quantité de stress que les implants cyber occasionnent sur le corps, le Firewall qui protège l'interface de connexion sans fil équipant chaque individu, et enfin la

Street Cred, une réserve de points mesurant la réputation du personnage dans la rue et que l'on peut dépenser pour obtenir des services, contacts ou infos en cours de partie. L'ouvrage recommande également d'utiliser l'option de spécialisation des compétences afin d'apporter davantage de réalisme dans le savoir-faire des personnages.

Votre personnage fin prêt, il ne vous reste plus qu'à l'équiper en parcourant le gros catalogue du Malmart : armes et armures bien sûr, composants cybernétiques, drones et robots, drogues, explosifs, mécatrolemes (manga style !), véhicules et vaisseaux spatiaux, etc.

Pour le MJ, en dehors de quelques règles concernant les cyber- et bio-composants, la gestion des drones, le hacking et les pouvoirs psy qui sont toutes dans l'esprit *Fast, Fun & Furious*, il aura également à sa disposition quelques générateurs de gangs, d'aventures, et d'horreurs biologiques ainsi que le tarifs des missions-types, plus quelques PNJ pratiques pour improviser.

Une boîte à outils

Interface Zéro a rapidement eu un très bon écho lors de sa sortie en VO, en se présentant comme un condensé de tout ce qui se fait en matière de cyberpunk, et cela semble justifié. Dans la forme, le livre de plus de 400 pages est richement illustré mais la VF souffre encore de quelques problèmes de traduction et comporte de très nombreuses coquilles malgré l'effort qui a été fait (voir explication en marge). Même s'il propose un univers propre (disposant d'ailleurs de nombreux suppléments en VO), le jeu est avant tout une formidable boîte à outils ultra complète dans laquelle vous pourrez piocher à votre guise pour concevoir des aventures dans l'univers d'anticipation ou de SF de votre choix. Bref, si vous aimez les univers cyberpunks et le système *Savage Worlds*, n'hésitez pas.

Pierre Balandier

L'attaque des cyberdrows !

Proposé en 2015 en financement participatif par les *Éditions Icare*, *Interface Zero 2.0* a failli ne jamais voir le jour après l'annonce en 2016 de la fin d'activité de l'éditeur. En 2017, *BBE* propose son aide pour finaliser le projet à ses frais, sans avoir touché l'argent de la précommande, et intègre la structure Icare à la sienne (*Collection Icare*). Mais là, stupeur ! La traduction d'origine, souvent approximative, comporte aussi de nombreuses erreurs. L'ouvrage nécessitera une relecture approfondie aidée par une poignée de forumistes pour éviter un nouveau naufrage, mais le résultat final comporte malheureusement encore de nombreuses coquilles. Ajoutez à cela des soucis d'impressions (saleté de drows !), et vous comprendrez que *IZ* revient de loin !

J'aime :

- + L'éventail des possibilités
- + Le côté boîte à outils
- + Les illustrations

J'aime moins :

- Les nombreuses coquilles
- La sortie de la 2.0 en VF en même temps que la 3.0 VO
- Le monde assez fouillis





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre de 608 pages couleurs à couverture rigide
Prix constaté • 79,90 €

PATHFINDER V1 | CAMPAGNE (VF)

LE RETOUR DU SEIGNEUR DES RUNES

La campagne ultime

Treize ans après l'Éveil du seigneur des runes, et malgré la sortie de Pathfinder 2, voici la suite de la toute première campagne de Paizo sortie en 2007 : le Retour des seigneurs des runes.

Publié à l'origine en plusieurs livres, « *Le Retour* » est ici compilé en un énorme pavé de plus 600 pages assez intimidant, mais plutôt bien organisé après un important travail éditorial. En le parcourant, la profusion d'illustrations, souvent magnifiques, ainsi que la promesse d'expédier des aventuriers jusqu'au niveau 20, ne nous font pas regretter que l'ouvrage soit aussi épais !

Du très lourd

On prend ainsi plaisir à le feuilleter en découvrant notamment les six seigneurs posant fièrement au début de chaque chapitre. La campagne en elle-même ne représente « *que* » les 400 premières pages, le reste du livre proposant de nombreux éléments de back-grounds, aides de jeux et bestiaires sur lesquels nous reviendrons. Autre point qu'il faut souligner, bien que l'aventure flirte avec le niveau 20, elle n'utilise pas les règles du supplément *Campagnes mythiques*.

Une campagne dans la campagne

Une des particularités du *Retour* est qu'il tient compte des événements qui se sont déroulés dans certaines des campagnes précédemment publiées.

D'une part l'*Éveil du seigneur des runes*, bien entendu, ainsi que *Shattered Star* (non traduite à ce jour) avec lesquelles il forme une trilogie, et d'autre part, *la Malédiction du trône écarlate* dont il tient compte du dénouement avec le changement de monarque de Korvosa. À cela s'ajoutent les histoires passées dans certains scénarios de la *Pathfinder Society* (n°4 à 26 - *The Waking Rune*) mais également dans les *Romans Pathfinder* (*Lord of Runes*). Aussi, si vous avez joué l'une ou l'autre de ces aventures ou lu les romans, l'intérêt pour cet ultime chapitre n'en sera que plus excitant. Pour les autres, soyez rassuré, vous pouvez vous lancer sans rien connaître de ce qui précède.

L'intrigue

Il y a près de 10 000 ans, les seigneurs des runes régnaient sur le vaste empire de Thassilon. Lorsqu'ils pressentirent la menace de la Chute, la *pierre-étoile* qui allait dévaster le monde, chacun d'eux trouva un moyen de se mettre à l'abri pour longtemps. Des millénaires se sont passés quand, il y a douze ans, le seigneur des runes Karzoug s'éveilla prêt à reprendre le contrôle de ce monde redevenu prospère. Par chance, un puissant groupe d'aventuriers ayant découvert ses plans se

confrontèrent à lui pour l'éliminer une bonne fois pour toute. Sa mort n'était pourtant que le début... Les autres seigneurs des runes émergent lentement de leur torpeur, et le plus puissant d'entre eux est déjà éveillé... Vous l'aurez compris, le monde compte sur vos aventuriers qui devront se mesurer aux six seigneurs Thassiloniens !

Intro et grandes lignes

[SPOILER !] Les événements du *Retour* débutent à la baie de Rodéric au nord-est du golfe de Varisie. Là, les aventuriers vont découvrir d'inquiétants indices semblant indiquer un retour des seigneurs des runes, leur influence se manifestant déjà. Dans les rues de cette ville côtière, des gangs s'affrontent en reprenant à leurs fins les runes oubliées des anciens seigneurs Thassiloniens, tandis que le fantôme de Sir Rodéric, fondateur de la cité, apparaît pour avertir d'un péril imminent. La petite ville cache de nombreux secrets qui vont propulser les aventuriers dans cette campagne épique et leur faire sillonner la Varisie en tous sens : de Magnimar à l'île de Fendpente, puis dans la plupart des grandes cités de la région, jusqu'aux montagnes Kodar afin d'y éradiquer un culte et son seigneur-dieu. Les niveaux 15 et plus jouent même avec la trame du temps, mais je préfère vous laisser la surprise de découvrir tout cela.

Bien que les aventures soient parsemées de très nombreux affrontements, les scénarios ne se limitent pas à cela. Les PJ devront répondre à l'invitation de seigneurs des runes, faire preuve de diplomatie et de tact et peut-être même passer des accords avec certains d'entre eux. Chacun ayant ses desseins, cela en fait des PNJ plutôt intéressants et ne se limitant pas au statut de « *boss de fin de niveau* ».

Un petit dessert pour finir ?

Comme les autres campagnes *Pathfinder*, *Le Retour* propose de nombreuses annexes sur le dernier tiers du livre. Celles-ci apportent au MJ des informations indispensables pour faire jouer l'aventure, la région de départ, quelques artefacts majeurs et les profils complets des PNJ principaux, notamment ceux des seigneurs des runes. À cela s'ajoutent le lot habituel d'objets magiques et deux gros bestiaires détaillés de presque 60 monstres dont on pourra regretter qu'ils n'aient pas été regroupés. D'autres éléments de background moins techniques permettent au MJ d'approfondir des détails de la campagne, comme l'histoire de chacun des seigneurs de runes, mais aussi sur l'après campagne et ses répercussions.

Pour conclure

Très volumineux et magnifiquement illustré, ce *Retour* répond à la recette habituelle des campagnes *Pathfinder* dans lesquels les personnages voyagent, explorent et changent de plan à plus haut niveau. On y retrouve les nombreux affrontements de monstres, mais les « *donjons* » restent digestes en ne dépassant que rarement la vingtaine de salles. Les PNJ sont nombreux et les joueurs auront intérêt à noter leurs noms pour ne pas être perdus. Épique à souhait, c'est l'une des rares campagnes à proposer de faire évoluer un personnage du niveau 1 au niveau 20. *Le Retour* prendra probablement toute sa saveur si vous avez déjà joué *L'Éveil du seigneur des runes* et d'autres campagnes se déroulant en Varisie. Si tel est le cas, le final promet de laisser à vos joueurs des souvenirs mémorables avec la possibilité pour eux de refaçonner tout le royaume.

Pierre Balandier

J'aime :

- + Les illustrations nombreuses et superbes
- + Le niveau 1 à 20, épique
- + Donjons digestes et souvenirs mémorables à venir

J'aime moins :

- L'épaisseur du livre, lourd à manipuler en jeu





Fiche technique

Éditeur • Studio Absinthe
Matériel • Livre A5
 noir&blanc, 268 pages,
 couverture dure
Prix constaté • 32 €

THE SPRAWL | LIVRE DE BASE (VF)

THE SPRAWL

De chrome et de crasse...

S'il est bien un système que l'on voit adapté à toutes les sauces, c'est bien celui d'Apocalypse World. En voici une nouvelle déclinaison, mais dans une version cyberpunk.

The Sprawl n'est pas un jeu des plus récents. Cependant, avec l'arrivée prochaine d'une nouvelle vague de jeux à tendance cyberpunk (sans parler du jeu vidéo éponyme et de la nouvelle version du JDR du même nom à venir), il nous semblait opportun de rattraper un manquement important. Mieux vaut tard...

Les bases du genre

D'une certaine manière, le genre cyberpunk est un genre désormais un peu vieillot, parfois même dépassé par ses propres prédictions. Bien qu'il trouve ses racines avant, c'est dans les années 80 que le terme devient largement utilisé. Cette dystopie urbaine où le capitalisme libéral est devenue l'ultime structure politique du monde, où les méga-corporations ont grossi jusqu'à devenir des états dans l'état, où les ultra riches gavés de technologie dernier cri regardent de haut la masse des ultra pauvres se battant pour survivre et s'implanter des implants cybernétiques de contrebande dans l'espoir de survivre un jour de plus, où les gangs gangrèment les mégacités et font régner la terreur... Tout cela n'est pas sans rappeler nombre d'œuvres d'anticipation ou de science-fiction plus ou moins récentes. Sans être purement cyberpunk, on pourrait parler de séries comme

Altered Carbon (ou le roman éponyme) qui, bien que lorgnant largement sur le transhumanisme, possède bien des codes du genre, ou encore *Blade Runner* et sa suite récente.

« Powered by the Apocalypse »

Les amoureux du système ne seront pas dépayés. Chaque joueur choisit un profil spécifique et son livret de personnages entre le Fixeur (expert du renseignement), le Hacker, l'Infiltré (expert de l'infiltration), le Limier (expert investigateur), le Pilote, le Provocateur (qui veut changer le monde), le Reporter, le Soldat, le Tech (expert en technologie) et le Tueur. Chaque profil fournit un certain nombre de « manœuvres » spéciales qui sont autant de compétences particulières au profil, plus le choix dans une liste de manœuvres supplémentaires. Elles permettront donc au hacker d'être connecté à la matrice et d'en maîtriser les secrets ou à un tueur de maîtriser ses armes avec une acuité exceptionnelle. En plus de cela, les personnages ont accès à des implants cybernétiques, et doivent choisir deux « directives » : des manies, des traits de caractère ou des liens avec le monde autour du personnage le forçant à sortir parfois de la mission en échange d'un gain en expérience.

Enfin, le personnage est défini par ses caractéristiques. Toutes possèdent une appellation spécifique et correspondent à la capacité du personnage à agir dans l'univers. Exit donc, la force, la dextérité, la constitution... bienvenue au Cran (pour avoir une volonté de fer et agir sous pression), à la Chair (pour gérer la résistance du personnage), au Synth (pour son rapport à la cybernétique), au Style (pour en jeter un max et gérer les interactions sociales), etc.

Quand on effectue un jet, on choisit une manœuvre (spéciale issue de son profil ou générale) correspondant à ce que l'on veut obtenir dans la narration, on jette 2d6, on ajoute la caractéristique appropriée et, sur un 7 ou plus, l'action est une réussite, qu'elle soit partielle ou totale. Ce jet de dé n'est cependant là que pour initier de la narration : le Maître de Cérémonie (le nom du MJ dans *The Sprawl*) est alors invité par le système de jeu à mettre en place les conséquences narratives de ce résultat, en évitant un simple « non » qui n'aurait que pour effet de faire stagner l'histoire. D'autant que certaines manœuvres contraignent le MC et son histoire même en cas d'échec.

Le MC dispose aussi d'un dernier outil, les étiquettes. Ce sont des mots attachés aux objets, lieux et PNJ, servant à la fois de descripteur mais aussi d'élément d'inspiration afin de mettre en scène l'élément rattaché. Ainsi un drone peut-il être « fragile » ou un gang « loyal », un PNJ « peureux », etc. Les étiquettes peuvent avoir aussi une influence mécanique, même si en effet leur influence est surtout narrative, mais ajoutent aux outils du MJ pour improviser avec les éléments concernés.

Conclusion

Si vous aimez les jeux dont les systèmes simulent un univers, une physique, plus qu'une atmosphère et une narration, alors clairement, *The Sprawl* n'est pas forcément fait pour vous. Cependant, si ce qui vous importe c'est l'histoire, les

codes du genre, alors *The Sprawl* est fait pour vous. Comme tous les jeux « propulsés par l'Apocalypse », comme on dit, *The Sprawl* cherche avant tout à émuler le genre. Les listes de manœuvres dépendant du type de personnage choisi et le nombre de manœuvres générales restreignent, typent fortement les personnages. Mais là où on peut parfois avoir le sentiment qu'un jeu passe à côté de son sujet, il n'en est rien ici. *The Sprawl* digère parfaitement les codes du cyberpunk pour les retranscrire avec brio. On monte sa petite équipe en un rien de temps et on se lance facilement dans l'aventure. Le système de fronts et de manœuvres du MJ permet de gérer rapidement et facilement une campagne bac-à-sable dans laquelle les runs s'enchaînent et les emmerdes tombent sur la tête des PJ aussi inexorablement que les holopubs les assaillent dans les centres commerciaux des complexes corporatistes.

Que l'on se comprenne bien : *The Sprawl*, tout comme le système issu d'*Apocalypse World*, n'est pas révolutionnaire. Il formalise tout un tas de pratiques que bien des rôlistes mettent en œuvre de manière instinctive. Mais il le fait admirablement, avec une maîtrise qui force le respect et pousse à l'envie de jouer. D'autant que les manœuvres disponibles pour le MC orientent directement les histoires afin qu'elles collent au genre. Pour peu que l'on accepte l'idée que le système n'émulera pas tout dans ses moindres détails, que la narration de l'histoire prend le pas sur la précision technique du système, et que l'univers n'existe que parce que les joueurs l'auront bâti autour de leur personnage mais que le livre ne fournit pas de longues descriptions.

Vous voulez jouer du cyberpunk ? La sortie prochaine de *Cyberpunk 2077* de chez CD Projekt Red titille votre imagination ? Vous n'avez plus envie des systèmes ultra techniques ? *The Sprawl* est clairement fait pour vous !

Julien Dutel

Un jeu pas comme les autres ?

Que l'on ne s'y trompe pas, une partie de *The Sprawl* ressemble en soi à n'importe quelle partie de JDR. Le système d'*Apocalypse World* ainsi adapté n'a pas pour vocation de révolutionner le JdR tel que l'on le connaît. Il s'agit plus d'une mise en système d'une synthèse de tout un tas de pratiques que l'on met en place intuitivement depuis des lustres. Cependant, ces pratiques sont clairement formalisées, de manière parfois un peu contraignante. Elles pourraient même donner l'impression que le système contraint la narration. Et ça ne serait pas totalement faux. En tous cas, le système de jeu l'infléchit de manière à ce que tout jet de dés ait une conséquence claire, et qu'il ne s'agisse pas uniquement de lancer pour faire du bruit sur la table tout en suivant les rails du MJ. On appréciera ou non ces contraintes mais, en cela, le système de résolution est efficace.

J'aime :

- + Un jeu sur mesure pour le genre
- + Le système Apocalypse intelligemment utilisé
- + Rapide à lire et à assimiler
- + Les chapitres de conseils au MJ, vraiment utiles

J'aime moins

- Certaines illustrations moyennes





Fiche technique

Éditeur • Éditions Leha

Matériel • livre format A5,
couverture rigide

Prix constaté • 25 €

JEU DE RÔLE (VF)

STAR MARX

Kamarade, bienvenue en URSS !

Les américains ont loupé le coche de la conquête spatiale. Nous sommes dans une uchronie parodique dans laquelle les Russes ont rencontré des extra-terrestres au tout début de la guerre froide. Vous rêviez de participer à l'élection de Miss Goulag 969 ou de voir l'URSS exporter dans le cosmos des technologies bancales ?

Avant toute chose, pour vous familiariser avec l'univers de *Star Marx* je ne saurais trop vous conseiller de lire le Guide éponyme, déjà écrit par Max et la moitié, et lauréat d'un prix ActuSF de l'uchronie fin 2018. Ceci étant fait et quitte à jouer dans un univers parodique Soviétique, autant adapter le vocabulaire adéquat, on désignera ainsi le Meneur de Jeu par *Secrétaire Général* et les personnages Joueurs par *Kamarades*, les vaisseaux spatiaux des *Soyouz*, les extra-terrestres des *Nemtsyi* et ceux qui désirent vivre autrement, les « parasites » sont des *Parazitnyi*.

Le pitch

1946, début de la guerre froide, les Russes rencontrent des extra-terrestres. À leur contact, les Soviétiques récupèrent suffisamment d'informations pour se débarrasser de leurs rivaux américains, conquérir la Terre et partir à l'assaut de l'Univers. La suite est faite d'exploration spatiale, de voyages interstellaires et de rencontres avec de nouvelles civilisations extra-terrestres. L'URSS, l'*Union des Républiques Sidérales, Socialistes et Soviétiques*, a ainsi réussi à dominer

l'ensemble de la surface terrestre et imposer son industrie cinématographique avec des œuvres populaires comme *Youri Potter contre le Serpentard monétaire* ou *Rembortsch* avec *Sylvester Staline*, mais également hydrater le peuple avec ses sodas *Red Bolch* ou *Kolkha Kola*.

L'action du jeu se situe en 3019 apr. K-M (après Karl-Marx), soit plus de mille ans après que les Soviétiques aient remporté la Guerre Froide. La vie et la technologie ont très peu changé hormis quelques avancées majeures comme le voyage intersidéral. Les citoyens sont surveillés et endoctrinés, voir brimés s'ils ne suivent pas le bon chemin. Les systèmes solaires sont surexploités avec une gestion à court terme des ressources et les populations doivent s'adapter ou périr. On a vu l'apparition de mutants qui, à l'image des *Nemtsyi*, sont éradiqués s'ils ne sont pas assez productifs.

Ceux qui désirent fuir l'avancée de l'Armée Rouge et ses colons doivent se réfugier dans la ceinture qui entoure l'URSS et que l'on appelle la *Border Zone*. C'est dans cette région que les *Kamarades* vont évoluer.

Le livre du peuple

Le livre de base est normé selon une structure classique à savoir : prise en mains d'un JdR, contexte, création de personnages, règles, etc. mais appelé ici *Premières Notes, L'Union, Kamarades, Doctrine, Soyouz...* sans oublier la feuille de perso', la *Carte du Parti*. Deux scénarios complètent l'ensemble. La maquette est aérée et la partie graphique bien dans « l'esprit » du jeu. On adhère... ou pas.

Kel Kamarade Kon joue ?

Les joueurs, les *Kamarades*, peuvent interpréter différents rôles allant d'humains renégats à extra-terrestres ou même d'anciens robots ouvriers, tous ayant pour point commun de fuir l'URSSS et son Armée Rouge à travers la galaxie. Tout le monde n'a pas forcément envie de s'hydrater uniquement avec de la Vodka ou des Sodas communistes, ni subir la cinématographie de propagande Soviétique ou pire se voir imposer les retransmissions en direct de miss Goulag. La rébellion, ça ne vous rappelle rien ? Oui il y aurait comme un air de ressemblance, dites donc, mais la palette des possibilités est énorme tant l'URSSS est grande avec ses ambitions d'expansions toujours plus dévorantes. On peut imaginer tout un panel d'aventures spatiales mais toujours en gardant l'ADN du jeu, composé comme vous l'aurez compris, de légèreté et de drôlerie.

Système pour tous

Basé sur le D6, vendu dans tout bon magasin d'État, l'utilisation de trois dés est recommandée car basé sur la sainte Trinité : Staline, Lénine et Marxle-Père. Les tests s'effectuent ainsi en combinant les résultats des D6

aux traits du personnage. Pour réussir, il suffit d'égaliser ou dépasser un seuil de difficulté, simple et efficace. À noter que la corruption est au cœur du système de règles (si si) ; pour ce faire, chaque *Kamarade* joueur possède au début de l'aventure 5 *Zlotys*, la monnaie virtuelle du jeu et destinée à gagner le MJ/*Secrétaire Général* à sa cause. Plus le joueur en dépense et plus il peut corrompre. Concernant l'expérience en fin de partie et malgré un cadre de jeu communiste, le *Secrétaire Général* attribue les points d'XP selon son tarif horaire minimal et cela malgré la vision capitaliste des joueurs qui en réclameront toujours plus. Ne cédez pas !

L'avis du parti

Les auteurs, Max et La Moitié, s'en sont donné à cœur joie et les pages fourmillent d'idées, mais il faudra canaliser l'énergie autour de la table, en tant que MJ, pardon en tant que *Secrétaire Général*, pour ne pas partir dans tous les sens et éviter un foutoir sans nom. Ceux qui ont joué ou maitrisé du *Toon*, du *Bitume*, du *INS/MV*, du *Paranoia* ou du *Raoûl* avec des furieux comprendront. Pour ce qui est du contenu et du contenant, on peut saluer l'initiative de l'éditeur *Leha* qui persévère sur cet univers original et remarqué. Le livre et son format mook est pratique à transporter et bénéficie d'une solide couverture rigide. Pour le reste, comme précisé plus haut, le jeu est complet et se suffit à lui-même mais n'est pas forcément adapté au mode campagne mais plus aux scénarios *one-shot*, donc si vous et votre table de jeu aimez l'humour potache, foncez et rassemblez vos *Kamarades*, sinon passez votre chemin et dans ce cas devenez des *Parazitnyi* !

Cyril Rolland

J'aime :

- + L'uchronie parodique
- + Le format du livre

J'aime moins :

- L'humour à tout prix, pas évident à gérer en jeu
- Pas assez d'illustrations de Thierry Segur





Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • Boîte cartonnée,
3 livrets A4 couverture
souples, 9 feuilles de PJ,
1 livret d'aides de jeu, 7 dés

Prix constaté • 34,95 €

RÈGLES DE JEU | LIVRE DE BASE (VF)

L'APPEL DE CTHULHU : BOÎTE DE BASE

S'initier aux Grands Anciens

Après des années à attendre une boîte d'initiation de la part de Sans-Détour, la Boîte de base arrive enfin dans les manoirs et les caves des cultistes en herbe par le biais du repreneur de la licence, EDGE. Les étoiles sont-elles alignées ?

Premier élément de la nouvelle version de la gamme version *EDGE*, cette boîte de base (entendez plutôt boîte d'initiation) a suscité bien des attentes à la fois des fans de toujours et des nouveaux venus. Passons outre la couverture que certains apprécieront, mais que d'autres trouveront bien éloignée de l'ambiance que l'on espère de l'ancêtre, et intéressons-nous au contenu. De prime abord, force est de constater que la grosse boîte contient... beaucoup de vide (3/4 de vide même). Certes, on y retrouve 3 livrets, un dépliant A4, quelques feuilles de PJ, un livret d'aides de jeu et des dés, mais surtout un carton très rigide qui occupe presque la totalité de l'espace et maintient la boîte en carton autrement très souple. Logique non euclidienne...

Il est frais mon poisson

Chaosium reprend un des nouveaux standards des boîtes d'initiation, avec un livre dont vous êtes le héros permettant une prise en main progressive des règles, puis un livret présentant le système de règles simplifiées, pour finir par mettre en pratique tout ce que le débutant a appris grâce à un troisième

livre qui contient des aventures avec MJ. Cette formule marche bien, et c'est encore le cas ici. Le(a) débutant(e) est vraiment guidé(e) pas à pas, jusqu'à la création du personnage qui se fait au fur et à mesure du LDVELH. Le joueur se familiarise ainsi autant avec les diverses caractéristiques et compétences, qu'avec le système de jeu. C'est didactique et bien fichu.

Pour un débutant, il est intéressant de recommencer deux ou trois fois le LDVELH afin d'avoir une chance de réussir l'aventure et surtout de pouvoir découvrir tous les aspects des règles. Par exemple, il est très facile de ne pas se battre au cours de l'aventure et de ne pas se familiariser avec le système de combat. Néanmoins, pour le rôliste connaissant déjà le JdR, l'histoire simpliste et les aspects techniques qui cassent l'ambiance, notamment avec de nombreux jets n'ayant que vocation à apprendre à tester ses compétences, font qu'une fois suffit amplement.

Simple, basique

Le système de cette boîte d'initiation reprend les bases de la 7^e édition. Les caractéristiques (force, constitution, taille, dextérité, apparence, intelligence, pouvoir et éducation) sont

exprimées sous forme de pourcentage et sous forme de demi-valeur et de 5^e de valeur. Il en est de même pour les compétences, présentées comme dans les éditions précédentes sous forme de pourcentage, mais avec la règle des réussites majeures, ou tests majeurs (tests à réussir sous la moitié de sa compétence) et des réussites extrêmes (tests à réussir sous 20% de sa compétence). Peut-être que ce système aurait pu être simplifié pour une version d'initiation, mais son intérêt certain en jeu fait qu'il aurait été dommage de l'enlever. À l'inverse, la carrure, nouvelle caractéristique secondaire de la 7^e édition, n'apporte finalement pas grand-chose ici.

Toutefois, le système présente des mécaniques qui séduiront les débutants comme les briscards. Le système de dé bonus et dé malus apporte un élément utile au MJ, avec le jet de deux dés de dizaine, le meilleur étant conservé dans le cas d'un bonus, ou le pire dans le cas d'un malus (même mécanique que l'avantage/désavantage de *D&D*). La possibilité de redoubler sa compétence est également une option bien choisie pour cette version simplifiée, permettant de refaire un jet de dés, mais avec des conséquences non négligeables en cas d'échec.

Côté combat, même si ce n'est pas le cœur du jeu, la mécanique de la 7^e édition est là encore reprise. Exit la table d'opposition qui laisse place à une gradation des réussites : celui qui fait la meilleure réussite l'emporte et peut faire ses dégâts, même si ce n'est pas lui qui attaquait. Les combats sont de fait plus rapides, en particulier en corps à corps.

Et on devient toujours fou ?

Le LDVELH laisse peu de chance à une réussite autre que la mort ou la fuite, dans la pure lignée des aventures de HP Lovecraft. L'histoire y est assez simple : votre bus tombe en panne dans une petite bourgade où les gens ne sont pas des plus engageants et où un événement important va se dérouler prochainement. Évidemment, vous ne pouvez quitter le village si facilement. Le pitch est classique, mais fait le boulot.

Cinq prêtirés sont proposés pour jouer les scénarios du livret d'aventures. Tous ces PJ appartiennent à la Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué, ce qui leur donne une raison de vivre les aventures ensemble. La première des trois aventures du livre est un scénario en « *face à face* », le MJ avec un seul joueur. Il est néanmoins possible de le modifier pour avoir deux joueurs. Il s'agit d'un scénario court sur une histoire de vol de livres. L'accent est mis sur l'investigation et le *roleplay*. Étant un scénario solo, le joueur doit avoir une bonne aisance à l'oral.

Les deux scénarios suivants se jouent en groupe de 2 à 5 joueurs. Ces deux aventures sont à la fois plus longues et plus dangereuses pour les investigateurs. Bien qu'intéressantes, elles semblent tout de même difficiles à maîtriser pour un MJ débutant. Il est donc conseillé dans ce cas de bien préparer les scénarios en les relisant plusieurs fois, et en préparant les rencontres avec les protagonistes. Quoi qu'il en soit, c'est un investissement en temps de préparation qui en vaut la peine !

Géraud « myvyrrian » G.

J'aime :

- + La progressivité dans le jeu
- + La prise en main via le LDVELH
- + Le basique qui fonctionne très bien

J'aime moins :

- Le matériel un peu léger
- Le système de combat
- Les scénarios un peu complexes pour de l'initiation





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
 Matériel • Livre en couleurs
 de 160 pages à couverture
 rigide.
 Prix constaté • 40 €

J'aime :

- + L'événement déclencheur
- + De bonnes idées de missions

J'aime moins :

- Des synopsis trop courts

SHADOWRUN | JEU DE RÔLE (VF)

BLOODY BUSINESS

Johnson contre Johnson

Ce recueil de missions confrontera vos runners aux magouilles de tout ce que le Sixième Monde compte de corpos.

Bloody Business n'est pas à proprement parler une campagne et vous aurez sans doute du mal à faire jouer l'ensemble des missions à un même groupe de runners. Mais toutes ces missions sont liées à un événement qui menace de chambouler le *statu quo* : la cour corporative a en effet ordonné un audit de toutes les corpos AA. Entre ça et les nombreux problèmes que connaissent les *Big Ten* en cette année 2077, ce sont autant d'opportunités lucratives pour vos PJ. Le petit exposé de la situation en début d'ouvrage laisse d'ailleurs entrevoir certaines d'entre elles.

Les synopsis proposés ont tous en commun de plonger les PJ dans le milieu des affaires et de bosser pour certaines des corpos les plus emblématiques de l'univers, qu'il s'agisse de AAA ou de AA. Certains ont le potentiel pour que les PJ se fassent des amis (et des ennemis) très haut placés. De fait, la plupart des scénarios sont à réserver à des runners expérimentés qui disposent de plusieurs cordes à leur arc et qui sauront réfléchir avant d'agir. Lorsque les scénarios ne font pas appel aux quelques profils types proposés en fin d'ouvrage, des profils supplémentaires de PNJ sont fournis.

Ambiances variées

Plusieurs scénarios se déroulent à Seattle ou dans les régions voisines. Cela dit, bon nombre d'entre eux permettront à vos PJ de voyager : Manhattan, Las Vegas, Lisbonne, Singapour ou Bogota feront partie des destinations possibles. De plus, les topos de missions restent assez variés pour renouveler l'expérience de jeu, depuis de l'ingénierie sociale jusqu'à l'action plus débridée. On peut simplement regretter un certain manque de développement sur les synopsis proposés, du fait du format du supplément. Cela laisse le gros du travail entre les mains des MJ. Quelques graphes de relation ou plans supplémentaires n'auraient sans doute pas été du luxe.

Globalement, *Bloody Business* est un supplément intéressant, relativement ouvert, qui part d'un bon postulat de base. L'ouvrage donne des billes aux MJ afin d'impliquer leur groupe dans le monde corporatiste, et un MJ expérimenté saura exploiter au mieux les multiples missions proposées et les interactions avec certains des acteurs majeurs du Sixième Monde.

Thomas Robert

SHADOWRUN | JEU DE RÔLE (VF)

NEO-REVOLUTION

Cyberdémocratie ou dictature 2.0 ?

Ce petit supplément made in France complète l'univers de Shadowrun avec une campagne ayant pour cadre les événements de 2076 à 2080



→ **N**éo-Révolution se compose de deux parties. La première moitié de l'ouvrage présente les événements en France qui mènent à une nouvelle révolution et l'avènement d'une cyberdémocratie sous l'égide d'un système expert appelé Marianne. La deuxième moitié constitue une campagne en cinq scénarios révélant les dessous de ce qu'est réellement Marianne.

Paris sera toujours Paris

Le début de l'ouvrage présente les enjeux et les événements de la Néo-Révolution, avant de proposer un guide de Paris en 2080 qui fait rapidement le tour de la ville, quartier par quartier. Cette première moitié est dense, riche en informations. Quelques pages font aussi le lien avec des événements dans la SOX ou en Bretagne. Toutefois, positif, les descriptions proposent aussi de l'anecdotique, utilisable en jeu. Le cadre parisien tel que décrit est un *setting* oppressant et noir, rappelant les pires heures de l'Histoire de France et qui n'a pas grand-chose à voir avec d'autres villes du Sixième Monde comme l'emblématique Seattle. C'est potentiellement un cadre dépayant, même pour des habitués, mais qui peut être aussi extrêmement dur et frustrant.

De brumes et de sang

La deuxième moitié est une campagne en cinq scénarios s'étalant sur plusieurs années et qui amène les PJ à Paris mais

aussi à travers la France. Les scénarios sont assez succincts et, vue l'ampleur des événements décrits, les MJ doivent s'attendre à beaucoup travailler pour étoffer le matériau de base. Au vu de l'importance des enjeux, il faudra aussi une bonne dose de travail pour éviter le syndrome des PJ spectateurs plus qu'acteurs des événements. Mais pour ceux qui y parviendront, l'histoire promet une participation mémorable à des événements de première importance.

Néo-Révolution est un supplément qui essaie de faire beaucoup en peu d'espace. Et qui y parvient parfois. On peut toutefois regretter que le supplément fasse le grand écart entre deux positions radicalement différentes : en présentant le cadre parisien en 2080, soit après les événements de la campagne incluse, les auteurs rendent automatiquement caduque une des moitiés de l'ouvrage : soit vous choisirez de jouer en 2076 et la première partie sera en grande partie inutile, soit vous optez pour la campagne et il vous faudra repenser cette description. Dommage aussi que la compatibilité avec *Anarchy* et *Shadowrun* soit gérée par l'absence totale de profils techniques, sans aucun doute par manque de place. Il reste cependant agréable de voir le développement du cadre français être l'œuvre d'auteurs du cru, ce qui apporte sans conteste une thématique et une approche « locale ».

Thomas Robert

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre en couleurs de 64 pages à couverture rigide.

Prix constaté • 25 €

J'aime :

- + Les liens possibles avec d'autres suppléments
- + Les références historiques
- + La *French Touch*

J'aime moins :

- L'absence de profils techniques
- Une campagne « *scriptée* »



TAILS OF EQUESTRIA | GAMME VF

LES APPARENCES SONT TROMPEUSES

Donc il ne faut pas s'y fier...

La gamme *Tails of Equestria* continue de s'enrichir et propose un nouveau scénario, de quoi parcourir à nouveau les paysages de ce pays enchanteur.



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livret à couverture souple de 52 pages en couleur
Prix constaté • 15,99 €

Tous les cent ans, une mystérieuse bibliothèque apparaît non loin de l'Empire de Cristal (le pays jumele à Equestria). Frère aîné de Twilight Sparkle et prince de cette nation, le noble Shinning Armor brûle de l'explorer mais ses devoirs ne lui en laissent guère le temps. Il fait donc appel aux poneys-joueurs pour s'y rendre et découvrir les spécificités de ce lieu étrange. Une aventure pleine de mystères et de magie !

My Little Pony dans la bibliothèque interdite

Les Apparences sont trompeuses propose donc aux personnages d'enquêter sur cette bibliothèque au comportement erratique. À partir du moment de son apparition, elle ne reste que trois jours et il faut en sortir avant cette échéance – sous peine de se volatiliser avec elle ! La mission doit donc être accomplie en un temps limité, or l'endroit est vaste et dangereux – et encore faut-il parvenir à y accéder...

Constituée de plusieurs niveaux, la bibliothèque entraîne ainsi les personnages dans ses profondeurs et ils doivent se montrer aussi inventifs que courageux. Difficile d'en dévoiler plus sans risquer de spoiler, mais entre pièges loufoques, créatures de papier agressives et étonnants livres conscients, il faudra faire preuve de bonnes capacités physiques pour s'en tirer ! Mais aussi d'empathie et de compassion, en accord avec les valeurs que portent les poneys.

Assouplir le carcan

La bibliothèque est au final un donjon à explorer, avec des rencontres et des pièges. Le chemin est hélas un peu trop balisé et, à plusieurs reprises, le texte précise les tâches à accomplir pour débloquer tel ou tel accès ou résoudre telle ou telle épreuve. C'est un peu dommage car cette linéarité peut nuire au plaisir des joueurs en leur donnant la sensation d'être prisonniers d'une trame trop écrite.

Notre conseil : n'hésitez pas à faire confiance à votre tablée pour inventer ses propres solutions. Si les idées émises paraissent bonnes et dans l'esprit de l'univers, récompensez-les ! Improvisez au besoin afin que les joueurs aient réellement l'impression que leurs actions sont prises en compte.

Porte, créatures, amitié !

Les Apparences sont trompeuses est un scénario qui possède un bon potentiel, à condition que le MJ y mette du sien et n'hésite pas à s'émanciper du dirigisme un peu trop marqué de sa trame. Avec juste un peu plus d'agentivité permise aux joueurs, une simple exploration de donjon se transformera en une aventure haute en couleurs pleine de rebondissements et de moments émuants.

Et puis, quel plaisir de rencontrer le surprenant propriétaire de cette bibliothèque si chaotique...

Romain d'Huissier

J'aime :

- + Un bon potentiel
- + Discord !

J'aime moins :

- Un donjon trop dirigiste

UMBRA

L'ombre de velours

Umbr*a* est le dernier supplément à paraître pour l'édition 20e anniversaire de Loup-Garou. Une conclusion en forme de feu d'artifice !

Lorsque Loup-Garou paraît, le concept de l'Umbr*a*, le monde des esprits auquel sont connectés les lupins, participe à cimenter l'ensemble des jeux du Monde des Ténèbres. L'édition 20e anniversaire lui consacrait déjà 30 pages dans son livre de base, que ce supplément étend à 174 pages particulièrement denses.

De la Pénumbra à l'Umbr*a* profonde

Sans surprise, les premiers chapitres suivent la structure de l'Umbr*a*, s'enfonçant progressivement de la Pénumbra à l'Umbr*a* profonde en passant par l'Umbr*a* proche, sans oublier l'Umbr*a* astrale et l'Umbr*a* sombre.

Ces pages introduisent peu de nouveaux concepts, mais les différentes régions des terres spirituelles sont bien plus développées que dans le livre de base. Les types de lieux de la Pénumbra, les domaines de l'Umbr*a* Proche, les Terres Natales de chaque tribu sont ainsi détaillées sur plusieurs pages. Avec plus de vingt ans d'affinage derrière lui, le résultat est passionnant à lire. Cela n'en reste pas moins du pur *White Wolf*, c'est à dire qu'une partie du contenu est très conceptuel, surtout en raison du sujet abordé.

Le texte s'accompagne cependant d'exemples concrets et surtout de nombreux *arcs narratifs*, intrigues propres à nourrir un ou plusieurs scénarios. Même si, Loup-Blanc oblige, la plupart sont

encore loin d'un synopsis d'aventure, ce sont autant de ficelles offertes au MJ qu'il n'a plus qu'à tirer.

Esprits et Élus

Deux autres chapitres sont consacrés aux Esprits et aux Kamis, les élus de Gaïa.

Les premiers s'inscrivent dans la théologie animiste du jeu, quelque part entre croyances chamaniques et caverne de Platon. On y trouve des symboles de la nature mais aussi de concepts aussi modernes que... les financements participatifs. Pas d'inquiétude si vous y voyez un risque de parodie en décalage avec le ton de vos parties, il est très facile d'ignorer ce qui ne vous convient pas – un tri qui sera dans tous les cas nécessaire pour éviter l'indigestion.

Les seconds touchent à la nature profonde des garous. Ils s'enfoncent dans les tenants et aboutissants du background du jeu – ce qui justifie au passage assez bien que ce supplément soit publié en clôture de la gamme.

Umbr*a* est un supplément très riche. La cosmologie qu'il développe est passionnante et contient la promesse de très nombreuses histoires et aventures. Tellement qu'il constitue presque un jeu dans le jeu, pour *Loup-Garou*, mais aussi pour d'autres jeux du Monde des Ténèbres, *Wraith* et *Changelin* en particulier : mieux vaut le savoir avant de se lancer.

Slawick Charlier



Fiche technique

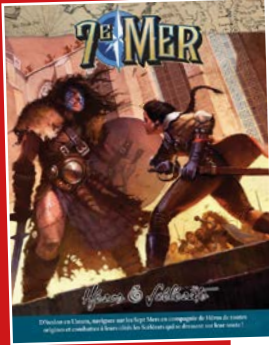
Éditeur • Arkhane Asylum Publishing
Matériel • Livre 174 pages couleurs couverture rigide
Prix constaté • 45 €

J'aime :

- + La richesse et la cohérence de la cosmologie proposée
- + Les exemples concrets et les nombreuses idées d'intrigue

J'aime moins :

- Plus conceptuel que ludique par endroit
- Un peu indigeste si on n'y prend pas gare



Fiche technique

Éditeur • Agate Éditions
Matériel • Livre 208 pages
couleurs couverture rigide
Prix constaté • 34,90 €

J'aime :

- + 80 personnages et autant de promesses d'aventure
- + Aussi agréable à l'œil qu'à lire

J'aime moins :

- Quelques conseils peu utiles

HÉROS & SCÉLÉRATS

7 MER | SUPPLÉMENT VF

Le bien et le mal

Après deux épais tomes sur la géographie de Théah, il est temps de s'intéresser à ceux qui en font un monde meilleur... ou qui lui apportent malheur, ces êtres hors du commun destinés à l'héroïsme ou au contraire à la malfeasance.

7^e Mer est un univers cinématique qui ne lésine pas sur les archétypes, fussent-ils bons ou mauvais. Sur Théah, les méchants ont peut-être une excuse pour ce qu'ils sont devenus, mais ils sont toujours et irrémédiablement voués à mal agir, de même que les héros n'accompliront jamais que le bien. Leur place dans le contexte du jeu est telle qu'un supplément devait inévitablement leur être consacré.

Le tour de Théah en 80 personnages

Héros & Scélérats propose 40 héros et 40 scélérats. Ils sont classés en 5 catégories, des plus physiques aux plus machiavéliques, couvrant les 5 caractéristiques du jeu. Chacun bénéficie de deux pages, avec illustration, fiche technique et éléments de contexte. Ces derniers ne font pas que couvrir son historique, mais aussi ses motivations et même des conseils d'interprétation.

Destins tragiques, familles déchirées, conspirateurs avides de pouvoir ou d'argent, esprits égarés contraints au mal par une malédiction... Le panel couvert est très varié. Tous les personnages semblent bénéficier d'une attention de leur auteur qui les rend tous touchants, d'une certaine manière. Toutes les nations de Théah sont aussi couvertes, y compris les nations pirates. À noter néanmoins que les objectifs d'une

partie des profils sont associés à une zone géographique précise. Ils seront de fait plus difficiles à exploiter comme pré-tirés que comme PNJ.

Action !

Quelques conseils complètent l'ouvrage. Si la plupart sont superflus, certains, en particulier les conseils de mise en scène, sont à la fois simples et judicieux. Ils donnent par exemple quelques clés pour gérer la montée en puissance d'un vilain pour bien réguler la tension dramatique autour de la table, ou encore de s'assurer qu'un PNJ ne prenne jamais plus d'importance que les PJ, qui doivent rester au centre de vos parties.

Notons enfin que la présentation est à l'image du reste de la gamme, très agréable donc, richement illustrée et bien maquettée.

Héros & Scélérats est à *7^e Mer* ce que les bestiaires sont aux donjonneries. Ses personnages peuvent venir peupler une scène, faire l'objet d'un scénario ou nourrir toute une campagne. Contrairement aux *Nations de Théah*, ce supplément ne manque pas de matériel ludique. Même si vous n'en exploiterez jamais qu'une petite partie à la fois, il complète de très belle manière le dip-tique sur l'univers de jeu.

Slawick Charlier

FRANCE BY NIGHT

Croisades et cours d'amour

Assemblage de textes traduits et inédits, financé et augmenté lors du Ulule de l'édition 20^e anniversaire de Dark Ages, cet ouvrage s'impose comme le guide ultime de la France médiévale des Ténèbres.

→ **A**u XII^e siècle, le royaume de France de Louis IX (futur Saint Louis) est sur la pente ascendante mais reste une terre dominée par de puissants barons. Alors que l'empire Plantagenêt cède du terrain sur le continent, plusieurs événements se jouent qui concernent à la fois les humains et les caïnites. Luttres de pouvoir, rivalités anciennes et hérésies nouvelles créent un environnement en constant changement.

France médiévale 101

La première moitié de l'ouvrage est un guide presque exhaustif de toutes les régions que recouvre la France moderne mais qui sont à l'époque un assemblage hétéroclite de comtés, duchés ou évêchés aux loyautés souvent incertaines. Après une partie historique relativement superficielle qui donne quelques clés pour comprendre l'origine de nombreuses rivalités entre immortels, c'est ce guide géographique qui constitue le cœur de l'ouvrage. Pour chaque grande région du royaume de France (et des alentours) sont exposés les principaux enjeux auxquels la région est confrontée, ainsi que certains de ses lieux et organisations emblématiques.

Ce panorama seul vaut le détour. Il est bien fait, solide et documenté. Il a aussi la bonne idée de donner quelques clés essentielles aux MJ pour établir une ou plusieurs chroniques dans les lieux décrits, ainsi que des suggestions d'intrigues. Vu les grandes disparités (culturelles, sociales et géographiques), c'est un exercice délicat et les MJ moins

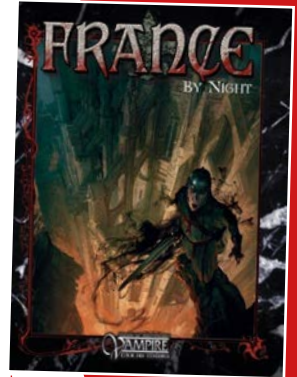
expérimentés feraient bien de se limiter à une zone plus réduite. Les MJ plus ambitieux y trouveront pour leur part énormément de matière à exploiter.

Ambiances variées

Dans un deuxième temps, l'ouvrage s'attarde sur les spécificités mystiques de l'époque. Cela vaut d'ailleurs pour tout l'ouvrage, une place particulière est accordée à la croisade des albigeois, qui a un impact indéniable sur la société caïnite, bien au-delà du Languedoc. La synergie avec la campagne de l'*Hérésie cathare* est évidente. Les autres créatures du Monde des Ténèbres se voient aussi accorder une place : loups-garous, mages, fées et fantômes. Enfin, le dernier quart de l'ouvrage rassemble les données techniques et les profils de grandes figures, avec notamment un *who's who* vampirique indispensable pour comprendre la balance de pouvoir en France, mais aussi avec les cours vampiriques voisines.

France by Night est un ouvrage ambitieux qui réussit la prouesse d'offrir une synthèse efficace d'une situation complexe et polymorphe. C'est clairement un ouvrage indispensable pour tous les MJ qui voudraient mener une chronique dans ou près du royaume de France. En prévoyant une masse de travail conséquente pour s'approprier l'ouvrage et le contexte. Et en regrettant peut-être que l'éditeur n'ait pas fait le choix de se concentrer sur un espace plus réduit en allant plus dans le détail et le prêt-à-jouer.

Thomas Robert



Fiche technique

Éditeur • Arhane Asylum Publishing

Matériel • Livre en couleurs de 256 pages à couverture rigide.

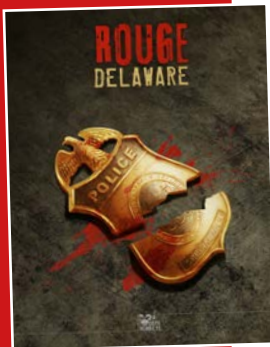
Prix constaté • 45 €

J'aime :

- + Un panorama complet
- + La synergie avec l'*Hérésie Cathare*

J'aime moins :

- La difficulté de prise en main



Fiche technique

Éditeur • Les Douze Singes

Matériel • un livre
couverture cartonnée de
112 pages couleurs avec
signet tissu

Prix constaté • 29 €

J'aime :

- + Un cadre complet et détaillé
- + Une bonne ambiance visuelle

J'aime moins :

- Trop court

CTHULHU HACK | STAND ALONE (VF)

ROUGE DELAWARE

Police poulpique

Vous en avez marre des horreurs tapies dans des manoirs décrépits ou des bibliothèques poussiéreuses ? Ce supplément est fait pour vous !

Création française, *Rouge Delaware* est à la fois cadre de campagne et *stand alone*. S'il ouvre la porte des aventures moins classiques de la collection *Dark Monkeys*, sa réussite conditionnera sans doute de futures autres suppléments originaux.

Call Ftagh'n-1-1

Rouge Delaware propose un cadre de campagne complet permettant de nombreuses folies.

Dans un futur proche (entendre dont l'avancée technologique est à la discrétion du MJ), les joueurs incarnent des policiers d'une unité dont la principale particularité est (en dehors d'être détestée par toutes les autres) d'avoir autorité sur toute affaire qui traverse le fleuve Delaware.

Cette spécificité fait que le service des liaisons (petit nom de cette unité) est capable de s'octroyer les prérogatives des unités de Philadelphie, Camden ou encore certains dossiers du FBI, suscitant une animosité compréhensible. Et comme rien n'est jamais fait pour arranger les PJ, certains secrets aux accents poulpesques se cachent dans les tréfonds des villes jumelles.

Les tentacules sur la tête !

L'ouvrage est plutôt clair et organisé grâce à un découpage intelligent. En effet, on commence par nous présenter l'unité des liaisons et ses effectifs, puis les cités jumelles, et enfin l'envers du décor en répondant aux hideux mystères qui relient ces différents éléments.

Avec sa criminalité bien répartie, l'ensemble peut paraître très classique et balisé, voir manichéen, mais les différentes explications sont suffisamment convaincantes pour que cela n'en soit pas gênant. Chaque secteur est décrit avec précision et la place des gangs ou mafia qui les occupent clairement définie.

Le supplément comporte également deux scénarios courts pouvant servir de base à un développement de campagne ou d'introduction au JDR lors d'une convention, le système se prêtant bien à cet exercice.

À la toute fin sont également inclus trois lieux exploitables comme éléments d'intrigues et ne nécessitant que peu de travail pour en développer un scénario efficace.

Les experts Rlyeh

L'univers de *Rouge Delaware* est bien décrit et fourni. On retrouve facilement le schéma qui a fait le succès de *Cops* à son époque et la touche de l'un de ses auteurs phares.

Un plus extrêmement plaisant est l'indication de développement futur, les actions de chaque faction en réaction à certains événements sont prévues et permettent une évolution sur le long terme de ce cadre de campagne

En définitif, *Rouge Delaware* est une belle surprise et, pour un prix tout à fait raisonnable permettra de nombreuses heures de jeux au sein d'une campagne qui ne nécessitera pas autant de travail que l'on pourrait imaginer.

VAMPIRE DARK AGES | JEU DE RÔLE (VF)

L'HÉRÉSIE CATHARE

Dieu reconnaîtra les siens

Voilà une campagne 100 % made in France qui propulsera vos Cäinïtes dans une des pages les plus sombres de l'histoire de France.

➔ **D**epuis le massacre de Béziers jusqu'à la chute des derniers Parfaits à Montségur, la *Chronique* met en parallèle la croisade contre les Albigeois et les intrigues occultes de plusieurs factions vampiriques.

Sur la robe, les taches de sang

La campagne se déploie autour de trois événements-clés sur les 35 ans que dure la croisade, qui dans les faits se mue bien vite en un assujettissement du Languedoc et du comté de Toulouse à la couronne de France. On a tout d'abord le massacre de Béziers en 1209, puis la croisade de Louis VIII en 1226, et enfin la prise de Montségur en 1244. Trois événements-clés de l'histoire cathare, qui se mêlent à des intrigues du monde des Ténèbres. Une rivalité territoriale entre Esclarmonde la Noire et la Grande Cour. Mais aussi une rivalité mystique entre Rome et les tenants de l'hérésie cäinïte, mise en parallèle de l'hérésie cathare.

Au milieu de ces événements dramatiques et de ces figures emblématiques, les PJ sont appelés à jouer un rôle important qui pourrait décider du succès ou de l'échec des tentatives mystiques de certains pour accéder au Paradis. Ils sont tout d'abord pris dans le siège de Béziers au cours d'un scénario qui repose sur de nombreux flash-backs pour établir les liens entre la coterie et certains des PNJ majeurs de la campagne. Ensuite, ils sont pris dans

la lutte d'Esclarmonde la Noire pour le pouvoir en même temps que l'indépendance occitane. Enfin, ils participent à la prise de Montségur pour sauver ce qui peut l'être en évitant de périr eux-mêmes sur le bûcher.

Théâtre de marionnettes

L'Hérésie cathare est une campagne qui fait des choix marqués, à la fois dans son ambiance et son développement. Cela implique un côté parfois un peu scripté qui pourrait donner l'impression aux PJ d'être des pantins à la solde des diverses figures importantes décrites dans la campagne (une faiblesse récurrente dans le *Monde des Ténèbres*). Mais des MJ et des joueuses expérimentées sauront s'imposer et profiter du décor proposé, en s'aidant notamment des conseils fournis en début d'ouvrage sur les divers rôles des PJ. Ce décor se voit en outre complété en partie dans *France by Night* (critiqué par ailleurs dans ce numéro.)

Le contexte de la campagne offre en tout cas des situations exigeantes, qui mêlent scènes d'action et dilemmes moraux. Avec un peu de développement supplémentaire dans les longues périodes entre les scénarios, afin de renforcer les liens entre la coterie et les diverses factions, il y a là matière à une excellente chronique mêlant à merveille historique et fantastique.

Thomas Robert



Fiche technique

Éditeur • Arhane Asylum Publishing

Matériel • Livre en couleurs de 112 pages à couverture rigide.

Prix constaté • 30 €

J'aime :

- + Le choix de la période et des événements
- + Beaucoup de place pour développer la chronique entre les scénarios

J'aime moins :

- Pour rôlistes expérimentés
- Quelques clés et enjeux auraient pu être mieux explicités



Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum
Matériel • Livre US letter, 200 pages couleur, couverture dure.
Prix constaté • 40 €

J'aime :

- ✦ Un supplément indispensable
- ✦ Clarification importante de l'univers pour les nouveaux venus

J'aime moins :

- ✦ Toujours ces photos pas toujours heureuses, même s'il y en a moins

VAMPIRE 5ÈME ÉDITION | SUPPLÉMENT (VF)

CAMARILLA

Le bal des vampires

Le livre de base de Vampire 5^{ème} édition était chiche en information de contexte. Il manquait un certain nombre de précisions afin de s'emparer pleinement d'un contexte politique un peu complexe et d'en rendre les subtilités à la table. Ce premier supplément corrige-t-il cette erreur ?

Ne vous laissez pas tromper par le nom du supplément. Il signifie simplement qu'il est écrit afin de donner tous les outils nécessaires à jouer une campagne dans le cadre de la Camarilla. Cependant, le supplément ne traite pas uniquement de cette organisation, même si la majeure partie de l'ouvrage la concerne.

La camarilla mais pas que

Le livre se veut accessible et agréable à lire, et le parti pris des auteurs le facilite grandement. En effet, au lieu de nous assommer de textes descriptifs, le livre se compose d'articles, de lettres et de rapports « *dans l'univers* ». On y découvre donc le point de vue des membres de la Camarilla sur leur propre organisation et sur les dangers qui la menacent (ou qu'ils s'imaginent la menacer), tout en découvrant au fil des pages les rouages les plus intimes de cette dernière.

De plus, on y découvre un nouveau clan, les Banu Haqim, qui devient jouable. On peut aussi découvrir le point de vue de la Camarilla sur les Anarchs, leurs adversaires les plus féroces. Mais ne comptez toujours pas obtenir une vérité absolue, il vous

faudra attendre le second supplément, Anarchs, qui complétera celui-ci pour en savoir plus et avoir un aperçu plus large de la société des Vampires dans notre monde moderne.

Indispensable ?

Il est clair que ce supplément est absolument indispensable, et ce surtout si vous êtes un nouveau venu dans l'univers de vampire. On saluera l'idée de balayer à grands traits toute la société vampirique, et l'idée d'orienter les textes de manière à en faire autant des outils de compréhension que des amorces de scénarios, mais aussi que des aides de jeu potentielles que l'on peut distribuer aux joueurs quand on décide de mettre en scène l'une des nombreuses factions décrites au cours du livre. On peut aussi remarquer que la géhenne est de nouveau abordée, ainsi que la seconde inquisition. Sans remplacer l'utilité d'un supplément comme le *Journal de Becket*, on ne peut pas ignorer l'effort fait de rendre le background plus accessible. En cela, difficile de se passer de ce supplément pour tout MJ désireux de faire jouer dans cet univers.

Julien Dutel

VAMPIRE V20 ET 5E ÉDITION | SUPPLÉMENT (VF)

LE JOURNAL DE BECKETT

Tous les secrets du monde vampirique

On le sait, le monde de Vampire a pris fin avec la Géhenne. Et même si la version 20e anniversaire reprend le contexte historique du jeu, elle finira par arriver. Et c'est là que le Journal de Beckett intervient.

Atypique, le supplément l'est avant tout dans son format. Ce livre épais (560 pages) en format A5 ne contient pas un texte à la lecture linéaire. Il se présente réellement comme le journal du dénommé Beckett, Vampire et archéologue, qui documente tout au long des pages ses voyages et ses découvertes. Cette compilation de notes, de journal de bord, d'articles épinglés, de lettres accrochées... rendent la lecture particulièrement immersive. Mais surtout, elle donne le sentiment de se plonger avec le narrateur au cœur même de l'intrigue qui va mener à la fin du monde de Vampire tel qu'on l'a connu lors des premières éditions.

Tout du long de ses presque 600 pages, on découvre alors tous les secrets du monde vampirique et de sa chute. Une documentation passionnante et indispensable pour tous ceux qui voudraient faire jouer les terribles changements qui l'ont secoué, ou simplement pour ceux qui voudraient connaître le fin mot de l'histoire.

Pour quelle édition ?

Ce supplément a été écrit pour s'intégrer entre l'édition 20^{ème} anniversaire et la 5^{ème} édition du jeu. Ainsi, il conclue l'une et précède l'autre. S'il est un ajout sympathique mais dispensable à l'édition 20^{ème} anniversaire, il est absolument indispensable à tout nouveau venu dans l'univers qui commencerait avec la 5^{ème} édition. Évidemment, il fait référence

aux éditions précédentes, mais il permet en réalité de mieux comprendre la situation de la cinquième édition, trop vite esquissée et balayée dans son livre de base.

Mais on peut jouer avec ?

Ô que oui ! En réalité, la force du supplément est d'offrir des textes d'ambiance, mais pas de verrouiller l'univers de jeu en faisant du lecteur un spectateur et du joueur un pantin en fond de cour. Toutes les situations relevées dans le livre sont en réalité de la matière à scénario ! Les premières pages, par exemple, racontent l'histoire de la primogène Tremere de Milwaukee et de sa désertion, multipliant les rumeurs et les faux semblants. Une matière énorme à scénario où les joueurs pourraient vivre et participer en direct à sa disparition !

Dans l'ensemble, le livre a été pensé afin de proposer de la matière. Les dernières pages sont à cet égard parlantes puisqu'elles sortent du journal pour devenir une aide de jeu sur la manière d'intégrer la méta-intrigue derrière le livre dans les chroniques de *Vampires* que l'on pourrait vouloir jouer.

En bref, le *Journal de Beckett* est un indispensable, que vous désiriez faire jouer la Géhenne, ou simplement que vous vouliez mieux comprendre le contexte de la cinquième édition et, qui sait, y trouver des pistes de campagne.

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • Livre A5, 560 pages couleur, couverture dure.

Prix constaté • 49,90 €

J'aime :

- + Le format, physique et éditorial, mettant directement dans l'ambiance
- + Une mine d'or pour créer sa chronique
- + Un éclairage bienvenu sur la situation de la 5^{ème} édition

J'aime moins :

- Le choix d'en faire un journal rend la recherche d'information parfois un peu difficile



Fiche technique

Éditeur • Studio Graphique
Josselin Grange

Matériel • Livre 128 pages
couleurs couverture rigide
et plans

Prix constaté • N.C.

J'aime :

- + La qualité des vues 3D
- + Facilement utilisable pour différents types d'univers...

J'aime moins :

- ... mais hors cyberpunk, une partie du contenu perd de son intérêt
- Les cartes séparées n'ont vraiment d'intérêt que dans leur version grand format

GÉNÉRIQUE | SUPPLÉMENT VF

LOKATION

Appartement sur plan

Lokation s'inscrit dans la lignée des travaux d'aides de jeu construits autour de cartes et de plans. Le principe ? Proposer un recueil de plans de divers lieux, avec description idoine et réutilisable pour tout type de JdR. Lokation s'attaque aux environnements modernes et futuristes. Prêt pour la visite ?

L'ouvrage, au format A4 couleur agréablement présenté, propose 14 lieux de tailles et inspirations variées. Entrepôt de gang, temple d'une secte, immeuble corporatiste, motel mais aussi base de super-héros et de super-vilains : le spectre couvert est plutôt large.

Approuvé par l'architecte

Concrètement, chacun (étage par étage pour ceux en ayant plusieurs) se compose d'une vue 3D, d'un plan quadrillé et d'un second plan technique mentionnant des éléments comme les arrivées électriques et réseau, les portes, etc.

Les vues 3D sont à la fois lisibles et esthétiques. Elles constituent un outil précieux pour le MJ, soit pour faciliter les descriptions verbales, soit pour être montrées directement aux joueurs. Elles permettent de se rendre parfaitement compte de la manière dont les lieux sont structurés... Au point de diminuer l'intérêt des plans qui les accompagnent.

D'autant que ces plans sont aussi fournis sur des feuilles séparées, dans des dimensions qui dépendent de l'offre souscrite lors du financement

participatif du projet. Hélas, seuls ceux dans la plus grande taille sont exploitables avec des figurines, limitant *de facto* l'intérêt des autres formats.

Mise en contexte

Quelques éléments de contexte accompagnent les différents lieux. Ils se situent globalement dans une ambiance cyberpunk plutôt sombre. On imagine immédiatement l'usage des plans techniques pour préparer un run : débrancher le courant ici, pirater le réseau là... En contrepartie, ces plans (un tiers de l'ouvrage tout de même) seront peu utiles dans d'autres contextes.

Quoi qu'il en soit, ces informations sont très succinctes et parfaitement optionnelles. Rien n'empêche par exemple de peupler cet appartement sordide avec d'autres PNJ que le vampire et ses goules proposés.

À noter que l'ouvrage est sous-titré « *Bloc 1 : Baron & Légende* », ce qui laisse entendre qu'une suite est envisagée. Ce serait une bonne nouvelle : malgré quelques défauts, la qualité des plans proposés ne peut que nous donner un goût de trop peu !

Slawick Charlier

LES MONDES DU PACTE

Des tréfonds du soleil aux limites du système

Starfinder continue tranquillement mais sûrement de s'enrichir. Après un bestiaire et une campagne, Black Book vous propose maintenant de développer vos connaissances des mondes du Pacte. L'espace pour seul horizon ?



Chaque monde du Pacte est décrit selon le même format. Tout d'abord des informations générales, géographiques, historiques et politiques. Ces données permettent de cerner son fonctionnement et sa place au sein du Pacte. Plusieurs sites remarquables sont ensuite décrits.

Soleil trompeur

Tous les recoins des mondes du Pacte sont ainsi abordés. Cela inclut donc par exemple la Diaspora, la station Absolom et même... le soleil ! Des bulles de protection ont en effet été découvertes autour de ce dernier et sont désormais habitées.

Ce lieu, qui débute l'ouvrage, est représentatif de l'absence presque total de limites que se sont fixés les auteurs et renforce encore un peu plus (s'il en était besoin) le caractère *space fantasy* de *Starfinder* – au détriment de tout aspect science-fiction. Des villes-usines d'Aballon aux habitations flottantes de la géante gazeuse de Bréthéda en passant par les jungles de Castrovel, les Mondes du Pacte ne manquent pas d'exotisme.

Section pratique

Toutes ces données sur les mondes du Pacte laissent encore la place à deux chapitres. Les « *seconds rôles* » tout d'abord proposent des archétypes liés à diverses organisations des mondes du Pacte, tel que les Pirates Libres ou les mercenaires.

Le dernier chapitre regroupe différentes options de personnages : dons, armes, sorts, vaisseaux spatiaux... La présence d'un chapitre technique au sein d'un ouvrage majoritairement de contexte est discutable, mais la plupart des options proposées (même les armes !) viennent aussi avec un élément de background.

Ne tirez pas sur le guide

Cette variété a bien sûr quelques limites. À la lecture, *les Mondes du Pacte* semble ne regrouper que des endroits aussi uniques qu'extrêmes. Pris littéralement, chacun nécessiterait une aventure complète pour être approché par un groupe de PJ – et ne parlons pas de les explorer en profondeur ! Par endroit, l'ouvrage n'échappe pas non plus au classique syndrome du « *une planète, un environnement* » (la planète-jungle, la planète-usine...).

Ce dernier point est tout de même largement atténué par la masse d'informations proposées. Comme d'habitude avec *Paizo*, la maquette est en effet particulièrement dense, tout en étant impeccablement présentée et illustrée : impossible de prétendre ne pas en avoir pour son argent ! À ce titre, *les Mondes du Pacte* constitue en quelque sorte le livre de base de l'univers de *Starfinder*, et un compagnon aussi riche que précieux pour les explorateurs en herbe.

Slawick Charlier

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre 216 pages couleurs couverture rigide

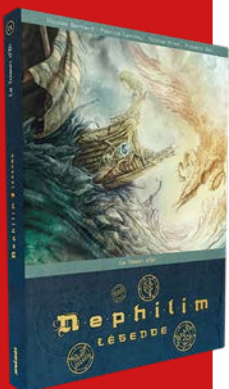
Prix constaté • 44,90 €

J'aime :

- + Le rapport quantité/prix
- + Variété et originalité au rendez-vous
- + Beaucoup de lieux, pas trop de détails

J'aime moins :

- La section sur la station Absolom, identique à celle déjà publiée dans *les Soleils Morts*
- Un chapitre technique au sein d'un ouvrage de contexte, est-ce bien pratique ?
- Beaucoup de lieux, trop peu de détails



NEPHILIM LÉGENDE | CAMPAGNE (VF)

La TOISON D'OR

Heureux, qui comme Ulysse...

...a fait un long voyage, suivi la voie des Argonautes, et ramenez la Toison d'Or. Cette campagne pour la nouvelle édition de Néphilim (voir notre critique dans Casus #32) s'est fait attendre presque 20 ans, puisqu'il en était question dès la première édition du jeu ! Fabrice Lamidey, Frédéric Weil et leurs équipes ont profité du succès de la nouvelle édition pour aller au bout de leur longue quête.

Fiche technique

Éditeur • Mnémos

Auteurs • Nicolas Pirez,

Frédéric Weil, Fabrice Lamidey, Nicolas Bernard, mais aussi Yannick Leclerc, Cyril Perniceni et Cédric Ferrand

Matériel • Ouvrage cartonné de 270 pages couleur

Prix constaté • 50 €

J'aime :

- + De l'originalité
- + Des moments potentiellement grandioses
- + Une campagne épique

J'aime moins :

- Trop peu d'illustrations
- Trop de travail pour le MJ plus on avance dans le texte

Prévue mais envoyé dans un second temps lors du premier financement participatif pour *Néphilim Légende*, *La Toison d'or* est arrivée. Son signage a ben explosé en chemin, mais le jeu en valait la chandelle, avec presque 300 pages d'aventures.

Une quête mythique

En proposant aux Nephilims d'accomplir la quête de la Toison d'or, forcément, il ne pouvait être question d'autre chose que d'une quête mythique dont la conclusion pourrait bouleverser le monde occulte. Une telle ambition est à saluer, d'autant qu'elle est validée dès les premières pages de cet ouvrage, le travail de recherche historique et mythologique sautant aux yeux. Les deux auteurs, rejoints par les plumes qui ont remis à jour cette édition (voir la fiche technique en marge), ont tellement d'idées quant à la lecture des mythes antiques et de l'Histoire autour de ce fil – qui mènera les PJ de la Bourgogne à la Géorgie (pour ne parler que du monde matériel) – qu'il ne sera pas facile à celui qui ne connaît pas ses classiques sur le bout de des doigts de s'y retrouver sans un peu de travail. Mais ce genre de campagne se mérite, n'est-ce pas ?

Envolées lyriques

[Spoiler !] L'aventure est composée de 4 parties (de plus en plus courtes... par manque de pages ou de temps ?) et permettra aux Nephilims de rejouer l'odyssée des Argonautes pour retrouver la Toison et résoudre de nombreux mystères. Une grande épopée à travers l'Europe, en passant par des tableaux-mondes (une idée de génie qui se marie si bien avec l'esprit occulte et symbolique du jeu !), les PJ vont devoir réanimer le corps de Charon le passeur et surtout affronter les enjeux des factions en présence (templiers, mais pas que). L'une des impressionnantes réussites, c'est le nombre de choses différentes que les PJ peuvent réussir ou pas tout au long des scénarios, et la façon dont cela peut les aider par la suite et produire une issue, voire même une version différente à la campagne. Cela étant, l'ensemble est loin d'être parfait (les deux derniers chants manquent de développement pour aider le travail du MJ) mais ne vous méprenez pas, vous avez potentiellement face à vous ce que *Néphilim* a de mieux à vous proposer.

Damien Coltice

DÉCOUVREZ LE JEU DE RÔLE... ET CONTINUEZ L'AVENTURE !



BOÎTE DE BASE
NIVEAU 1-4



EXTENSION 1
NIVEAU 5-8

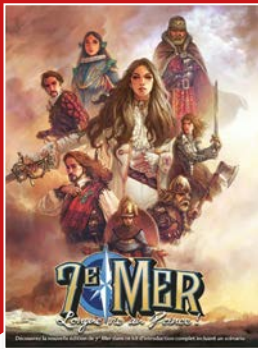


**SCÉNARIOS
SUPPLÉMENTAIRES**

TRANSMETTEZ LA FLAMME DU JEU DE RÔLE !



black-book-editions.fr



7E MER | SCÉNARIOS VF

AVENTURES

Dans le vif du sujet

Malgré une gamme déjà imposante, *7e Mer* offre peu de scénarios. C'est donc un plaisir d'accueillir ce recueil de deux aventures. La première envoie les PJ à la Bucca, en plines Nations Pirates, enquêter sur de mystérieuses disparitions d'enfants. Le second se déroule au cœur de l'Eisen, sur les terres d'une baronnie abandonnée et apparemment hantée... au-delà de toute rédemption ?

Chacun des deux scénarios propose de multiples accroches, scènes et cheminements pour répondre au mieux aux attentes de votre groupe. Il est ainsi possible de dérouler deux aventures bien différentes à partir de la même intrigue. En contrepartie, il faudra préalablement rassembler les pièces de votre puzzle et retravailler les transitions pour homogénéiser le tout.

Vous avez sinon là deux belles histoires, plutôt orientées vers le fantastique et l'horifique, qui n'attendent plus que vous pour leur donner vie !

Slawick Charlier

Éditeur • Studio Agate
Matériel • Livret de 44 pages couleurs
Prix constaté • 14,90 €



JEU DE RÔLE (VF) | KIT DE DÉCOUVERTE

EMYSFER

Science fantasy médiévale

Emysfer est un ovni dans la sphère rôliste. Son auteur propose un monde ambitieux totalement innovant. Son kit de découverte, très réussi, nous propulse sur exoplanète atypique. La vie y est prospère grâce à un plancton qui sature l'atmosphère. L'écosystème se fabrique selon l'inspiration, avec un mécanisme reprenant les arborisations écologiques.

Le kit remplit bien son œuvre. Il survole l'histoire et l'environnement, avec ses surprenantes espèces intelligentes. Il brosse des règles inédites, dont le cœur repose sur l'achat de narration et de jetons de mémoire. Les personnages découvrent leur milieu en cours de jeu.

Les pré-tirés et les aides de jeu exposent la diversité déroutante d'*Emysfer*. Le scénario propulse les joueurs dans l'action. Pour survivre et s'enfuir, ils devront réfléchir et agir face à une menace exotique. L'ensemble traduit bien l'atmosphère novatrice du jeu.

Olivier H.

Éditeur • Posidonie Editions
Matériel • livret en couleur de 66 pages
Prix constaté • gratuit ; en PDF via la page Ulule, impressions distribuées en conventions



JEU DE RÔLE (VF) | KIT DE DÉCOUVERTE

TERRES DE MATNAK

Après le Déluge

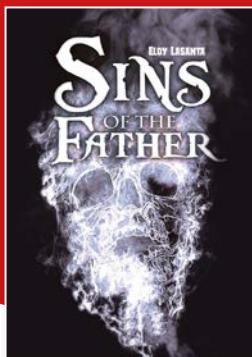
Suite à un cataclysme climatique, les hommes se sont réfugiés sur les ultimes terres émergées. Les plus chanceux ont échoué sur une île d'albâtre, sur laquelle ils ont bâti la cité de Matnak. Ceux qui ont survécu sur le continent ont été contaminés par un mal mystérieux. L'Obwod corrompt les corps et les afflige de mutations zoomorphiques, les poussant parfois jusqu'à la bestialité.

Les Joueurs incarnent des Éclaireurs, des habitants de Matnak qui doivent garder secrète leur zoo-infection. Ils travaillent pour un mystérieux Alchimiste qui les envoie explorer les terres perdues du continent au nom du roi.

Le contexte est abordé dans un roman graphique richement illustré. Les règles sont simples et présentées avec efficacité. Les 5 pré-tirés permettent de jouer un scénario d'exploration destiné à découvrir le jeu. L'ensemble permet de partager facilement l'ambiance et les particularités du jeu.

Olivier H.

Éditeur • Posidonie Editions
Matériel • livret en couleur de 60 pages
Prix constaté • gratuit ; en PDF via la page Ulule, impressions distribuées en conventions



JEU DE RÔLE (VF), LIVRE DE RÈGLES

SINS OF THE FATHER

Igor's syndrome

La première sortie du Barbu propose d'incarner le dernier rejeton d'une famille dont les aïeux ont pactisé avec un Sombre Seigneur. Amour, gloire et beauté sont héréditaires, à condition d'obéir à ses ordres. Subie ou assumée, cette obligation entraîne les joueurs dans de noires aventures.

Des jeux de cartes remplacent les dés. Bien pensé, le système est léger et permet des fantaisies macabres grâce aux jokers. Plusieurs Seigneurs et une solide galerie de personnages peuvent servir de PNJ ou de pré-tirés. Ils illustrent la variété des possibilités offertes.

La VF est dotée d'un scénario qui rappelle les droits et devoirs des joueurs auprès de leur maître. Faire le mal n'est pas l'aboutissement du jeu. Il les confronte à des choix moraux et aux machinations de leurs supérieurs. *Sins* est n'est pas sombre et décadent pour le plaisir. Il est bien plus profond qu'un simple défouloir temporaire.

Olivier H.

Éditeur • Barbu Inc.
Matériel • livret A5 en N&B de 92 pages
Prix constaté • 15 €



SCENARIO (VF)

FORT ARDRACO

Un donjon classique revisité

Cette aventure classique, d'exploration de donjon, surprendra par l'écriture moderne et européenne de l'auteur qui est le créateur des Royaumes Oubliés. Il nous présente une réaliste mise en situation de l'intrigue ainsi qu'une justification intéressante de la présence de ses habitants. Le y trouvera d'intéressants conseils de mise en scène et des monstres originaux. Une ancienne famille éteinte, nommée Ardraco enlève des lanceurs de sorts, signant ses actes du blason familial ensanglanté. Elle tentera de kidnapper le(s) lanceur(s) de sorts du groupe afin d'impliquer les PJ dans cette enquête musclée et très détaillée. Loin des stéréotypes, cette belle aventure pour des PJ de niveaux 1-5, déconseillée aux joueurs novices, mettra vos joueurs à rude épreuve. Bien qu'indépendante, elle peut servir de lancement pour une campagne.

Nurthor le Noir

Éditeur • Studio Agate
Auteur • Ed Greenwood
Prix constaté • 9,90 €



LIVRE DE BASE (VF)

GOBELIN QUI S'EN DÉDIT

Bête et méchant

Il arrive parfois que défendre la veuve et l'orphelin pèsent sur le moral et que l'envie de se défouler prenne le dessus. Dans ces cas-là, *Gobelin Qui s'en dédit* est parfait pour détendre les joueurs et le MJ. Grâce à une campagne de foulancement réussi, ce petit ovni drolatique propose, en utilisant un système de jeu extrêmement simple, d'incarner les antagonistes d'héroïc-fantasy les plus populaires... mais pas seulement.

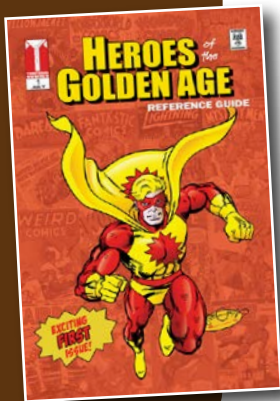
Véritable défouloir, les auteurs ne se contentent pas d'aligner les blagues mais proposent aussi un cadre de jeu plus original et structuré qu'au premier coup d'œil. Idéal pour des parties courtes, il sera cependant très dur d'en tirer plus qu'un jeu d'apéro.

À noter une qualité de matériel très satisfaisante rarement vue pour des jeux de ce type, avec son écran quatre volets et son livret des joueurs. Mention spéciale aux fiches de perso de type sous-bock.

S.L.M.

Éditeur • Posidonía JDR
Matériel • livre format A5 couleur 270 pages avec signet
Prix constaté • 40 €





Un vivier inépuisable

Si quatre numéros sont sortis, trois autres sont déjà finalisés et au moins une vingtaine pourrait être nécessaire ! Cela s'explique par l'abondance des personnages composant ces *Heroes of the Golden Age* : littéralement des centaines furent créés dans les années 1940 et seuls quelques-uns (notamment ceux de *DC* et *Marvel*) passèrent l'épreuve du temps. D'autres – qui pour certaines n'avaient connu qu'une seule et unique aventure – tombèrent dans l'oubli puis dans le domaine public. Toutefois, il arrive que certains ressurgissent ici et là en fonction de l'intérêt que peuvent leur porter certains noms de l'industrie du *comic-book*. Ainsi la série *Masks* d'Alex Ross en ramena-t-elle quelques-uns tandis qu'Alan Moore en utilisa également dans *Tom Strong* – pour peupler Terra Obscura, une planète jumelle de notre monde.

HEROES OF THE GOLDEN AGE

COIN DES COMICS

Domaine public !

Sympathique initiative canadienne, la série des ouvrages Heroes of the Golden Age a entrepris de recenser tous les super-héros créés durant l'âge d'or des comics et tombés depuis dans le domaine public.

De l'aveu même de l'un des porteurs du projet, il s'agit là d'une entreprise colossale. En effet, à l'époque à côté des *Superman* et *Captain America* désormais bien ancrés dans l'esprit du public, ce sont des centaines – voire plus ! – de super-héros qui furent créés avant de sombrer dans l'oubli. Mais rien ne se perd jamais...

Archéologie

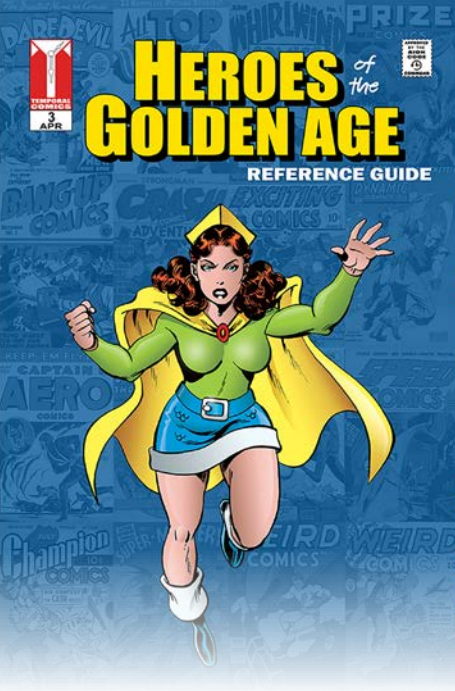
Darrin Wiltshire et Richard Boucher (ce dernier étant malheureusement décédé en 2018) lancèrent ce pari un peu fou, tout d'abord sous la forme d'un fanzine. Mais grâce à internet et aux levées de fond (sur *Kickstarter*), ils comprirent qu'ils pouvaient se montrer plus ambitieux et ainsi se concrétisa l'initiative de financer – opus après opus – une véritable encyclopédie de super-héros datant du *golden age*, le tout en couleur et agrémenté d'illustrations inédites.

Pour le moment, quatre numéros de *Heroes of the Golden Age* sont sortis. Chacun offre les fiches signalétiques de vingt-cinq personnages – ce qui a demandé un véritable travail d'exhumation de vieilles archives (certains de ces héros étant largement tombés dans l'oubli au cours des dernières décennies).

Quatre couleurs

On trouve un peu de tout dans ce panel de personnages issus de l'âge d'or, mais on peut y reconnaître certains grands archétypes. Il y a ainsi de nombreux « héros patriotiques », porteurs des valeurs des États-Unis et vêtus au couleur du drapeau américain. Plusieurs autres sont essentiellement des athlètes et combattants doués, qui affrontent criminels et espions. D'autres tirent leurs pouvoirs de la magie – notamment extrême-orientale. Etc.

À travers ces origines multiples, on devine les obsessions de l'époque : le crime organisé (on sort à peine de la Prohibition et une crise économique frappe le pays), le conflit en Europe (bien des adversaires sont des agents nazis), la fascination pour les arts occultes, etc. Ainsi, outre une encyclopédie de super-héros, *Heroes of the Golden Age* peut être lu comme un travail sociologique qui nous permet de toucher du doigt les préoccupations des Américains à l'aube d'un tournant de leur histoire, raison pour laquelle ce travail d'archivistes mérite pleinement l'attention du passionné de *comic-books*.



Chris Malgrain

Cocorico, l'artiste qui produit les illustrations originales de ces recueils est un Français : le fort doué Chris Malgrain. Professeur d'anglais ayant fait ses débuts dans des fanzines comme Scarce, il mit un pied dans le monde professionnel de la bande-dessinée en œuvrant pour SEMIC (où il dessina *Zembla* et participa à ce qui allait bientôt devenir l'univers Hexagon) puis pour *Pif Gadget* (revue au sein de laquelle il signa les dessins des *Apatrides*).

Fait plus que notable, il illustra la bande-dessinée *Alexa* sur un scénario de rien moins que Stan Lee *himself* ! Excusez du peu. Boulimique de création, il créa par la suite sa propre série de super-héros (les bien-nommés *Formidables*) et collabore depuis quelques années avec l'éditeur de comics *Red Anvil*. D'après Darrin Wiltshire, Chris Malgrain était le seul choix logique pour illustrer *Heroes of the Golden Age*. Son trait classique et élégant – grandement inspiré du légendaire John Byrne – s'adapte en effet à merveille à des personnages créés dans les années 1940 et leur offre une icônisation instantanée.

Inspiration

Les ouvrages *Heroes of the Golden Age* sont rédigés littéralement comme des aides de jeu ! Chaque héros est en effet présenté *via* son identité, ses pouvoirs, ses alliés et sa biographie – le tout illustré par une représentation en pied ainsi que quelques dessins d'époque. Il ne manque finalement que les caractéristiques chiffrées pour votre système favori !

Disposer d'un tel catalogue de personnages plus ou moins tombés dans l'oubli donne de nombreuses idées d'exploitation ludique. En premier lieu, le MJ peut les utiliser pour peupler son univers personnel ou pour ajouter de nouveaux super-héros à une licence déjà connue (*DC*, *Marvel*, *Hexagon*...). Mais pourquoi ne pas les utiliser en groupe en inventant une explication sonnante *comic-book* pour justifier leur disparition et leur oubli depuis près de quatre-vingt ans ? Ainsi, ces héros ont

peut-être été emprisonnés dans une bulle de stase ou bannis dans une autre dimension par un ennemi redoutable durant la Seconde Guerre Mondiale... Faisant face au retour de cet ennemi, les PJ parviennent à libérer les héros du *golden age* pour s'en faire des alliés. Mais comment trouveront-ils leur place dans ce monde moderne ? Ou alors, ces personnages vivent dans une réalité parallèle chronologiquement en retard sur la nôtre – elle se trouve ainsi encore en pleine Seconde Guerre Mondiale. Les PJ se sentiront-ils le droit d'y intervenir, à la demande de super-héros submergés par la puissance de l'Axe ?

Hexagon Universe – les Partisans se déroulant d'ailleurs pendant ce conflit, ce jeu est parfaitement indiqué pour qu'un MJ y injecte les *Heroes of the Golden Age* – afin d'épicer un peu sa campagne avec des nouveaux-venus.

Romain d'Huissier



JEU DE PLATEAU (VF)

GLOOMHAVEN

Le jeu de plateau de tous les superlatifs

150 €, 10 kg de matos, 95 scénarios, 1 500 cartes, plusieurs centaines d'heures de jeu, un monde "persistant" à explorer et le tout en coopération avec des combats où tactique et stratégie ne sont pas de vains mots... Sur le papier en tout cas ça sonne bien !



Fiche technique

Titre • Gloomhaven
Éditeur • Cephalofair Games
Auteur • Isaac Childres
Matériel • 10 kg de pions, de cartes, de plateaux, de figurines, d'enveloppes...
Prix constaté • 150,00 €

J'aime :

- + La durée de vie démentielle
- + Le système
- + Une univers auto-adaptant
- + La qualité des figurines

J'aime moins :

- L'absence de thermoformage digne de ce nom
- L'absence de couverture rigide sur le recueil de scénarios

Disponible depuis 2017 en version originale, *Gloomhaven: Aventures à Havrenuit* arrive enfin sur nos étals en français et, le moins que l'on puisse dire, c'est que les gars de *Cephalofair Games* ont mis les petits plats dans les grands avec ce mastodonte dont le nombre de prix raflés laisse pantois. Mais que vaut-il réellement ?

Des heures de plaisir

Oui, c'est vrai, des centaines d'heures de jeux se profilent à l'horizon dans cette grosse boîte ! Mais n'espérez pas en profiter immédiatement car *Gloomhaven* est un jeu qu'il vous faudra comprendre et vous approprier avant de parvenir à installer les scénarios sans vous arracher les cheveux. Le matériel, vraiment très abondant et d'excellente facture, devra être organisé méthodiquement si vous voulez pouvoir refermer la boîte un jour. Mais soyez sûr d'une chose, c'est que l'investissement en vaut largement la chandelle tant cela vous permettra à terme de profiter plus facilement de toute la quintessence des possibilités offertes.

De la coopération tactique

Les règles sont globalement simples et les vidéos explicatives nombreuses, le plus dur sera de réussir à travailler en équipe. Si le succès où l'échec de

la mission impactera indifféremment tous les membres du groupe, il faudra aussi réussir à tirer votre épingle du jeu pendant le combat, car l'expérience gagnée, les pièces d'or ramassées et les objectifs accomplis sont eux individuels. Loin d'être un défaut cette « asymétrie » des gains permet de jouer à son rythme, mais aussi à des joueurs de manquer une partie sans réel impact.

Après quelques parties, le système apporte une grande satisfaction, par sa richesse et les combinaisons qu'il permet. Outre le monde "persistant" qui évolue en fonction des choix des aventuriers entre deux « donjons », la stratégie globale du groupe pendant les combats évolue également en fonction des aventuriers qui le compose, de leur niveau et leurs spécialisations, ce qui permet d'éviter que la routine ne s'installe. Les secrets, nombreux, sous scellé, et dont font partie une bonne dizaine de personnages jouables et leurs figurines, vous réserveront également quelques belles surprises et vous pousseront à enchaîner toujours plus de parties. Définitivement un *must have* pour le plus fortuné d'un groupe de joueurs aimant l'exploration de donjons coopérative et ayant pas mal de temps libre.

MATÉRIEL

LE TÉLÉCHAT DU RÔLISTE

Nothing' personal

La fiche de perso est un élément indispensable du JdR que l'on décore souvent (avec plus ou moins de réussite) de petits dessins. Envie de passer au niveau supérieur ?

Si l'envie vous prend de vouloir briller à votre table avec non seulement un personnage original et charismatique, mais également avec une fiche de personnage à son image, voici une petite sélection qui devrait vous convenir.

La sobre (mais classe)

En forme de petit carnet en cuir surpiqué au format A5, cette fiche de perso fait à la fois dans la simplicité et le pratique. Elle renferme en son sein un petit cahier d'une trentaine de pages, dont certaines vierges, reliées au carnet par un lien de cuir. Ne pas avoir collé le carnet permet de changer selon l'envie la fiche de perso incluse. Créée pour *DD5*, la fiche de perso est richement illustrée de croquis. La fiche en elle-même est imprimable à domicile.



<https://themimicschest.com/products/adventure-journal>

- + modifiable selon envie
- pour anglophone seulement

La multifonction

Le *Player pad* de *Dogmight* sera plus un compagnon pour votre fiche de perso qu'un substitut. Cette petite boîte présente trois compartiments recouverts d'une plaque de plexiglass gravée selon vos jeux favoris. D'un format de 25x15 cm, les compartiments pourront accueillir vos crayons, vos dés ou encore servir de piste. Comme à son habitude, le constructeur propose de multiples options de personnalisation, comme des essences de bois, des doublures ou encore des gravures.

L'immersive

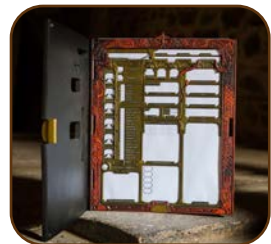
Composé d'une tablette, d'un plateau gravé et d'une couverture ouverte rabattable, le *Gauntlet* sera un véritable bouclier pour votre fiche de perso. Chacun des éléments revêt une impressionnante décoration aux couleurs de votre classe, qu'il sera possible de commander peinte ou non. Ces supports dédiés à *DD5* seront du plus bel effet sur votre table tout en gardant les secrets de votre personnage bien à l'abri. Le *Gauntlet* devrait être disponible en foulancement prochainement.

S.L.M.



<https://www.dogmight.com/playerpad>

- + customisable
- le prix



<https://archvillaingames.com/store-physical>

- + un style unique
- disponible prochainement



ROMAN (VF)

WYLD

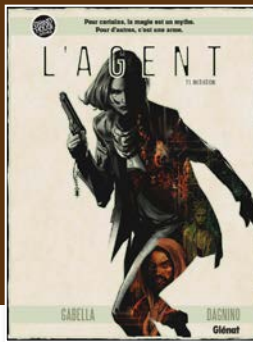
Rose de Sang

Depuis Castia, Rose, la fille de Gabe le magnifique, a fait du chemin : elle est désormais la leader du plus célèbre roquebande du royaume, Fable. Tam est une jeune fille comme les autres, elle admire Rose et lorsque cette dernière lui propose d'être le barde du groupe, c'est un rêve qui devient réalité. La voici alors à suivre la tournée quand une nouvelle horde de monstres menace le royaume. Mais au lieu d'aller attaquer cette horde comme tous les autres groupes de mercenaires, Rose décide d'aller remplir un contrat-suicide : affronter un monstre qui ferait passer le dragon pour un animal de compagnie.

Toujours aussi rythmé, ce nouveau *one-shot* centré sur Rose développe de nouveaux personnages. Les rebondissements s'enchaînent. L'écriture de Nicholas Eames fait mouche et il aborde des thèmes forts comme le fait de vivre dans l'ombre de ses aînés ou la relation à la parentalité. À suivre absolument.

Nathalie Zema

Éditeur • Bragelonne
Auteur • Nicholas Eames
Prix constaté • 18,90 €



BD (VF)

L'AGENT

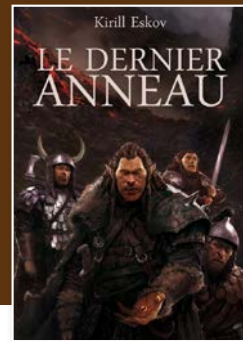
T.1 - Initiation

Rhym Bekhti, lieutenant de police au sein de la brigade des stupéfiants de Paris, découvre que les gouvernements, les mafias et les autres entreprises criminelles ou terroristes n'usent pas uniquement de l'espionnage, de la technologie ou des armes à feu pour préserver leur pouvoir, déstabiliser leurs adversaires ou pour dissimuler leurs méfaits. Ils recourent également à la sorcellerie. Désireuse de trouver celui qui a décimé son équipe, et épaulée par Sébastien Ferrant, agent spécial et sorcier employé au sein de la Direction Générale de la Sécurité Intérieure, elle va plonger dans l'univers inconnu et secret de la magie et y révéler des aptitudes qu'elle ne se connaissait pas.

L'intrigue développée dans ce 1^{er} tome par Mathieu Gabella, toujours très bon, fera une très bonne source d'inspiration pour un scénario de *Chroniques Oubliées Contemporain*. Hâte de lire la suite.

Romain « Meriark » Lecomte

Éditeur • Glénat
Scénario • Mathieu Gabella
Dessin • Fernando Dagnino
Couleur • Carlos Morote
Prix constaté • 19,95 €



ROMAN (VF)

LE DERNIER ANNEAU

Livre 1 : Vae victis

Selon le pitch, le *Dernier anneau* reprend l'histoire du *Seigneur des anneaux* du point de vue des perdants de l'histoire, les orcs, qui figurent en couverture. En fait, l'auteur est surtout parti de l'idée que Tolkien a narré des événements réels en se plaçant du côté des vainqueurs. Partant de quelques événements phares de la célèbre trilogie, Eskov livre une autre histoire sous forme de roman d'espionnage pastiche, dans lequel un commando est envoyé par l'un des Neufs pour voler un artefact aux elfes et le détruire.

Des références technologiques (l'électricité, révolution industrielle), idéologiques et culturelles créent une sorte de choc qu'il faut dépasser pour apprécier pleinement l'ouvrage, à lire sans penser au *Seigneur des anneaux*, finalement. C'est peut-être la raison pour laquelle l'éditeur a choisi de changer les noms des lieux et des personnages alors qu'en VO, Eskov utilise ceux de Tolkien.

Marc Sautriot

Éditeur • 500 Nuances de Geek
Auteur • Kirill Eskov
Prix constaté • 25 €



ROMAN

OMBRE ÂGE,

De la gouaille, du fer ...

La Geste de celui qui n'avait pas de nom suit les pas d'un Impatient, un paria des douze Duchés. Alors que le Roi n'est plus, le Bel-âge prend fin. Les affres de la succession ne sont rien à côté de la menace de la terrifiante armée des Noyés, qui envahit inexorablement les terres. La survie ne tient qu'aux murs dressés à la hâte, protégeant les hommes mais les coupant les uns des autres. Le monde se dévoile au rythme de l'histoire, l'originalité des habitants au fil des pérégrinations de quatre héros.

Relecteur pour *Arkhané Asylum*, l'auteur est un rôliste aguerri. On ressent cette inspiration dans la maturité de l'univers et la profondeur des personnages. Il ambitionne de créer un JdR de son œuvre et une BD préquelle est à l'étude. La saga est prévue en 3x2 livres. Le tome 2 est paru fin 2019, clôturant ainsi le livre 1. Ce dyptique est un très bon roman de fantasy baroque, avec une fin judicieusement suspendue.

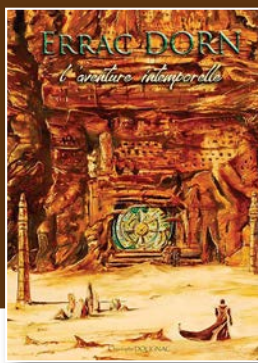
Olivier H.

Éditeur • Amazon

Auteur • Olivier Larue

Matériel • deux Livres numériques ou un livre intégrale de 745 pages

Prix constaté • format Kindle 2,99 €, format papier 24,90 €



ROMAN GRAPHIQUE

ERRAC DORN, L'AVENTURE ...

Odyssée fantasmagorique

Christophe Dougnac est un artiste protéiforme. Son talent résulte d'une savante alchimie de techniques classiques et digitales. Errac Dorn est une expérience déroutante suivant les tribulations d'un paléographe de la lettre E.

Enoz est un monde fantasmagorique, dont l'origine mythique fut rayée des mémoires suite à un blasphème originel. Le héros de l'histoire qui nous est contée arpente des lieux étranges, fait des rencontres incroyables, se perd dans d'autres destinées... Ce récit onirique est une expérience troublante. Comme Errac, il faut parfois revenir en arrière, aller plus loin dans la lecture pour en saisir toute la subtilité.

Ce carnet de bord est un modèle de scénario onirique intemporel. On y plonge, s'y perd, pour finalement en découvrir les origines. Il est une clef pour les jeux où l'espace et le temps sont des concepts flexibles, un mode d'emploi pour les histoires déstructurées.

Olivier H.

Éditeur • Atelier Christophe Dougnac

Matériel • Livre à couverture rigide en couleurs de 128 pages

Prix constaté • 38 €



ROMAN (VF)

THAIR

T.1 : Renaissance

Tout s'écroule autour de Faïria : un envahisseur mystérieux est en train de détruire la communauté qu'elle a juré de protéger. De son côté, Yaïn part à la recherche de celle qu'il aime. Naïde n'est pas comme tout le monde, d'aucuns la qualifieraient de monstre. Et elle a été enlevée. *Renaissance*, le premier tome de *Thair*, la nouvelle série de Jean-Luc Marcastel, commence *in media res* et se déroule tambour battant, ne lâchant pas le lecteur tout au long de ses plus de 350 pages. Et pourtant, tout en suivant ces personnages qui n'ont *a priori* rien en commun, l'auteur parvient à nous faire découvrir son univers qui mélange les genres, à la fois SF, post-apocalyptique et *fantasy*.

Le style est parfaitement maîtrisé, la double intrigue est captivante et l'univers qui se dessine, prometteur. Un roman brillant dont on a hâte de lire la suite ! Et pourquoi pas un développement en JdR...

Marc Sautriot

Éditeur • Éditions Leha

Auteur • Jean-Luc Marcastel

Prix constaté • 19 €





FILM (VF)

ALITA

La cybergirl de combat au grand cœur

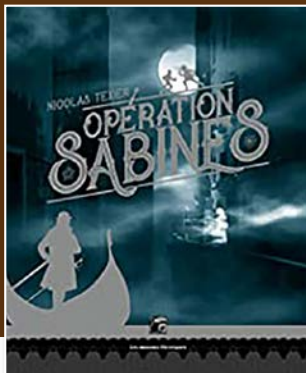
Cette adaptation du seinen *Gunnm* est une fidèle réussite, malgré l'emploi des noms états-uniens des personnages : les héros y sont rebaptisés, Gally en Alita et Daisuke Ido en Dyson. Le rythme soutenu aux effets spéciaux discrets mais efficaces montrent un monde-ville et des décors impressionnants. Laeta Kalogridis au scénario n'est pas une inconnue de la SF (*Altered Carbon*). L'intrigue est un magnifique parallèle entre un terrible monstre/Alita au grand cœur qui échappe au contrôle de son créateur le professeur Frankenstein/Ido, et la jeune cyborg de combat part à la recherche de son identité malgré l'inquiétude d'Ido. Le jeune Hugo l'entraîne dans de délicates situations. Mais cela ne retire rien à la beauté des images et de l'intrigue. On vit avec Alita, à cent à l'heure, ses envies et ses espoirs dans ce monde futuriste pessimiste. Tout MJ en tirera des idées de scénario pour *Shadowrun* ou autre JdR cyberpunk.

Nurthor le Noir

Réalisation • Robert Rodriguez

Scénario • James Cameron et Laeta Kalogridis

Prix • DVD de 5 € à 15 €



ROMAN (VF, T1)

OPERATION SABINES

Pépîte de l'imaginaire 2018

Cette uchronie en 3 tomes raconte, dans ce tome 1, la mission secrète menée bien malgré lui par un jeune mage menant une vie de bohème, neveu d'un vieux noble écossais, accompagné de son valet ancien baroudeur et lancier de la couronne, et d'un groupe constitué par le Service des Opérations Spéciales. Leurs exaltantes aventures, pour exfiltrer depuis Venise et jusqu'à Londres un jeune chercheur ayant fait des découvertes sur l'Atome, les mèneront à travers une Europe parallèle des années 30 où la magie côtoie les sabres. Des agents de la République Romaine de Weimar, ainsi que ceux d'un groupe magico-poétique de l'Outre-Monde recherchent également le prodige. L'auteur, spécialiste militaire et Chevalier des Arts et des Lettres, a le verbe riche et précis. Cette épopée mystique et ses annexes géo-sociétales avec de nouvelles voies de magie régaleront tout MJ de COC.

Nurthor le Noir

Éditeur • Les Moutons électriques

Auteur • Nicolas Texier

Prix constaté • 23 €



BD (VF)

MAGE T3

La rampe de lancement

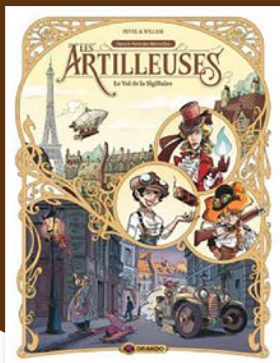
Dans le monde des Terres d'Arran, la dernière série en date, *Mage*, fait avancer le nouveau grand métaplot. Les bases sont posées pour les grands événements qu'on a déjà hâte de lire dans toutes les autres séries. Mais sur ce 3^e tome, c'est encore la qualité de l'intrigue de Jean-Luc Istin et son adaptabilité au jeu de rôle qui intéresse. Altherat est un vieux nécromant pas forcément mauvais, mais qui sert un roi qui l'est, lui. Dans sa retraite, le vieux mage trouve du réconfort auprès de son grand amour, décédée mais ressuscitée en secret. Au plus fort de tensions politiques, son roi meurt, mais il sera bien en mal de prouver qu'il n'est pas le meurtrier. L'intrigue est très bien ficelée, le dessin affûté, précis, et la fin résonne comme une rampe de lancement pour de nouvelles intrigues.

Damien Coltice

Éditeur • Soleil

Matériel • 56 pages couleur

Prix constaté • 15,50 €



BD (VF)

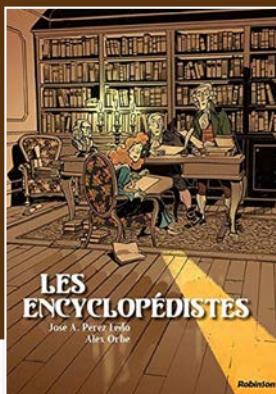
LES ARTILLEUSES

Le Paris des femmes merveilleuses

Le Paris des merveilles est en passe de devenir un classique de la littérature fantastique française. 50 000 exemplaires vendus du roman de Pierre Pevél, rôliste devant l'éternel (*Les Lames du Cardinal*, *Nighprowler* aussi). Le Paris de la Belle Époque avec de la magie et des créatures fantastiques, voilà qui devrait vous exciter. La BD n'est pas une adaptation du roman. Il s'agit d'une histoire inédite, taillée pour la BD – action débridée – qui se situe dans l'univers du roman. Et c'est une belle réussite. Les personnages principaux, trois femmes de caractère et de ressources, forment un trio complémentaire et particulièrement attachant. Les dialogues sont très cinématographiques et punchy, le dessin d'Étienne Willem est adapté, dynamique, la colorisation inspirante. Le graphisme et la couverture sont particulièrement réussies. Une très belle réussite pour Drakoo.

Thomas Berjoan

Éditeur • Drakoo
Auteur • Pevél & Willem
Prix constaté • 14,50 €



BD (VF)

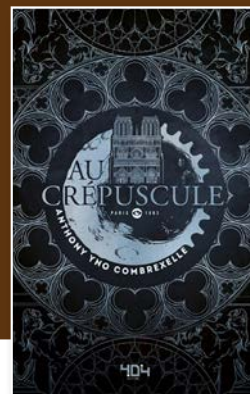
LES ENCYCLOPÉDISTES

Thriller dans la France pré-révolutionnaire

Paris. 1750. Dans la France qui vient bientôt décapiter sa royauté, menée par les philosophes des Lumières, un projet de partage de la connaissance est porté par les Encyclopédistes, d'Alembert, Voltaire en exil, et d'autres gentilhommes. Sauf que cette entreprise, dans le Paris d'une presse clandestine naissante, pourchassée par la censure royale, est sauvagement mise en péril par une série de meurtres ciblés et mis en scène de façon sanglante. Qui assassine les philosophes ? Et surtout pourquoi ? Le scénario est assez classique mais plaisant. Les personnages fonctionnent bien et l'ambiance de cette période particulière peut servir d'inspiration clef en main pour le scénario d'un meneur de jeu qui voudrait proposer à sa table une séance à Paris de la fin du XVIII^e siècle.

Thomas Berjoan

Éditeur • Robinson
Auteur • Pérez Ledo & Orbe
Prix constaté • 17,95 €



ROMAN (VF)

AU CRÉPUSCULE

Le dernier roman d'Yno

Paris. 1893. Quatre ado, des orphelins (toutes les bonnes histoires mettent en scène des orphelins) membres de la garde de l'éther, sont lancés dans une enquête d'un Paris qui regorge de monstres, de sociétés secrètes, de surnaturel, de mystères, d'alchimie. Voilà pour le pitch sans *spoiler*. Pour le reste, si vous ne connaissez pas Yno, ni pour ses jeux de rôle (l'excellent *Channel Fear* et ses autres *shooters*) ni pour ses romans, il est grand temps de vous intéresser à cet auteur qui monte dans le genre français. *Au crépuscule* est une « suite indépendante » à *Presque Minuit*. Le style est efficace, adapté, maîtrisé. Ses héros sont devenus ado et mènent une double enquête sur des camarades disparus, ainsi que d'autres absentes, les gargouilles de Notre Dame. Parfois pour un public ado, il s'adresse aussi aux adultes qui prendront plaisir à voir l'univers d'Yno s'étoffer encore.

Thomas Berjoan

Éditeur • 404
Auteur • Anthony Yno Combrelle
Prix constaté • 17,95 €





SÉRIE

THE OUTSIDER

Occulte contemporain
sauce King

Vous n'en pouvez plus d'attendre le nouveau *True Detective* ? Voici un excellent palliatif. Le pitch ? Un jeune garçon est retrouvé atrocement mutilé dans une petite ville tranquille des États-Unis. Et tout pointe vers le même coupable, au point que la police va négliger ses fondamentaux, ajoutant à l'horreur un drame social. Et puis, la contre-enquête se lance et les convictions d'effondrent. *Spoiler*. Je vous conseille d'arrêter votre lecture ici et de foncer regarder la série. Un gouffre abyssal s'ouvre sous les pieds d'un formidable duo d'enquêteurs quand le fantastique fait irruption. Le personnage de Holly Gibney (Cynthia Erivo), en détective privé autiste, est vraiment excellent. L'intrigue tient parfaitement la route, l'ambiance est vraiment parfaitement posée. Cette adaptation d'un roman du maître Stephen King est une réussite totale.

Thomas Berjoan

Plateforme • OCS

Réalisateur • Richard Price

Saison 1 • 10 épisodes



LIVRE JEU (VF)

VOYAGE EN TERRE OCRE

Ma 4^{ème} première aventure

Voici la quatrième aventure de cette collection de l'éditeur GameFlow, des « *histoires dont tu es le tout petit héros* », écrite, dessinée et vraiment pensée pour les enfants à partir de 4 ans, accompagnés d'un adulte, ou pour ceux de 7 à 10, quand ils savent lire seuls. Le concept fonctionne vraiment. Testé et approuvé par votre serviteur sur sa progéniture. Pas besoin de matériel du tout car un système ingénieux de roues et de découpe permet de gérer l'équipement et les trouvailles, et le suivi de l'histoire et des choix est très ingénieux, avec des pages découpées parfois en trois pour marquer les options possibles. Pour le thème de cette histoire, sauver de la sécheresse au cœur de la savane la ville-baobab, une fable entre esprits et écologie, fonctionne parfaitement. Le joueur peut même choisir entre trois personnages proposés. Excellent titre.

Thomas Berjoan

Éditeur • Gameflow

Auteur • Romain Hennion, Thibaut Kraeber et Mathilde Malburet

Prix constaté • 17,90 €



ROMAN (VF)

LE LIVRE DES MARTYRS

La nouvelle saga fantasy
qui compte

Erickson est archéologue et anthropologue de formation. Féru d'histoire, aussi. Un profil de parfait PJ pour Cthulhu et, dans la vraie vie, le Canadien est un auteur de premier plan de l'autre côté de l'Atlantique. Leha, connu par ailleurs pour ses jeux de rôle, a eu le nez particulièrement creux en signant les droits de la traduction de ce que certains considèrent comme une des meilleures sagas fantasy du moment. D'ailleurs, les ventes suivent très fort et quatre tomes sont déjà disponibles sur les dix. L'originalité n'est pas dans le pitch de la saga. En revanche, l'approche humano-centrée, proche de *la Compagnie Noire* et développée par Erickson pour ses personnages, est très ambitieuse. C'est dense, complexe, profond et très fort au niveau émotionnel et, pour tout dire, c'est fabuleux. Dernier argument ? Ce monde a été développé au départ comme cadre de JdR pour AD&D.

Thomas Berjoan

Éditeur • Leha

Auteur • Steven Erickson

Prix constaté • 25-27 €



LES SERVANTES CORNUES

Cette aventure est écrite pour le royaume d'Alarian. Vous pouvez vous emparer de ce scénario ou utiliser de façon indépendante les nombreux plans pour vos propres créations. Une grande aventure épique en deux parties vous attend. Voici déjà le premier opus.

En quelques mots...

Les personnages vont devoir retrouver discrètement une relique mauvaise qui vient d'être volée. Savoir qu'elle n'est plus en lieu sûr pourrait créer la panique. C'est en enquêtant sur les commanditaires de ce forfait que les PJ vont découvrir une nouvelle sororité de sorcières qui est en train de gangrener la région, concentrant entre ses griffes toutes les activités criminelles. En luttant contre cette organisation, les aventuriers révéleront son objectif final qui est de libérer une ancienne servante d'une déesse oubliée, afin de préparer son retour.

Fiche technique

TYPE • Action/Enquête
PJ • Niveau 7

MJ • Expérimenté

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★☆☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Introduction

L'histoire pour le MJ

Hazen Jardia est une sorcière sans âge qui a sévi à une époque bien plus reculée que l'arrivée du Peuple de l'Avant. Elle était alors parfois appelée la sorcière cornue. C'était une servante puissante bien que turbulente de Dame Hiver, installée sur un territoire qui correspond aujourd'hui au sud d'Alarian. C'est pour cela que des serviteurs de dieux bienveillants ont lutté contre elle et, finalement, l'ont abattue. Son esprit a alors été rattaché magiquement à son corps pour qu'elle ne devienne pas encore plus puissante après la mort. On vitrifiera son corps dans un sanctuaire qui était un lieu de pèlerinage, déserté depuis. Le sanctuaire s'est transformé en ruine pendant l'ère de l'Empire Maudit et les terres qui l'entouraient en une région sauvage qui est maintenant le sud-est du Talban. Comme plus aucun pèlerin ne venait prier en ce lieu, les défenses magiques qui maintenaient la sorcière prisonnière se sont affaiblies au cours des siècles. Le mal a commencé lentement à s'étendre lentement dans le sanctuaire, sans toutefois pouvoir s'en échapper.

À notre époque, une famille de chasseurs de trésors, les VanGarak, ont découvert de nombreuses ruines. Ils ont rapporté de leurs expéditions des antiquités magnifiques qui ont fait leur richesse. C'est en écumant les bibliothèques et en lisant de nombreux textes ennuyeux qu'ils ont découvert l'existence d'un lieu de pèlerinage antique où de nombreuses offrandes étaient faites. Une expédition a été organisée. Après un long périple pour retracer la route du pèlerinage, au sein d'une nature qui a subi de nombreuses modifications au cours des siècles, sans parler de la traversée des marais de la Morne Main, les VanGarak ont fini par retrouver le sanctuaire dans les carrières noyées sur le plateau calcaire de Lak Horim. Il faut être un expert en orientation pour retrouver le bon endroit parmi la multitude de carrières à ciel ouvert, aujourd'hui remplies d'eau sur le plateau isolé.

C'est à ce moment-là que l'épreuve la plus terrible qu'ait connu la famille de chasseurs de trésors a commencé. Le sanctuaire était bien l'étape finale d'un pèlerinage. Ils y trouvèrent de nombreuses antiquités de valeur. Les explorateurs étaient habitués à trouver les pièces secrètes et désamorcer les pièges. Ils ont découvert les salles cachées qui constituaient

la prison de Hazen Jardia. En l'explorant, ils ont été confrontés à des forces maléfiques d'une puissance qu'ils n'avaient jamais soupçonnée. La terreur et l'horreur les ont rapidement submergé. Plusieurs membres de l'expédition ont trouvé la mort de manière horrible. Pourtant, alors qu'ils pensaient tous mourir dans cet endroit maudit, dans un dernier effort de volonté, certains sont parvenus à s'échapper. Ils sont rentrés chez eux, traumatisés, mais les bras chargés de trésors. C'est du moins ce qu'ils croyaient.

La réalité est tout autre. S'ils ont réussi à survivre, c'est bien parce que la sorcière, dans un éclair de lucidité, les a laissés partir, alors qu'elle pensait au départ massacrer tout le groupe. Avant qu'ils ne sortent du sanctuaire, la sorcière cornue a fragmenté son esprit maudit pour en implanter un morceau dans l'esprit de Sérinia, la fille aînée des VanGarak. Hazen Jardia allait pouvoir se servir d'elle pour trouver un moyen de la sortir de ce lieu auquel elle semblait définitivement enchaînée.

De retour chez elle, Sérinia VanGarak a commencé à développer des pouvoirs de sorcellerie. Dans ses cauchemars, Hazen Jardia la guidait pour qu'elle devienne beaucoup plus forte. Elle avait même rapporté des objets magiques du sanctuaire appartenant à la sorcière, de manière totalement inconsciente. Poussée par ses cauchemars, Sérinia s'est mise à fréquenter les membres de la mafia de Yomhalin. Elle connaissait déjà des receleurs pour écouler certaines marchandises particulières ramenées par sa famille de leurs expéditions. Grâce à ses nouveaux

pouvoirs, elle s'est rapprochée rapidement de Don Fidzzi, le chef du Terrier pour la ville, et l'a envoûté.

Elle a ensuite constitué une sororité pour poursuivre son véritable objectif : rechercher le corps parfait destiné à être le réceptacle de l'esprit et de l'âme de Hazen Jardia. →



Quel est donc le secret terrible des servantes cornues ?



Sous l'influence de Sérinia, la guilde de voleurs est devenue de plus en plus puissante, mais aussi de moins en moins prudente. Dans une forêt proche de la ville, Sérinia a également établi un sanctuaire des sorcières cornues de Hazen Jardia.

Les enlèvements de jeunes filles ont commencé à se succéder et, lors de cérémonies impies, la nouvelle grande maîtresse de la sororité tentait sans succès de trouver le bon hôte pour Hazen Jardia. Certaines de ces jeunes filles sacrifiées sont devenues des sorcières cornues, de véritables pantins non consentants au service forcé de leur grande maîtresse. Pour accélérer les recherches, Sérinia a fait appel à Hazoul Narsem, un mage de Smitin, spécialisé dans le trafic d'esclaves. Ce dernier lui permet ainsi de tester de nouvelles jeunes filles venant d'horizons lointains et reprend pour son propre trafic celles qui ne se sont pas transformées en sorcière cornue.

Au bout d'un an de recherches infructueuses, Sérinia a entendu parler d'une chambre forte dans une commanderie de paladins du Noir-Sceau à Sainte Restitue, proche de la cité de Castel Roc. Elle devait peut-être contenir la croix maudite de Hassann-Rak. Cette relique, tristement connue dans le Yelin, avait le pouvoir de conférer au sort «*Cercle de mort*» une puissance et une portée démultipliée. Quelques décennies auparavant, elle avait permis à un clerc maléfique venu du Rhagarron de semer la désolation dans la province. C'est grâce au sacrifice de nombreux paladins du Noir-Sceau que l'on avait pu l'arrêter. Mais un autre pouvoir moins connu de la croix était d'essence divinatoire. Sérinia échauffa un plan pour récupérer la croix, un objet qui pourrait enfin lui permettre d'identifier et de localiser l'élue capable

de recevoir l'esprit de Hazen Jardia. Elle a envoyé certaines de ses sorcières cornues séduire des paladins en poste dans la commanderie pour connaître toutes les défenses de la chambre forte. Elle a ensuite fait appel à l'assistant du célèbre alchimiste Alu Nek-Vrate pour fournir le matériel nécessaire au vol de la croix. Une opération couronnée de succès. Il ne lui restait plus qu'à maîtriser le pouvoir divinatoire de la croix pour identifier l'élue, faire en sorte de l'attirer au sanctuaire-prison de Hazen Jardia, et une nouvelle ère pourrait alors commencer.

Synopsis de l'aventure

Partie 1

Après avoir chassé quelques mortsvivants sur la frontière entre le Taldan et Yelin, libéré le temple d'un village elfe du joug d'un sorcier manipulateur ou sauvé le palais d'un riche marchand de l'invasion de plantes maléfiques, la réputation de votre groupe d'aventuriers dans Yelin grandit. Un ordre méconnu de paladins du Noir-Sceau fait appel à vos services de manière discrète, insistante et urgente.

Il s'agit de retrouver rapidement une relique mauvaise, la croix maudite de Hassann-Rak avant que la nouvelle de sa disparition ne se répande. Cela pourrait créer la panique, vu les malheurs répandus dans le passé par l'objet (voir L'histoire pour le MJ). Il est évident de savoir que c'est l'alchimiste Alu Nek-Vrate qui a fourni le matériel nécessaire à ce forfait. En allant chez ce personnage, les joueurs vont le sauver lui et son assistant d'une bande de sorcières aux pouvoirs étranges. C'est l'assistant qui a vendu du matériel dans le dos de son maître à ces sorcières cornues. Elles sont venues effacer leurs traces. →



La seule information que l'assistant connait, c'est qu'elles sévissent depuis à peu près un an dans la région et qu'elles sont apparues dans la cité de Yomhalin. On leur attribue l'enlèvement de nombreuses jeunes filles.

En enquêtant en ville, les joueurs vont rentrer en contact avec les dissidents de la mafia locale. Le parrain s'est allié avec les sorcières un peu rapidement et pour de maigres compensations. Cela n'a pas plu à certains membres de la guilde, et c'est pour cela que l'on indique aux joueurs l'emplacement de leur planque en ville.

Partie 2

Les PJ découvrent l'identité du chef des sorcières et l'emplacement de leur repaire dans le bois des Ours-hiboux. Plusieurs options s'offrent à eux. Ils peuvent aller interroger la famille de chasseurs de trésors pour comprendre l'origine de tout cela. Ou aller dans leur repaire dans la forêt. Pour le situer, les PJ vont devoir s'allier à un Druide qui a vu l'équilibre de sa forêt particulièrement perturbé par l'arrivée des sorcières. Les PJ vont quoi qu'il arrive débarquer dans le repaire des sorcières en plein milieu de la cérémonie de divination. Ils réussiront ainsi à apprendre quel est l'objectif final de la sororité et l'identité de l'élue.

À partir de ce moment-là, une course contre la montre va s'engager. Les sorcières cornues abandonnent tout pour remonter le fleuve de l'Ikal jusqu'à Rundale et le château de l'aigle blanc, où un oracle a cloîtré une jeune bibliothécaire qui peut devenir le réceptacle de l'antique sorcière. Elles parviennent à enlever la jeune fille et l'emmenent au sanctuaire-prison où l'attend l'esprit maléfique qui veut la posséder. Les PJ ont, espérons-le, déjà obtenu de la famille de chasseurs de trésors,

l'emplacement du sanctuaire-prison et arrivent à temps pour délivrer l'élue. Les héros peuvent même réussir à désenvoûter toutes les sorcières cornues au service de l'esprit maléfique. Mais tout cela pourrait bien se finir dans un bain de sang et l'avènement d'une nouvelle force maléfique au service de Dame Hiver ?

L'Andurelle est la province qui s'étend sur le quart sud-est du royaume de Talban. Le fleuve Ikal rend la région riche et productive, en dehors du marais de la morne main et du plateau de Lak Horim. Cela contraste vraiment beaucoup avec le reste du pays, qui est encore marqué par la présence des morts-vivants. Yomhalin est la capitale provinciale, un port très actif et une ville qui attire les lettrés. Un étrange coin de soleil.

Acte 1, enquête dans la crypte

Tout commence (de manière très classique) au moment où les PJ finissent leur dernière aventure. Ils sont rentrés là où ils vivent habituellement, surtout s'ils sont bien intégrés à la société et qu'ils ne sont pas de simples mercenaires. Mais cela peut aussi arriver alors qu'ils sont en pleine aventure comme un événement encore plus urgent que leur aventure en cours.

C'est un paladin du nom de Alar Cyldrik qui les contacte pendant qu'ils mangent ensemble dans une auberge bien au calme. S'il s'adresse aux aventuriers, c'est parce qu'il sait qu'ils ne sont pas des mercenaires sans foi ni loi, mais qu'ils œuvrent pour le bien quand ils le peuvent et qu'ils ont une très bonne réputation. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Alors que vous vous restaurez au Troll Farci, une auberge que vous affectionnez particulièrement, un homme jeune vous aborde. Il porte un harnois couvert par des vêtements clairs très amples avec brodés dessus le symbole du Noir-Sceau ; son regard d'un gris très pâle et son charisme font que l'on se calme rapidement en sa présence pour l'écouter. Il s'adresse d'une manière directe à vous d'un ton doux et ferme. « Aventuriers épris de justice, je me présente. Je suis Alar Cydrik, paladin du Noir-Sceau. Je vous prie de venir à la commanderie du Noir-Sceau de Sainte Restitue pour rencontrer notre maître. Un événement grave vient de se passer et nous avons besoin de personnes telles que vous pour résoudre discrètement le problème délicat qui en découle. Rendre service à l'ordre du Noir-Sceau vous sera bénéfique jusqu'à la fin de votre vie. » Alar vous invite à finir votre repas, mais ne désire pas parler de détails de l'événement qui les intéresse. Les murs ont des oreilles. Que faites-vous ?

Le voyage pour Sainte Restitue peut être plus ou moins long suivant où la rencontre s'est déroulée en Alarian. Mais l'ordre n'a pas choisi des aventuriers qui se trouveraient à l'autre bout du royaume. Alar n'est pas un joyeux compagnon de voyage. Il préfère parler religion et influencer les PJ vers une vie ascétique. À chaque halte, il portera assistance aux indigents sur son temps de repos, mais marquera quand même toujours un peu d'empressément pour reprendre la route. L'affaire est d'importance.

Libre à vous d'amener un peu d'action le long de ce voyage.

La commanderie du Noir-Sceau de Sainte Restitue

Cela fait à peine un siècle que les paladins du Noir-Sceau se sont installés dans cette ancienne bastide au nord de la cité de Castel Roc. Elle est composée d'une vieille église où trois offices sont célébrés par jour, d'un donjon carré qui sert de logis pour les maîtres de l'ordre et de deux ailes qui servent de scriptorium. L'endroit est remarquable par son ensemble de toits en tuiles vernissées ainsi que l'imposante statue de paladin sur le côté de l'église. Le bâtiment est admiré pour cela dans toute la région et n'a pas de vocation guerrière. C'est officiellement un centre administratif de l'ordre, ainsi qu'un lieu de recrutement et d'entraînement de novices.

L'actuel grand maître de l'ordre administratif est Sir Antalius de Sénéfride. Il s'est illustré dans le passé par de hauts faits d'armes et finit paisiblement sa vie ici, toujours au service du Noir-Sceau. Ce que presque personne ne sait, c'est que la crypte de la commanderie ne contient pas que les caveaux d'éminents membres de l'ordre, mais aussi une chambre forte possédant de puissantes protections magiques. Elle renferme les trésors de l'ordre et surtout des objets mauvais et maudits qui ne peuvent être détruits. Hors de l'ordre, presque personne ne connaît l'existence de cette chambre forte, à part le prévôt du Yelin et deux de ses conseillers.

[Note : Même si la croix n'est alors plus entre de mauvaises mains, la population sera alors consciente qu'elle ne peut être détruite ; →



elle sera au moins soulagée que la situation soit rétablie.]

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Alar vous avertit que l'on est presque arrivé. Vous vous approchez d'une bastide de pierre ocre. L'architecture est simple, mais ses toits en tuiles vernissées lui donnent un aspect majestueux. La route ne permet pas d'y accéder directement si l'on vient de l'Est. Elle forme un lacet pour que l'on passe devant la façade ouest afin de voir la statue d'un paladin monumental qui orne le mur du clocher de l'église (vous pouvez montrer l'illustration du bâtiment aux joueurs, sans les souterrains). Deux paladins habillés sensiblement de la même manière qu'Alar gardent l'entrée du bâtiment. Alar passe devant en faisant un simple salut. En entrant dans la cour, vous pouvez voir une vingtaine de novices en train de s'entraîner de manière totalement coordonnée. Votre arrivée ne perturbe en aucune manière leur discipline.

Deux hommes se précipitent pour s'occuper de vos montures alors que vous mettez pied à terre. Alar vous presse de monter plusieurs escaliers extérieurs qui vous font accéder à la galerie de l'aile est. Il va frapper à une porte et entre sans attendre. La pièce est austère, ses murs de pierre taillée nus. Une massive table couverte de parchemins sert de bureau. Derrière est assis un homme en robe de bure blanc écru. Il n'y a qu'une bibliothèque et une dizaine de chaises rangées contre les murs. Alar frappe de son poing son poitrail et dit : « Salutation Sir Antalius. Voici les spécialistes que nous avons choisis pour nous aider. » Puis,

s'adressant aux PJ : « Je vous invite à prendre une chaise, une longue conversation nous attend. »

Si plus tard, un PJ s'interroge sur le terme spécialiste, Alar pourra lui répondre que l'on préfère ce terme à aventurier qui peut avoir une connotation négative, une personne vénale. Même si dans notre cas, les PJ seront bien récompensées s'ils réussissent leur mission.

Les joueurs sont donc reçus par Sir Antalius et resteront toujours en compagnie de Alar. Après une longue conversation pour bien vérifier qui ils sont et s'assurer qu'ils sont prêts à servir une cause noble sans faillir tout en étant gratifiés d'une forte récompense, Sir Antalius leur fait jurer de ne jamais dévoiler les informations qu'il va leur révéler.

Le secret de la commanderie

Ensuite, il leur explique la fonction secrète de la commanderie et donc l'existence de la chambre forte. Les joueurs sont probablement déjà au courant de l'histoire de la croix maudite de Hassann-Rak. C'est une histoire qui est couramment racontée dans le Yelin. Pour la populace, la croix a été détruite par les paladins qui ont tué Hassann-Rak. Ces méfaits sont de triste mémoire. Si l'on apprenait que la croix n'a pas pu être détruite et qu'elle est aujourd'hui entre de mauvaises mains, cela pourrait créer la panique dans la province. Et l'information finira par se répandre. Sir Antalius avait l'obligation d'en informer le prévôt du Yelin. S'il a totalement confiance en ses paladins, il n'en a absolument pas autant pour le prévôt et son entourage. On estime qu'il faudrait une dizaine de jours avant que l'information ne se s'ébruite dans les guildes qui contrôlent le Yelin. Il serait



La commanderie



nécessaire de pouvoir annoncer que la maudite croix a été retrouvée et que la situation est sous-contrôle, tout comme avant.

L'enquête

Une fois cette mise au point faite et en partant du principe que les joueurs ont bien juré de garder le silence, l'enquête peut commencer. Sinon, rien ne leur est révélé. On leur fait visiter la crypte et le lieu du forfait.

Voici le dispositif de défense des lieux

Il y a des verrous magiques sur toutes les portes métalliques garnies de glyphes de protection. Il y a un sort d'interdiction sur toutes les salles qui composent le temple et les cryptes, un champ anti-magie dans la dernière (la salle du coffre) et un champ de force à l'entrée. Dans le couloir précédant la dernière salle, il y a des golems de fer. →



Les rondes des paladins sont très fréquentes. Encore plus la nuit.

Comment les voleurs ont-ils opéré ?

Pour contourner toutes ces défenses, le ou les voleurs ont dû neutraliser deux sentinelles et pratiquer un trou dans le sol dans la commanderie pour arriver dans une première salle, puis creuser un tunnel pour arriver dans la salle aux trésors. Et tout cela en un temps record, car le temps entre le passage d'une ronde dans l'endroit d'où ils ont creusé n'excède pas la demi-heure. Les paladins ont trouvé une douzaine de récipients en verre de grande capacité ceinturés d'osier. Ils devaient contenir un acide très puissant qui a rongé la pierre pour pouvoir passer aussi rapidement. Il n'a pas été très difficile aux paladins de savoir d'où pouvait venir cet acide. Dans la région, le seul alchimiste capable de produire une telle substance et en d'aussi grandes quantités est Alu Nek-Vrate. Le seul problème est qu'il a son atelier à Eben Verek, qui se situe de l'autre côté de la frontière au Talban. Le temps de demander les autorisations pour aller enquêter sur leur territoire, beaucoup de mal peut déjà être fait. Seules des personnes indépendantes ont l'occasion de mener une enquête rapide et discrète.

Mode d'emploi de l'enquête ?

Selon la façon dont vous souhaitez jouer cette enquête, vous pouvez donner ces informations de façon assez directe à vos joueurs, *via* un PNJ ou d'une autre façon. Ou au contraire, vous pouvez considérer que les paladins n'ont rien compris à ce qu'il s'est passé, et c'est aux joueurs d'enquêter, de poser des questions, de faire des tests pour obtenir ces informations, petit à petit.

Vos joueurs vont prendre rapidement la route, traverser la frontière

entre le Yelin et le Taldan et après une chevauchée de quelques heures (environ quatre), arriver au village de Eben Verek. C'est une bourgade agricole de 800 habitants. Il y a peu de lieux notables : un temple du Lindo, une auberge fortifiée avec sa garde et une scierie. Les autres édifices sont des fermes fortifiées comme on en trouve partout dans le Talban. L'atelier d'Alu Nek-Vrate est un bâtiment que l'on remarque tout de suite. Il est situé un tout petit peu hors du village sur une arche de pierre qui part d'une falaise qui surplombe le fleuve Ikal.

Acte 2, chez Alu Nek-Vrate, l'alchimiste

Dans le sud-est du Talban, c'est une véritable institution. L'alchimiste fabrique toutes sortes de produits, dont des engrais pour tous les paysans de la région. Pour la qualité de ses produits, il est très respecté. Des péniches descendent jusqu'à Yomhalin pour exporter sa production. Alu Nek-Vrate est un homme très jovial et qui se porte bien. Il n'essaie pas de tirer le maximum d'argent de ses clients, qui reviennent très souvent. Bien sûr, il aime aussi fabriquer autre chose que de l'engrais, l'acide en faisant partie.

Les joueurs peuvent toujours aller au village pour se renseigner ou se restaurer. En face de la maison de l'alchimiste, il y a un bâtiment occupé par Espera Multian. C'est l'ébéniste du village. Il connaît bien Nek-Vrate. Il s'entend très bien avec lui et fait toujours un portrait positif de lui. C'est quelqu'un d'honnête. Il ne dira pas la même chose de son assistant, qu'il soupçonne de détourner des marchandises à son profit, une rumeur que Nek-Vrate



n'a jamais voulu entendre. Il a vu, il y a un quart d'heure à peine, entrer trois silhouettes féminines dans la fabrique de l'alchimiste. En général, ce ne sont pas des femmes qui viennent acheter de l'engrais. Mais ils peuvent aussi aller directement chez l'alchimiste. Les cheminées du bâtiment crachent une épaisse fumée.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

L'original atelier de l'alchimiste émet un bruit grave. Ses cheminées crachent lentement une épaisse fumée. Cela peut paraître normal pour un alchimiste. Un bruit régulier

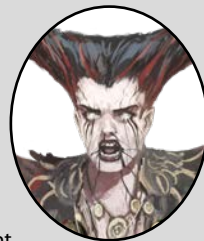
vient de l'atelier de l'autre côté de route. Peut-être y trouverez-vous des informations avant d'aller plus avant ? Le portail qui donne sur la cour de l'alchimiste est légèrement entrouvert. Elle bouge légèrement, émettant un grincement discret (ambiance Sergio Leone, de petits bruits partout, mais personne à l'horizon dans une journée ensoleillée). La cour est vide. Cela peut vous alerter : quand on voit la taille du bâtiment, on se dit qu'il n'y a pas qu'une personne qui doit travailler ici. C'est calme, trop calme. Que faites-vous ? →

La demeure de l'alchimiste



Sorcière cornue

Cet être particulier est une jeune femme qui a subi l'envoûtement de Hazen Jardia par l'intermédiaire de Sérinia, qui fut la première d'entre elles. Lors de la cérémonie, quand Sérinia comprend que la dernière jeune femme qu'elle a enlevée n'est pas la personne recherchée, la victime subit un autre test pour savoir si elle peut être une lanceuse de sort. Quand la réponse est positive, le pouvoir de Hazen Jardia l'investit et elle subit une transformation physique particulière et lugubre. Ses cheveux deviennent longs et lisses, formant une complexe coiffure ressemblant à des cornes de toutes couleurs (blanc, gris, argenté, rouge ou noir). Ses ongles deviennent anormalement longs. Son visage pâlit, ses yeux deviennent blancs, des traînées noires partant de leurs bords dessinent une inquiétante harmonie et ses lèvres noircissent. Puis elle s'habille de robes qui lui donnent un style féérique et macabre. Elle porte une multitude de bijoux et symboles magiques qui teintent au moindre de ses mouvements. D'une simple pensée de la sorcière, ils peuvent devenir totalement silencieux.



Humanoïde (humaine) de taille M, Neutre mauvais.

Classe d'armure 12 (16 avec peau maléfique)

Points de vie 50 (9d8+9)

Vitesse 10 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	8 (-1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag-1

Compétence Arcanes +6, Intimidation +9

Résistance aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, terrorisé et empoisonné

Sens perception passive 11

Langues commun, abyssal

Dangerosité 7

Capacités

Résistance à la magie. Elle est avantagée pour les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Déplacement étrange. Son déplacement n'est pas du tout naturel quand elle ne veut pas se fondre dans la foule. Cela alterne entre des mouvements gracieux comme si elle dansait avec de grands gestes avec des mouvements saccadés qui peuvent provoquer la peur. Quand elle ne se déplace pas, on peut la voir dans la pénombre et elle disparaît quand on éclaire l'endroit où elle est. Ce n'est plus vrai quand elle se déplace. C'est très surprenant.

Elle peut se déplacer dans les ombres sur de courtes distances. Cela lui permet de surgir là où l'on ne l'attend pas pour lacérer de ses griffes ses ennemis qui ne sont pas tombés sous son charme surnaturel.

Quand elle se déplace manière gracieuse, cela donne un désavantage au jet de sauvegarde de sa victime quand elle lance le sort *charme-personne*, *illusion mineure*, *immobiliser un humanoïde*, *image majeure* ou *terrain hallucinatoire*.

Quand elle se déplace de manière saccadée en faisant des mouvements impossibles avec ses membres (tourner la tête à 180° ou plier leur bras ou jambe à l'inverse du normal), cela provoque la peur comme si elle lançait le sort.

Incantation. La sorcière est une lanceuse de sort de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est le charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +7 pour les touchers avec les attaques de sort). Elle dispose des sorts suivants tel un sorcier :

Tours de magie (à volonté) : *explosion occulte*, *illusion mineure*, *prestidigitation*.

1^{er} niveau (4 emplacements) : *charme-personne*, *strangulation*.

2^e niveau (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde*, *toile d'araignée*, *modifier son apparence*.

3^e niveau (3 emplacements) : *colère des damnés*, *image majeure*, *vol*.

4^e niveau (3 emplacements) : *terrain hallucinatoire*

5^e niveau (1 emplacement) : *rêve*

Actions

Attaques multiples. Une sorcière effectue deux attaques avec ses mains griffues.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (2d4+1) dégâts tranchants.

L'envoûtement qui a transformé les jeunes filles en sorcières est particulièrement puissant. Créer des sorcières d'une telle puissance n'est pas donné à tout le monde. Mais elles ont aussi une faiblesse. Un PJ peut tenter de faire une dissipation du mal sur elle et renvoyer l'énergie magique maléfique qui l'habite. C'est difficile, mais efficace. Encore faut-il savoir que l'on peut le faire. Si les PJ tuent l'une d'entre elles, elle redevient la simple jeune fille qu'elle était avant, perdant toutes ses caractéristiques physiques de sorcière. À ce moment-là, ils peuvent comprendre qu'en tuant une sorcière, ils tuent une jeune fille disparue innocente. C'est un pouvoir maléfique qui les a corrompus.

Si les PJ regardent dans la petite grange sur la droite en entrant, ils trouvent trois manouvriers empêtrés dans une toile d'araignée géante. Un mage peut reconnaître le sort facilement. Les pauvres hommes ne savent même pas ce qui leur est arrivé. Cela a été tellement brusque. En s'approchant du bâtiment principal, ils entendent d'étranges voix, comme si une femme parlait en exhalant des mots incompréhensibles (même pour un mage).

L'embuscade

À moins que les joueurs ne précisent que dès le portail, ils se font particulièrement discrets, auquel cas il faudra faire un test de discrétion, les trois sorcières cornues repèrent l'arrivée des joueurs. Cela les empêche de tuer l'alchimiste et son assistant, qu'elles ont entravés magiquement avec des cordes de l'atelier. Cela ne les empêche pas d'essayer de surprendre les PJ pour les neutraliser. Par contre, elles sont surprises de tomber sur des aventuriers avec leur niveau de pouvoir. Elles fuient dès que l'une d'elles est touchée. Ce qui n'est pas si évident que cela. De nuit, elles auraient probablement été plus hardies.

L'alchimiste et son assistant sont très reconnaissants envers les PJ de les avoir sauvés des sorcières. Ils n'ont aucune idée de la raison de leur attaque. Nek-Vrate fabrique surtout de l'engrais. Il se demande si c'est son élixir de croissance rapide qui les intéressait. Mais celui-ci n'est pas au point. Si les joueurs parlent d'acide, l'alchimiste dit qu'il en fabrique de temps en temps pour les orfèvres de Yomhalin. C'est rare. Il ne voit aucun intérêt à fabriquer de l'acide pour dissoudre de la pierre. Il connaît bien une formule, mais ne s'en sert jamais.

Les confessions de l'assistant

Un jet de psychologie DD12 réussi permet aux joueurs de remarquer que cela rend nerveux Valrandal, l'assistant quand ils parlent d'acide pour dissoudre la pierre. Un peu d'intimidation lui fait avouer que c'est lui qui a fabriqué cet acide, il y a quelques semaines sur son temps libre. Les sorcières l'ont bien payé. Mais maintenant qu'elles veulent l'éliminer, il dit tout ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand-chose. Les sorcières cornues, appelées comme cela à cause de leurs coiffures, sont apparues à Yomhalin il y a →



un peu plus d'un an. Il faut aller dans cette grande ville pour espérer avoir plus d'informations. Elles restent très mystérieuses. Les joueurs peuvent repartir immédiatement pour Yomhalin pour continuer leur enquête. Ils y seront à la nuit tombante pour admirer la brume venant de l'estuaire envahir la ville comme chaque jour.

Acte 3, enquête à Yomhalin

Selon les décisions des PJ, ils vont arriver à différentes heures de la journée à Yomhalin. Si c'est en fin de journée, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Alors que vous êtes en vue des murailles de la grande cité portuaire dont vous avez tant entendu parler, c'est le crépuscule. Les mouettes s'éloignent, vous entendez leurs cris si caractéristiques. Quelques embruns salés vous touchent en cette fin de journée chaude. Une haute tour carrée est en train de s'illuminer en son sommet. Le phare de la ville devient un point de repère que l'on voit de très loin. Un brouillard dense, qui ne semblait pas être là il y a encore quelques instants, se forme sur l'estuaire de l'Ikal. Il recouvre lentement, mais inexorablement, la ville. Comment est-ce possible avec un temps aussi chaud ? Alors que vous arrivez presque aux murailles de la ville, vous voyez sur votre gauche et votre droite des manoirs construits hors de la ville. Vous voyez les gens se presser pour passer la porte nord de la cité. Alors que vous passez les derniers de la muraille, les lourdes portes

se referment et des gardes viennent vous interroger sur les raisons de votre venue à Yomhalin. Vous répondez quelques banalités aux gardes qui vous laissent rapidement tranquilles. Que faites-vous ?

Yomhalin, une cité dynamique

Ce port de pêche et de commerce est une des plus dynamiques cités du Talban. Elle est située sur la rive est de l'estuaire de l'Ikal à l'embouchure de la petite rivière de l'Espille. Comme le dit la brochure, ses rues spacieuses accueillent toutes sortes d'activités commerciales, artistiques et culturelles. C'était un havre de paix avant l'inquiétante apparition des sorcières cornues. Les nuits sont devenues très brumeuses depuis un an. La brume vient de l'estuaire de l'Ikal alors qu'il y a un grand soleil le jour. Une des particularités locales.

La cité est composée de cinq quartiers. Le plus ancien est la grande île de Yor-khal, un nom plus ancien que la ville. On y trouve les temples et le phare. Une plus petite île forme le quartier du Trak. Directement au sud des deux îles, on trouve le quartier des marchands à qui l'on doit l'essor de la ville. Juste en dessous, c'est le quartier du port. Le quartier nord-est est le plus récent de la cité. Il s'étend de l'autre côté de la rivière. Une des particularités de la ville réside en ses fontaines magiques. On en trouve une quinzaine dans la cité. Elles ne sont pas alimentées par des sources. On est en bord de mer. Elles sont ravitaillées par les chariots à citerne qui viennent du château d'eau. Chaque fontaine est décorée avec des sculptures de nymphes ou de gargouilles. De petits jeux d'eau s'y déroulent de manière →

Yomhalin



intermittente, créés par magie. Les habitants qui y viennent puiser de l'eau sont habitués et ne font plus attention à ces petites illusions.

Les principaux lieux de la ville

1 - Palais de la Duchesse d'Ynha

C'est le bâtiment le plus vaste de la ville et le plus luxueux. La duchesse l'habite moins de la moitié de l'année, passant le reste de son temps à la capitale. Il y règne une atmosphère étrange, entre un calme apparent et une effervescence cachée. On est très loin des préoccupations des habitants de la ville. La duchesse trouve presque amusants les agissements des sorcières cornues, se sentant intouchable. Cela lui permet aussi de vilipender le constable pour son inefficacité.

2 - Ruines mystiques de Thendrale

Ces ruines, qui sont antérieures au peuple de l'avant, sont un réel mystère. Pourtant, des druides viennent s'y recueillir régulièrement. Personne n'a jamais osé y toucher malgré l'extension de la ville vers le nord.

3 - Manoir des Teldendrak

C'est une riche famille de commerçants qui a construit cette belle demeure. Un certain nombre des navires du port lui appartiennent.

4 - Manoir des Vangarak

Cette demeure légèrement atypique est celle d'une famille d'aventuriers qui fouille dans tout Alarian les ruines à la recherche d'antiquités de valeur. Ils ont fait de nombreuses découvertes qui ont fait leur fortune et permis de construire ce manoir.

5 - Château d'eau

Même si la ville est à l'embouchure d'une rivière, l'eau est couramment salée ici. Un aqueduc souterrain

transporte de l'eau jusqu'à ce réservoir pour alimenter la ville. Des charriots-citernes viennent s'y remplir et sillonnent toute la ville.

6 - La scierie Petit

Asbrakar Petit est un menuisier reconnu en ville. Il fournit presque tous les matériaux de construction de la ville en termes de bois. Il n'y a que la nuit que l'on n'entend pas les scies et coups de hache quand on passe à proximité du bâtiment.

7 - Le lavoir

Tout le nord de la ville vient ici pour y laver son linge. Les lavandières y chantent en permanence. C'est un endroit qui peut être une grande source d'inspiration, car des femmes de toute la ville s'y croisent.

8 - Auberge des trois tambours

Si vous voulez déjeuner au calme, passez votre chemin. Cette auberge est connue pour son ambiance bruyante et parce que l'on peut y voir des spectacles d'inspiration orque. La rumeur veut qu'il y ait vraiment des orques parmi les serveuses et les artistes qui y travaillent. Ce n'est qu'une histoire pour faire plus exotique et attirer du monde. La nourriture y est correcte. Maître Tornvallon dirige cet original établissement. C'est un ancien mercenaire. Sa stature hors du commun et son visage disgracieux lui ont valu le surnom de orque rose, d'où l'idée de la thématique de son auberge.

9 - Entrepôt de Defossé

Cette grande bâtisse appartient à Arlong Defossé. Ce marchand a tissé de nombreux liens avec des exploitations de toute la province de l'Andurèle. Une grande partie des marchandises qui arrivent en ville par la route passe par son entrepôt. Une quantité d'huile d'olive impressionnante est stockée ici. Mais il y a aussi le miel, les épices et les aromates.

10 - Forge de Thiecnamm

Le bruit qu'émet la forge avec ses coups de marteau participe bien à l'ambiance bruyante de la place de la porte de la rivière. C'est ici qu'un aventurier désirant un travail de qualité peut venir faire aiguiser ses armes ou réparer son armure. Aaronne Thiecnamm maîtrise la ferronnerie comme personne en ville. Pourtant on lui demande plus souvent de faire des grilles ou des ferures que des armes.

11 - Hacienda Delavega

Cet ancien corps de ferme luxueux a été construit avant les fortifications de la Rive-Nord. C'était le centre d'une exploitation agricole qui s'étendait au nord de la ville. Aujourd'hui, la famille Delavega s'est reconvertie dans le commerce et fait concurrence à la famille Teldendrak par la plus grande diversité des produits qu'elle importe ou exporte.

12 - Couvent des Isabellines

Cet ensemble de bâtiments est le plus grand centre religieux de la ville. Mère Katalina dirige cette institution dédiée au Lindo. C'est aussi un lieu d'instruction pour toutes les jeunes filles de bonne famille de la ville. La qualité de l'enseignement est reconnue bien au-delà de la ville. L'ensemble des bâtisses qui composent le couvent est d'une architecture riche. La pierre de taille y est particulièrement ouvragée dans un style gothique flamboyant.

13 - Maison des chiffons rouges

Cette grande bâtisse à l'architecture audacieuse est la plus réputée des maisons closes de la ville. Elle est connue pour ses vitraux rouges de grande hauteur. Mais ce sont surtout ses filles habillées de robes rouges aux coupes les plus extravagantes qui restent en mémoire aux riches clients de l'établissement, d'où le nom de l'établissement. On y

trouve toutes sortes de plaisirs, que cela soit celui de la chair, du goût ou du jeu. On peut trouver presque tout ce que l'on veut dans cet établissement du moment qu'on y met le prix. La maison est tenue par Séniora Philippa Andalousia. Ce que peu de personnes savent, c'est quelle est la jeune sœur de Mère Katalina du couvent des Isabellines. Pour avoir choisi des vies totalement opposées, elles se vouent une profondeur rancœur l'une contre l'autre.

14 - Temple de Lindo

Cette petite tour à colombage ceinturée d'une galerie couverte octogonale est dans le plus pur style architectural du culte monastique. Frère Nevrantus dirige le temple de la ville et prodigue de manière efficace la philosophie du Lindo. Il y a toujours un frère du temple pour essayer de ramener dans le droit chemin les filles des chiffons rouges dont les fenêtres donnent directement sur le temple de l'autre côté d'un bras de rivière. Mais certains frères quittent le droit chemin pour avoir essayé de faire cela.

Plan du temple : voir *Héros & Dragons, Cadre de Campagne*, page 243

15 - Théâtre des masques

Ce grand amphithéâtre en pierres calcaires est peut-être un des plus vieux bâtiments de la ville. Il date probablement du peuple de l'avant. Il a été mainte fois rénové et remis au goût du jour. C'est un lieu de grande activité. La cité est connue pour ses activités artistiques qui se passent souvent dans ses rues. Mais le théâtre en est le centre névralgique. Le directeur du lieu est Sandarus de Métilenn. C'est un dramaturge très connu dans le milieu artistique de tout l'Alarian. Il crée aussi bien des drames poignants que des comédies enlevées. Certains →



sont repris dans tout le royaume. Aujourd'hui, c'est un opéra qui est à l'affiche. La tempête brisée est une histoire brodée sur les événements créés par les sorcières cornues qui terrorisent la ville depuis plus d'un an.

16 - Place des bateleurs

Un des deux centres névralgiques de la ville, c'est ici que l'on vient se divertir. Les artistes qui ne travaillent pas pour le théâtre des masques se produisent souvent ici ou dans des rues adjacentes. Mais on y trouve aussi des activités artistiques de rue ainsi que des hommes de lettres qui tiennent conférence sur les terrasses des auberges à l'ombre de tentures bigarrées.

17 - Phare des Thiémousses

Cette haute tour carrée coiffée d'un dôme est le plus haut bâtiment de la ville. Bien sûr, sa fonction première est de guider les navires la nuit. C'est important, surtout depuis que la ville est envahie par les brumes nocturnes. Mais c'est aussi le siège administratif de la cité. Le bourgmestre y a établi l'hôtel de ville. En ce moment, c'est un homme du nom de Bertram Maligan, un petit marchand très dévot au Noir-Sceau. Même s'il ne laisse rien paraître, il est terrorisé par les agissements des sorcières cornues.

18 - Serre de l'apothicaire

Gontran Thannddarick est un homme qui s'y connaît particulièrement bien en herbe médicinale. Il a une réputation extraordinaire. Il a même créé une gigantesque serre en plein centre de la cité pour y cultiver les herbes que l'on ne trouve que dans de lointaines contrées. Il sait guérir certains maux et travaille souvent pour les temples de la ville. Il se plaint aussi des sorcières cornues, même s'il ne sort pas la nuit. Ces êtres maléfiques ont déjà visité

sa serre à plusieurs reprises. Elles doivent avoir besoin de certaines herbes bien particulières.

19 - Temple du Noir-Sceau

Unique bâtiment avec une toiture en ardoise de la ville, le temple du Noir-Sceau se remarque par cette particularité de très loin, même s'il n'est pas très haut. Il en impose bien plus que le temple du Lindo. Son architecture porte bien la marque de sa religion. Le père Khraalkarinne qui dirige le temple est, comme beaucoup de serviteurs du Noir-Sceau, un homme taciturne. Il ne peut s'empêcher de penser que la venue des sorcières cornues est encore un autre châtiement des dieux. Avant, il était toujours surpris par la prospérité de la cité. Mais cela a changé pour mieux cadrer avec ses croyances.

Plan du temple : voir *Héros & Dragons, Cadre de Campagne*, page 240

20 - Auberge de la verrière

Située en plein centre de la ville, l'auberge est fréquentée par les marchands et les capitaines de navires. Beaucoup d'affaires y sont conclues. Pour satisfaire sa clientèle, Mériadek Caltruss mise sur une ambiance feutrée. Les soudards ne sont pas admis dans son établissement.

21 - Place du forum

Cette grande place est celle du marché de la ville. On peut y trouver des marchandises qui viennent de tout Alarian et au-delà. Cela va des épices du Rhagarron aux étoffes faites par les vers à soie des étoiles de Mandrille, en passant par les pierreries des îles pourpres. On trouve tout ce que l'on veut ici. Du moment que c'est légal.

22 - Les halles

Ce grand marché couvert est surtout fait pour le commerce de denrées de consommation courante. On

y trouve beaucoup de bouchers, de maraîchers et producteurs de fromages, dont le fameux Sathrakiis. Il y a aussi les artisans des villages avoisinants qui viennent y écouter leurs fabrications.

23 - Boutique de Karl Hansburg

Karl est un homme excentrique qui a de nombreuses casquettes. À la base, c'est un tisserand qui fabrique, à partir de coton du nord-ouest de la province, des tissus d'une qualité incroyable. Il exporte son HansLin très loin. Il le tisse dans un atelier attenant à sa boutique. Le secret de sa fabrication est jalousement gardé. Personne ne sait qu'il est en affaires avec l'apothicaire Thannddarick. Il utilise sa serre pour y élever un ver à soie particulier, fibre qu'il mélange avec le coton après. Karl est aussi un créateur avant-gardiste de vêtements. Il fait la mode dans tout le Taldan. On vient de très loin à sa boutique pour commander des créations uniques afin de briller en société. Le dernier atout de Karl est son talent de peintre. Il crée des toiles qui ont un grand succès dans toute la haute société. Il peint sous un pseudonyme, Lark VanTrise.

24 - Galerie des Flamboyants

Yomhalin est aussi connu pour être une ville appréciée des lettrés et des artistes. Ce bâtiment ceinturé de colonnes est une galerie où beaucoup d'artistes exposent leurs œuvres. Il y a aussi bien des sculpteurs, des peintres que des artisans. Il y a en permanence plusieurs artistes qui sont en pleine création sous ses voûtes. Il y a même à l'étage une bibliothèque pour les œuvres plus cérébrales.

25 - Tour du guet

Cette massive tour carrée fortifiée est le siège de la milice de la ville. Le guet est dirigé par le constable

Brakenn Redenn. C'est un homme roux de grande stature avec une barbe taillée. Il est élégant et aime imposer une force tranquille qui rassure les commerçants de la ville. Il ne tolère aucun trouble à l'ordre public. Les agissements des sorcières cornues l'ont beaucoup affecté. Tous ces enlèvements de jeunes filles ont entaché sa réputation. Et il enrage de n'avoir jamais pu en arrêter au moins une. Maintenant que leurs forfaits sont de plus en plus rares, il garde une certaine ranceur envers lui-même.

26 - La capitainerie

Le port de Yomhalin n'est pas forcément assez grand par rapport à l'activité maritime et halieutique qu'il attire. Donc les bateaux marchands doivent rester le moins longtemps possible à quai. Ce qui est aussi bon pour la ville que pour les armateurs. Ce bâtiment est le siège de l'administration du port. Elle est particulièrement efficace. Elle gère aussi bien les places de mouillage que les dockers. Rien n'est laissé au hasard pour favoriser l'économie de la ville. Dans ses registres sont consignées toutes les allées et venues des navires qui passent par le port. Elle travaille aussi en étroite collaboration avec le guet pour lutter contre la contrebande qui voudrait échapper aux taxes, mais profiter du marché de la ville. L'officier de port qui dirige cette institution est Robert Kerrek, un homme incorruptible.

27 - Guildes des voiles

Les armateurs, capitaines et navigateurs se sont organisés en guildes pour favoriser le commerce venant de la ville.

28 - Auberge de l'Espadon

Sur le port, c'est le lieu où tout bon marin doit venir dépenser sa solde. C'est un endroit animé où tous les équipages se mélangent. →



Les bagarres y sont fréquentes, même si le gué y est présent en permanence. On dit même que des pirates viennent s'y divertir. Un œil averti peut les distinguer des autres marins. Par contre, il n'est pas possible de reconnaître un contrebandier d'un marin honnête. L'auberge est dirigée par Sandra Malkarvérique, une femme au caractère bien trempé.

29 - Rue du commerce

Cette rue étroite qui va de la porte sud de la ville à la place du forum est un endroit particulier. C'est une sorte de bourse au travail où bien des marins trouvent des engagements sur tout type de bateau. Les armateurs et les capitaines y font aussi affaire avec les commerçants pour transporter leurs marchandises.

30 - Moulin de la Hausse

Ce bâtiment situé sur une butte rocailleuse au sud de la ville moule la moitié de la farine consommée par la ville. Maître Eriandal Kenestriss est le minotier de ce moulin dont on voit les ailes tourner de partout en ville. Il n'y a jamais de problème au moulin. C'est un lieu où la routine est le maître mot. Pourtant, c'est une façade qui en réalité cache une des guildes du Terrier, l'organisation criminelle qui étend son pouvoir sur tout Alarian.

31 - Entrepôts des épices

Ces vastes bâtiments de stockage faits en pierre sont parmi les plus anciens du port. Leur architecture élégante est le symbole de la réussite économique de la ville. Les denrées les plus précieuses et fragiles y sont entreposées.

32 - Entrepôts du port

Ces structures de bois sont des hangars qui servent au passage à la majorité des marchandises qui passent sur les quais. L'activité est incessante. Aussitôt rentrée,

aussitôt sortie. C'est la devise d'un bon marchand.

33 - Villa Dessenti

Ce petit îlot au sud de la ville abrite une villa d'une architecture très différente du reste de la ville. Croisement entre la pierre de taille et de complexes structures de bois coloré en bleu, c'est la maison d'un mage bien connu en ville. C'est sa famille qui a enchanté les fontaines de la cité, il y a plusieurs générations. Conrad Dessenti est rarement sollicité pour ses capacités, à cause de son mauvais caractère. Et cela a empiré avec la venue des sorcières cornues. Il est encore plus mal vu qu'avant.

Les rues embrumées de Yomhalin

Dans une grande ville aussi vivante, il n'y a que l'embarras du choix pour les PJ. Entre l'effervescence des quais, les rues grouillantes de marchands et d'artistes et la bibliothèque bien fournie de la ville, il y a de quoi faire. S'ils veulent rester discrets, il n'est pas conseillé qu'ils aillent voir le constable de la cité. Mais s'ils ne sont pas assez furtifs, ils finiront par avoir affaire à lui.

Réussir à débusquer les sorcières cornues en peu de temps, là où le guet n'y est pas parvenu en plus d'un an, ne va pas être facile pour les joueurs. Mais une approche différente peut être efficace. Ils peuvent déjà écumer les tavernes de la ville pour se mettre au courant de toutes les rumeurs qu'il peut y avoir. Si la tension est retombée en ville du fait qu'il n'y a plus d'enlèvement, on raconte encore beaucoup de choses plus ou moins vraies ou fausses sur leur compte. Il y a une grande différence d'ambiance en ville entre la journée et la nuit. Le jour, la ville est ensoleillée

et il y a une grande activité commerciale et artistique dans ses rues. Les rues fourmillent de monde et l'on peut facilement entamer la conversation avec les habitants ou les marchands et marins de passages. L'ambiance change du tout au tout après le crépuscule quand les brumes envahissent la cité. Il y a peu de monde dans les rues. Le guet qui sillonne la ville est très suspicieux, surtout envers les femmes. Et peu de représentantes de la gent féminine se risquent au-dehors.

Rumeurs de la cité :

- Avec le brouillard qui envahit la ville la nuit, des Sahuagins volent des marchandises sur le port. (C'est faux, il n'y a pas de Sahuagins dans la région.)
- Des femmes aux chevelures étranges charment des hommes pour que des voleurs les dépouillent. Elles agissent le plus souvent dans la partie sud de la ville. (C'est vrai.)
- On surnomme les femmes aux chevelures étranges les *sorcières cornues*. (C'est vrai.)
- Les sorcières cornues sont accompagnées de Goules pendant leurs forfaits. Elles viennent d'un cimetière caché au nord de la ville. (C'est faux, on a toujours incinéré les morts à Yomhalin. Il n'y a pas de cimetière.)
- Les sorcières cornues utilisent de la poussière d'ange pour faire leur magie. (En réalité quand elles font des mouvements brusques, il y a de la farine qui vole un peu. Cela se colle à elles quand elles passent dans le moulin.)
- On voit des lumières la nuit aux falaises du loup qui surplombent la mer au sud de la ville. (C'est vrai, c'est l'embarcation du mage esclavagiste qui vient aux puits

des contrebandiers par un tunnel marin, voir description plus loin.)

- C'est le phare de la ville qui crée le brouillard la nuit sur la ville. C'est une malédiction qu'on lui a jetée. Un esprit maléfique loge au sommet. (C'est faux et totalement fantaisiste.)
- Certaines nuits, on peut voir un navire lugubre traverser l'estuaire. (Vrai, ce sont des sorcières cornues qui vont ou reviennent à la forêt des Ours-hiboux avec des jeunes filles pour la cérémonie de l'élu.)
- Des jeunes filles sont enlevées par des sorcières cornues dans toute la région. C'était très fréquent, il y a six mois. Maintenant c'est de plus en plus rare et tant mieux. (C'est vrai. Les sorcières cornues cherchent des jeunes filles à tester bien plus loin maintenant.)

Antonne

Il peut arriver énormément de choses aux PJ à Yomhalin. Mais la rencontre qui va les faire progresser est celle avec Antonne Fratcheli. À force de poser des questions sur les sorcières cornues, les joueurs ont attiré l'attention de cet homme qui se demande qui sont ces personnes qui ne connaissent pas les histoires qui sont sur toutes les langues des habitants de la ville. C'est un membre haut placé de la mafia locale. Il n'est pas du tout content de la situation actuelle. Quand les sorcières cornues sont apparues, cela faisait quelques semaines que Don Fidzzi, le parrain, était tombé sous le charme de l'une d'entre elles. Enfin c'est ce qu'il pense. Il n'a pas compris qu'à l'époque, Sérinia était seule. Alors oui, elles ont apporté un nouveau souffle à la guilde de voleurs de la cité. Mais elles ont un peu aussi chamboulé la tête de leurs chefs. →



Et cela ne plaît pas du tout à Antonne, qui aimerait se débarrasser des sorcières et que leurs chefs redeviennent les mêmes personnes qu'avant. Lui est un "honnête voleur". Les membres de la guilde qui se sont opposé directement aux sorcières ont disparu. Et il est hors de question de demander l'aide du guet. On n'est pas des balances, quand même. Les quelques faits d'armes des PJ sont arrivés aux oreilles d'Antonne et il voit une opportunité, en leur fournissant les informations qu'ils veulent, de régler le problème des sorcières cornues. Il va les aborder et, contre la promesse de ne pas tout révéler au guet, leur indiquer où les sorcières se terrent le jour en ville. C'est le gros moulin à la sortie sud de la ville qui sert de façade à la mafia. C'est aussi l'entrée d'un vieux complexe souterrain que les sorcières ont totalement transformé.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Après avoir écumé presque toutes les tavernes de la ville, vous êtes en possession d'un grand nombre d'informations, mais rien d'ultime. Alors que vous vous dirigez vers la taverne suivante, un homme filiforme à l'allure étonnante vous aborde. Il porte des habits de marin, mais ses chaussures de luxe ne collent pas avec le reste de sa tenue. Ses mains fines et manucurées non plus. Il cache des armes sous ses guenilles. Il vous parle avec un accent à couper au couteau. « Bonjourno, ma je me présente, Antonne Fratcheli. Je suis barde. On m'a dit que vous n'aviez pas ou peu maintenant connaissance des malheurs qui accablent notre belle cité. Nous pourrions parler de cela autour

d'un verre dans cette taverne. J'ai plein d'histoires véridiques à vous transmettre. » Il désigne l'Espadon, une des plus grandes tavernes du port. Si vous restez méfiant à son égard et que vous ne voulez pas le suivre, il vous dit qu'il sera toujours présent ici et qu'il est sûr d'avoir pour vous des informations qui vous intéressent. En entrant dans la taverne, Antonne foudroie du regard une bande de marins à une table dans un coin. Ceux-là se retirent sans coup férir. Une fois assis, votre interlocuteur est une vraie pipelette. Il raconte un très grand nombre d'anecdotes sur la ville et ses personnalités, mais aussi vous couvre de questions et vous finissez par comprendre qu'il connaît certains de vos exploits passés. N'est-ce pas le propre d'un barde ? Mais rapidement, vous comprenez qu'il trempe plus dans des activités illicites qu'un simple barde. Il donne toutes les informations véridiques sur les sorcières cornues. Antonne finit par vous dire ceci : « Ma je vais arrêter de tourner autour du pot. Je suis un honnête entrepreneur dans cette cité qui appartient à une guilde qui opère selon des règles très précises. Mais a priori notre chef s'est fait approcher par une de ces maudites sorcières, il y a bien plus d'un an. Et lentement elle l'a influencé pour que l'on fasse des choses pas normales. Comme je l'ai déjà dit, je suis un honnête entrepreneur. Si on enlève une personne, c'est contre rançon et on libère la personne après sans lui avoir touché un cheveu, pas pour faire des trucs bizarres.

*Dans mon milieu, on n'a pas forcément de contact avec le guet. Cela ne serait pas forcément honorable. Mais des hommes avec vos talents pourraient facilement nous débarrasser de cette flopée de femmes bizarres. Si vous me promettez de ne rien dire au guet, je peux vous dire où elles se cachent le jour. Cela doit vraiment rester entre nous. »
Que faites-vous ?*

Les PJ peuvent imaginer d'autres solutions pour débusquer les sorcières cornues. Il n'y a pas que les tavernes pour avoir des informations. Il y a plusieurs personnalités de la cité qui ont maille à partir avec elles. Vous pouvez imaginer de les attendre dans la serre de l'apothicaire lorsqu'elles viennent y recueillir des herbes dont elles ont besoin. Elles rôdent souvent dans les rues brumeuses de la ville à la tombée de la nuit par groupe de trois ou quatre. Elles évitent soigneusement le guet, mais peuvent être attirées par des étrangers charismatiques. Elles ne sont pas seulement dévouées à leur seule mission de trouver l'élu, mais peuvent aussi s'amuser. Mais tout ceci ne peut être que des intermèdes avant de rencontrer Antonne.

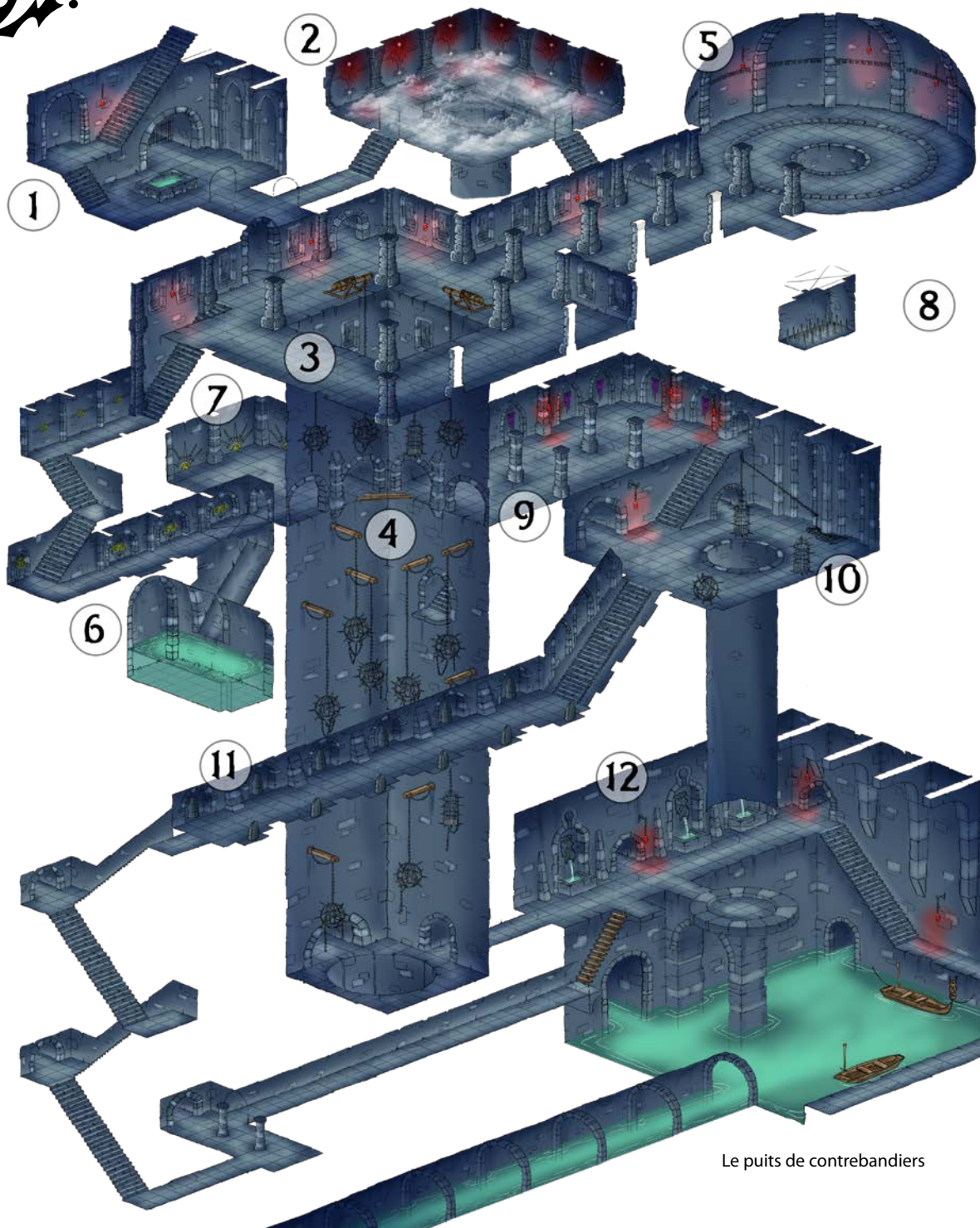
Si les PJ se mettent d'accord avec Antonne de ne rien révéler sur le repaire des sorcières (qui est le repaire de la guilde du Terrier), il leur indique que le point d'entrée principal se trouve dans la réserve du moulin de la Hausse. Il est préférable d'y aller en plein jour, car c'est le moment où les sorcières cornues sont le moins actives. Il y a bien sûr d'autres souterrains qui mènent directement dans la cité, mais ils sont piégés. C'est beaucoup plus facile et sûr de passer par le moulin. →

Acte 4, Le puits des contrebandiers

C'est un ensemble de salles construites sous le moulin de la Hausse, à la sortie sud de la ville. Le moulin fournit une grande partie de la farine utilisée par les habitants de la ville. Il est dirigé par Eriandal Kenestriss, qui est en quelque sorte aussi le comptable de la guilde des voleurs de la ville. Tous les employés du moulin sont au service de la mafia locale (une dizaine de gros bras, utilisez le profil technique du Malfrat, voir *Héros & Dragons, Créatures & Oppositions* p.336) et savent tenir leur langue. C'est la façade parfaite pour la guilde.

L'entrée du complexe souterrain se trouve dans la réserve sous une grosse pile de sacs de farine arrimés les uns aux autres. Un système de contrepoids permet de les soulever facilement quand on sait déclencher le mécanisme. Cela donne accès à un escalier. La dernière salle tout en bas du complexe est reliée à une rivière souterraine qui rejoint les falaises du loup au sud de la ville. La grotte qui forme l'entrée est pratiquement invisible et il est très dangereux d'y passer à cause des vagues, des marées et des forts courants. Il y a encore un an, l'ensemble du complexe était un des repaires du Terrier. On y stockait beaucoup de contrebande et on y organisait toutes les opérations criminelles de l'organisation. Depuis, les sorcières ont profondément transformé l'endroit avec leur magie. Seuls les membres du Terrier qui sont totalement subjugués par les sorcières viennent encore ici. Elles ont pratiqué des cérémonies impies dans ces lieux avant de rénover le temple de la forêt des Ours-hiboux. →





Le puits de contrebandiers

Les PJ vont sûrement penser qu'ils vont trouver l'objet de leur quête dans ce lieu. Mais en réalité, ils vont découvrir que plusieurs pistes s'ouvrent à eux. Ils vont apprendre le nom de la maîtresse de la sororité de sorcières et apprendre qu'elles ont reconstruit un lieu magique dans la forêt des Ours-hiboux.

Les lieux

1 - Salle de purification

Utilisés au départ comme une sorte de poste de garde, les membres de la guilde avaient pour habitude de se laver les mains dans un bassin carré au centre de cette salle, un petit rituel très symbolique. La salle est très sombre, comme le reste du complexe. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Alors que vous descendez l'escalier à partir de la réserve du moulin, la fraîcheur de la salle souterraine que vous découvrez vous saisit. La salle, bien qu'éclairée par une lanterne teintée en rouge qui pend au bout d'une chaîne, est sombre. C'est très silencieux. Vos pas font tout de suite du bruit. Il va falloir être très discret pour ne pas alerter les occupants du site. Il y a une petite arche qui donne sur un couloir au sud. Une autre arche, sous l'escalier, bien plus large et barrée par une lourde grille verrouillée donne sur un couloir vers le nord. Un bassin carré occupe le centre de la pièce. Alors que vous passez à côté du bassin, l'eau semble bouger et forme sans bruit une sorte de serpent au corps aplati de plus de deux mètres de haut. Il marque un petit temps d'attente en regardant chacun d'entre vous et attaque. Que faites-vous ?

Les sorcières cornues ont invoqué ici un élémentaire de l'eau et l'ont lié au bassin. C'est leur chien de garde. Si les PJ sont au courant du rituel de se laver les mains dans le bassin, c'est comme une sorte de mot de passe pour l'élémentaire. Quand l'élémentaire apparaît et marque son petit temps d'attente, les PJ peuvent se laver les mains dans l'eau de sa base. Mais peut-être que Antonne ne leur a pas parlé de cela. Probablement parce qu'il veut que les PJ débarrassent le souterrain de ce monstre. Si la conversation avec Antonne a été particulièrement cordiale, il peut avoir dit que quand on entre dans le repaire, il a toujours fallu se laver les mains, sans plus. Mais là, les PJ pourront interpréter cela comme une volonté de provoquer le monstre et pas de leur permettre de passer sans combattre.

Élémentaire de l'eau, profil technique : voir *Héros & Dragons, Créatures & Oppositions*, p.135

2 - Puits hypnotique

Quand les sorcières cornues ont commencé à transformer le complexe, alors qu'elles étaient encore peu nombreuses, c'est la première salle qu'elles se sont appropriées, toutes les salles plus basses étant encombrées de marchandises volées ou de contrebande. Elles ont gravé sur les murs des rituels étranges leur venant en rêve par l'intermédiaire de Hazen Jardía. Le lieu avait plusieurs objectifs. Il a renforcé le pouvoir des sorcières de charme sur les hommes qu'elles envoûtaient pour qu'ils les servent. Elles ont aussi fait ici leurs premières cérémonies impies, ce qui pouvait durer longtemps. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Alors que vous progressez silencieusement dans le couloir, vous arrivez devant une volée de marches qui montent. →



Lentement, une brume venant de plus haut coule sur les marches. Après avoir gravi quelques marches, vous arrivez dans une salle carrée remplie de brume percée par des halos de lumières rouges venant des quatre murs. La brume venant de nulle part s'écoule aussi dans un puits béant au centre de la pièce. Alors qu'elle semble vide, vous entendez, comme venus de derrière vous, des susurrements incantatoires brefs, mais répétés. Que faites-vous ?

Que va-t-il se passer ?

Tout dépend du moment où les PJ entrent dans l'ancien repaire de la guilde du Terrier. De l'aube au crépuscule, les sorcières ne sont pas très actives. Elles dorment de manière anarchique dans la salle d'entraînement. L'une d'elles pourtant monte la garde. Vous avez deux chances sur trois qu'elle se trouve dans cette salle, cachée par la brume et ses aptitudes naturelles. Elle peut appeler des membres du terrier en renfort. Ils se trouvent dans la salle du Dôme du conseil qui n'est pas loin. (une dizaine de Malfrats, profil technique, voir *Héros & Dragons, Créatures & Oppositions* p.336) Les malfrats qui peuvent aider la sorcière sont sous son charme et se battent jusqu'à la mort pour elle, mais la suivent si elle s'enfuit. Si les PJ arrivent après le crépuscule, la plupart des sorcières sont sorties en ville pour quelques mauvais coups. en revanche, elles sont trois dans cette salle en train de préparer des sortilèges.

3 - Salle du grand puits

Cette salle est vraiment très grande. Elle donne sur un large puits. Il y a beaucoup de marchandises en tout genre, identiques à celles que vous

avez vues en ville sur le marché. Cependant il commence à y avoir beaucoup de toiles d'araignée dessus. Il n'y a plus de mouvement ici depuis quelque temps. Un escalier descend à l'ouest et un large passage avec des colonnes part à l'est. Deux treuils se situent sur le bord du puits.

4 - Grand puits

Ce puits carré très large est rempli de cages qui donnent un air angoissant au lieu. Pourtant, elles sont toutes vides à part une avec un vieux squelette dedans. De la fumée remonte du puits sortant de deux arches en contrebas. On sent des odeurs étranges d'herbes. Au fond du puits, il y a une marre d'eau croupissante où flotte tout un tas d'immondices. Une arche part vers l'est et rejoint la salle de la rivière souterraine. Une autre arche donne sur un long couloir allant vers le nord, qui finit par un éboulement au bout d'une centaine de mètres.

5 - Dôme du conseil

Au fond d'un large passage avec des colonnes remplies de marchandises couvertes de toiles d'araignée se trouve une salle ronde avec le plafond en forme de dôme. Une dizaine de malfrats se trouvent ici s'ils n'ont pas été appelés auparavant par une sorcière pour lutter contre les PJ. Une grande table en désordre se trouve au centre de la pièce, entourée de lourdes chaises.

6 - Couloir de la fosse

En empruntant ce couloir sans lumière, les PJ vont pouvoir remarquer trois pièges successifs (lames pendules, statue lance-dards et bouche cracheuse de feu) dans les murs. Mais ils sont tous désamorcés. Leurs fonctions étaient aussi bien pour entraîner les membres du Terrier que de défendre le lieu. Les

sorcières n'ont pas jugé opportun de les maintenir. Pourtant il y a un quatrième piège qui lui est encore fonctionnel. À la fin du couloir, il y a une trappe qui s'ouvre si deux personnes marchent dessus. Il faut réussir un test de sagesse (perception) DD15 pour la repérer et donc l'éviter. Quand on tombe dedans, on arrive dans une fosse remplie d'eau. Quand une personne y est plongée, un sort de champ de force s'active pour dix tours à sa surface avant que la victime ait le temps de faire surface. Il y a fort à parier qu'elle y mourra noyée.

7 - Salle d'entraînement

Dans cette salle, on remarque tout de suite une série d'équipement fait pour l'entraînement des voleurs. Mais aussi un grand nombre de cordages formant de larges boucles pendant du plafond. Si l'on est le jour, une douzaine de sorcières cornues y dorment suspendues par les cordes. Il n'y a personne dans la salle si on est la nuit. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant, si vous êtes en journée :

Encore une salle sombre, pourtant quelques lueurs rougeâtres viennent d'arches donnant sur le profond puits que vous avez vu à l'étage supérieur. Vous distinguez de nombreuses silhouettes dans la pièce qui, pendant une fraction de seconde, vous font vous mettre sur la défensive. Vous vous apercevez que ce sont des mannequins habillés de vêtements luxueux et sur lesquels est accroché un grand nombre de clochettes. Cela ressemble à une salle d'entraînement pour voleurs. Un grand nombre de cordes pendent du plafond, formant de nombreuses boucles. Une douzaine

de corps y sont suspendus dans des positions grotesques. Certains comme si on leur avait cassé les membres. Un frisson parcourt votre nuque à la vue de ce spectacle malsain. Que faites-vous ?

Ces corps ne sont pas des cadavres, mais des sorcières qui dorment bien bizarrement. Quand elles sont dans cet état, on peut s'approcher d'elle en silence. Mais dès qu'une d'entre elles est réveillée, toutes les autres s'animent. Elles grimpent aux cordes et se retrouvent au plafond. Si besoin, elles peuvent sortir de la salle en passant par le grand puits utilisant leur capacité naturelle de pattes d'araignée. C'est toujours un spectacle dérangeant de les voir se déplacer. Une fois réveillée et la surprise passée, elles se réorganisent pour neutraliser les intrus. Maintenant si l'on est la nuit, aucune sorcière n'est ici.

À noter, il y a deux grandes planches brinquebalantes qui relient la salle à celle des parchemins en passant au-dessus du grand puits. Un peu périlleux, mais sans risque pour quelqu'un d'agile.

8 - Couloir des pics

Ce couloir sans lumière a de nombreux pièges. Des pics aiguisés sortent des décorations sculptées dans les murs. Mais ils sont tous désamorçés. Ce qui n'est pas le cas de la fosse hérissée de pieux au milieu du couloir. Il faut un test de sagesse (perception) DD15 pour la repérer et donc l'éviter. Si l'on tombe dedans, on reçoit déjà 1d6 de dégâts dus à la chute puis 2d10 de dégâts perforant pour les pics. Sur cela, il faut ajouter 4d10 de dégâts de poison, la moitié si la victime réussit un jet de sauvegarde de constitution. →



9 - Salle des parchemins

Cette longue salle à colonnes surplombe celle de la cage. C'est en quelque sorte le laboratoire des sorcières. La nuit, trois sorcières sous l'influence de Hazen Jardia fabriquent les potions qu'elles vont monnayer dans les rues de la ville à des marchands de passage qui n'ont pas peur de commercer avec elles.

À noter, il y a deux grandes planches brinquebalantes qui relient la salle à celle d'entraînement en passant au-dessus du grand puits. Un peu périlleux, mais sans risque pour quelqu'un d'agile. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant, si vous êtes la nuit :

Dans cette salle, est entassé sur de grandes tables un bric-à-brac incroyable de pots et de fioles en tout genre, avec des cages contenant de petits animaux et des ossements de toutes sortes. Sur une des tables, on trouve un petit atelier de confection de colifichets. Il y a plusieurs bibliothèques avec des livres occultes ainsi qu'une masse impressionnante de parchemins. La salle est totalement enfumée par un feu se consumant en son centre. Il n'y a pas de cheminée. Trois sorcières s'affairent autour du chaudron qui bout au-dessus du feu. Elles sont en train de remplir des potions en psalmodiant des formules inhabituelles même pour un magicien. Que faites-vous ?

10 - Salle de la cage

En contrebas de la salle des parchemins se trouve une pièce avec trois cages, dont une suspendue au-dessus d'un puits qui communique avec la rivière souterraine. Un large escalier descend sur le mur ouest de

la salle. Deux arches sur le mur nord donnent accès à des couloirs. Au bout de celui de gauche, un escalier descend vers le grand puits. Celui de droite part loin et débouche sur un passage secret caché derrière la taverne des trois tambours.

Une des cages au sol contient un homme vivant. Il est recroquevillé et marmonne tout bas et tout seul. C'est ce qui reste du parrain de la mafia de Yomhalin, Don Fidzzi. À force d'être maltraité par les sorcières, il est devenu fou. Mais il pourra raconter la chose la plus extraordinaire qu'il ait jamais vu. Alors qu'il cherchait avec Sérinia l'emplacement d'un temple d'une très ancienne puissance, ils se sont retrouvés dans la forêt des ours-hiboux. Bon, il y avait bien ce vieux druide qui ne voulait pas d'eux dans sa forêt et qui leur cherchait des crosses. Mais il n'a pas posé de difficulté et il a fui. À force de pugnacité, ils ont trouvé ce que cherchaient les sorcières, un temple souterrain. L'endroit avait plusieurs siècles et était en ruine. Ils ont pu se faufiler par des brèches jusqu'à la salle centrale. Maîtresse Sérinia retrouva l'autel. Avec son sang, elle donna de la magie à des runes gravées dessus. Elles s'illuminèrent par dizaines puis par centaines et enfin par milliers. Toutes les pierres qui composaient la salle s'animèrent. C'était comme si tout marchait à l'envers. Les colonnes se redressaient, la voûte se reformait et les fresques des murs et les statues se reconstituaient. Il n'avait jamais vu la démonstration d'autant de puissance magique. Cela s'est passé, il y a plusieurs mois. Depuis, beaucoup de sorcières se sont établies dans le temple. Il ne sait pas exactement où se trouve le temple dans la forêt, mais c'est là-bas qu'est Sérinia VanGarak.

11 - Galerie des sarcophages

À l'origine, cela devait être un simple couloir pour rejoindre le bas du complexe. Les sorcières y ont entreposé une douzaine de sarcophages très simples qui contiennent les membres de la guilde du Terrier qui ont résisté à leurs envoûtements. Elles les ont transformés en Blême. Ils sont là pour empêcher toute personne autre que les sorcières de passer par ce couloir.

Blême, profil technique : voir *Héros & Dragons, Créatures & Oppositions*, p.174

12 - salle de la rivière souterraine

Cette vaste salle est constituée d'un bassin qui communique avec plusieurs rivières souterraines. Le tunnel qui part vers l'ouest bifurque rapidement vers le sud pour rejoindre la falaise du loup au sud de la ville. Même si c'est très difficile, on peut trouver à marée basse une entrée qui communique avec l'estuaire caché parmi les récifs. Les deux autres tunnels partant vers le nord et l'est finissent en siphon. Dans le plafond, on peut voir l'arrivée du puits qui vient de la salle de la cage. C'est ici qu'accoste l'embarcation du mage esclavagiste Hazoul Narsem qui vient du Smitin. C'est un trafic qui apporte beaucoup de fonds à la sororité. Bien plus de jeunes filles finissent vendues au mage pour qu'il les revende ailleurs que transformées en sorcières cornues. Les hommes du mage emmènent les filles qui ont été capturées par les sorcières dans la région.

L'affrontement direct avec les sorcières dans leur antre de la ville doit pouvoir donner plusieurs informations aux PJ. Déjà, ils vont devoir

comprendre que les sorcières sont les victimes d'un envoûtement.

Après, il serait de bon ton qu'ils capturent une des sorcières pour la faire parler, même si elle est capable de noyer les joueurs sous un flot de mensonges et de menaces. Leur nature schizophrène peut permettre aux joueurs de voir plusieurs personnalités émerger pendant l'échange avec elle, soit celle de la victime dont l'enveloppe sert à la sorcière, soit la personnalité de Sérinia ou celle de Hazenn. Elle peut facilement laisser échapper le nom de famille VanGarak, car les sorcières n'ont pratiquement jamais eu d'opposition depuis qu'elles se sont répandues dans la ville. Elle laisse aussi entendre que maintenant, le siège de leur sororité est de l'autre côté des brumes et que leur toute-puissance va bientôt se révéler. Elle fait bien sûr référence au temple dans la forêt de l'autre côté de l'estuaire. Que l'utilisation de la relique mauvaise sera bientôt en œuvre. Toutes ces informations peuvent être révélées par Don Fidzzi au milieu de toutes ses élucubrations.

La famille VanGarak est connue, et les PJ vont rapidement savoir qui ils sont et où ils habitent. Un passage chez eux permet de deviner l'origine des sorcières cornues. Les brumes qui envahissent chaque soir la cité se forment de l'autre côté de l'estuaire. Il est aisé de comprendre que le temple de la forêt joue un rôle dans tout cela. Un druide a la possibilité de les aider à trouver l'emplacement de ce temple.

Suite au prochain épisode

Textes et plans : Patrick Janniaud

Illustration : Benjamin Giletti





UN PETIT TOUR DANS LES PROFONDEURS...

Jetés par accident dans l'Ombreterre, nos héros, ni préparés ni équipés pour une telle expédition, tentent de retrouver leur chemin dans un réseau souterrain aussi dangereux qu'étranger à leur monde. Ténèbres et silence de mort règnent alors qu'ils avancent à tâtons afin de ne pas attirer l'attention des horreurs qui peuplent le Nar-Voth...

En quelques mots...

Tombés dans le Nar-Voth par accident, les personnages doivent maintenant trouver un moyen de revenir à la surface de Golarion. Explorer les tréfonds aussi vides qu'obscur de l'Ombreterre n'est pas une sinécure, surtout lorsque l'on n'a pas préparé l'expédition...

Préambule

Ce scénario peut être joué tel quel ou être inclus à un autre scénario Pathfinder 2. Le point de départ est simple : les aventuriers explorent une grotte ou un espace sous-terrain quand soudain le sol s'effondre sous leurs pieds et ils se retrouvent à dévaler vers les profondeurs, sans pouvoir s'arrêter, une pente raide et glissante. Une fois arrivés à destination, ils sont prisonniers du Nar-Voth, la couche la plus haute de l'Ombreterre. Ils n'ont ni l'équipement requis, ni la préparation, et ils ont peut-être même perdu des objets précieux. Bref, la situation est terrible et elle ne va qu'empirer avant de s'arranger ! Parviendront-ils à retrouver leur chemin jusqu'à la surface et à reprendre leur quête ?

groupe d'enfants a disparu alors qu'ils jouaient dans une clairière avoisinante. En arrivant sur les lieux, vous avez suivi une piste juste qu'à une caverne à quelques dizaines de mètres de là. Alors que vous en commenciez l'exploration, le sol s'est subitement affaissé sous vos pieds, vous projetant à travers un boyau sinueux et glissant. La chute a été longue et douloureuse et vous voilà maintenant comme vomis au sein d'une caverne obscure à quelques centaines de mètres sous le sol... »

Après avoir lu ce texte d'introduction, le meneur peut directement enchaîner avec le texte d'introduction de la section « *Point de départ* » ci-dessous.

La dernière rencontre du scénario est, de manière volontaire, une colonie de deros. Ce sont eux qui ont kidnappé les enfants et qui ont piégé la caverne pour que leurs éventuels poursuivants soient justement jetés en pâture aux dangers du Narh Voth. La section sur la colonie de deros apporte aussi plus de détails sur les enfants.

Fiche technique

TYPE • Aventure

PJ • Niveaux 1 à 3

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

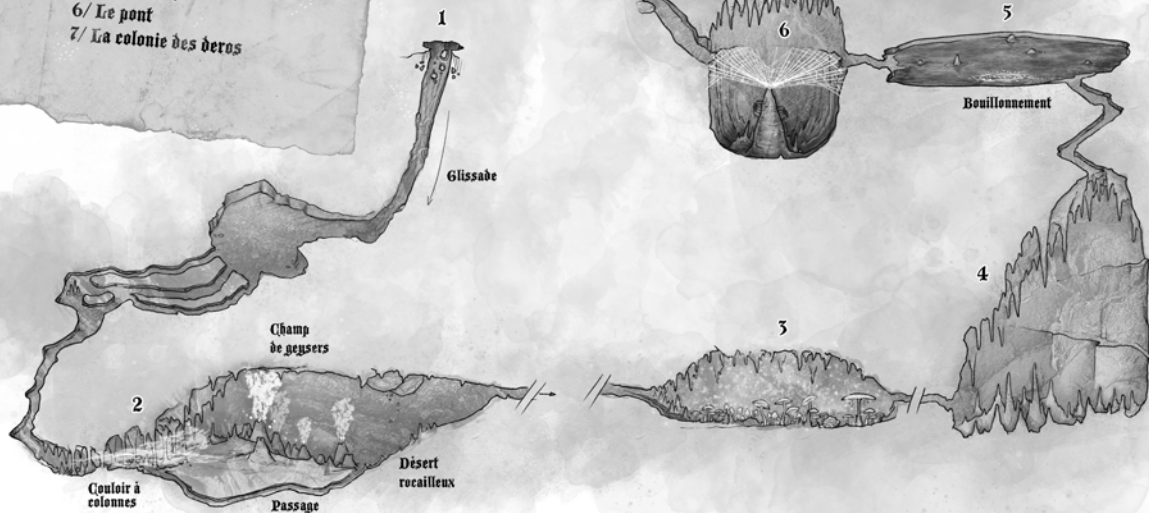
INVESTIGATION ★★

Intrigue

Si l'on souhaite jouer ce scénario de manière indépendante et non l'intégrer au sein d'un autre, voici une petite intrigue pour nourrir le récit. Nous recommandons de démarrer « *in media res* » en adaptant le texte suivant avant de le lire aux joueurs :

« *[Nom du village/ville] vous a demandé votre aide, un petit*

- 1/ Point de départ
- 2/ Rencontre gazeuse
- 3/ Jungle de champignons
- 4/ Cathédrale souterraine
- 5/ Lac d'acide
- 6/ Le pont
- 7/ La colonie des deros



Une lente et pénible remontée...

1. Point de départ

« Vos corps endoloris par une longue et douloureuse glissade, vous vous relevez avec difficulté. Vous avez atterri dans la boue et vous êtes empilés les uns sur les autres. Il n'y a aucune source de lumière dans la caverne où vous êtes arrivés. Néanmoins, l'écho de vos barbotages vous indique déjà qu'elle n'est pas très grande. Il règne un silence presque parfait en ces lieux, chaque petit bruit résonne comme un coup de tambour. L'air est respirable mais chargé de particules,

certains d'entre vous ont d'ailleurs du mal à reprendre leur souffle. Alors que le dernier parmi vous se redresse, vous prenez conscience de la profondeur à laquelle vous avez atterri. Au-dessus de vous, des dizaines de mètres de terre et de roche vous séparent de la surface. Les légendes et récits terrifiants sur l'Ombreterre de Golarion vous reviennent à l'esprit et imposent immédiatement le silence à votre petit groupe. Dans le Nar Voth, le moindre bruit sert de balise à de nombreux prédateurs... »

Une fois l'ambiance posée, demandez à chaque joueur de décrire son personnage (surtout si c'est leur premier scénario) en accentuant les conséquences de leur chute de leur description (habits déchirés, →

Soyons précis

Note à destination des joueurs rigoristes des règles : les personnages ayant dévalé une pente, comme des boules de neiges, les dommages reçus ne suivent donc pas les règles de chute (p. 245, p. 464).





visage tuméfié, peau exposée couverte d'ecchymoses ou écorchée).

C'est le moment « *Die Hard* » (le film) du scénario, il faut que leurs personnages aient l'équivalent du marcel sale et des pieds nus de John McClane !

Ceci fait, mais avant qu'ils puissent agir, distribuez les dégâts subis lors de longue descente (en enfer). Chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD13, sous peine de subir 2d6 PV ! Si le test est réussi, les dégâts descendent à 1d6 PV. Ces dommages sont volontairement dimensionnés pour ne pas tuer un personnage niveau 1, mais réduire presque de moitié ses « réserves ». Ainsi les joueurs commencent dans la panade, et devraient chercher, de suite, à éviter les problèmes plutôt que de prendre des risques dès la prochaine rencontre.

Laissez les joueurs décider leurs prochaines actions, mais indiquez-leur rapidement que remonter le boyau qu'ils ont descendu à toute vitesse n'est simplement pas une option. Il est raide, sans prise et glissant. Et pire, quand leur descente a commencée, ils ont vu (avec un test de Perception DD15) un éboulement les suivre, et un mur de pierre bloque désormais le chemin qu'ils ont involontairement dévalé.

En faisant le tour, les joueurs identifient plusieurs sorties à la petite caverne boueuse où ils se trouvent. Un petit boyau étroit qui les forcera à ramper en file indienne, une galerie plus large, mais dont la forme suggère qu'elle a été creusée par une sorte de ver géant (et si la créature était au bout du tunnel ?), etc. N'hésitez pas à multiplier les chemins de sortie en les rendant tous différents, mais surtout peu engageants. Quel que soit celui qu'ils prennent, le chemin les amènera à la prochaine rencontre, mais les joueurs ne le savent pas et

ils doivent donc avoir la sensation que cette décision est importante.

Pendant toutes leurs discussions sur le sujet, insistez sur le silence oppressant, la lourdeur du plafond, l'air vicié et l'humidité nauséabonde de l'endroit. Si vous utilisez la musique pour animer la partie, le thème principal du premier film « *Alien* » donnera très bien le ton (surtout si les joueurs le reconnaissent !).

Dernière remarque : l'ordre des rencontres qui suivent n'a aucune importance, le meneur devrait se sentir libre de les réorganiser, à la seule exception de la colonie de dros (s'il a choisi d'utiliser l'intrigue sur les enfants disparus).

2. Rencontre Gazeuse

Avant de lire le texte ci-dessous, demander un jet de sauvegarde en Vigueur, sans indiquer le seuil, à tous les personnages. Le personnage avec le moins bon résultat est celui qui met le genou à terre dans le texte :

« Une série de galeries met votre endurance à rude épreuve. Il vous faut régulièrement grimper des parois abruptes sur quelques mètres, ou au contraire assurer une descente raide en tâchant de ne pas glisser. Vous finissez par faire une pause au moment où X met un genou à terre, d'épuisement. Reprenant votre route avec peine, vous arrivez enfin dans un long boyau parcouru de colonnes lisses. Naturelles ? Artificielles ? Difficile à dire, mais le lieu est en tout cas baigné d'une lueur inhabituelle. Ici, le moindre mur gris vous paraît chaleureux sous l'éclairage de plus en plus vacillant de vos torches. »

Ambiance

L'ambiance générale de cette balade dans le Nar-Voth devrait reprendre les ingrédients principaux des films *Alien*. L'accent doit donc être mis sur l'**isolation** (les personnages sont coupés du reste du monde), ainsi que sur l'**hostilité totale** des lieux à leurs égards. Ce périple a aussi une touche de **merveilleux** et de fantastique. Aussi inhospitalier qu'il soit, l'Ombreterre reste un lieu fascinant et ensorcelant. Le film *The Descent* est aussi une excellente source d'inspiration pour monter d'un cran l'aspect horifique de ce scénario... enfin, si les joueurs à table sont prêts à aller aussi loin dans l'effroi !

Pour disposer de règles afin de simuler à quel point les personnages sont intoxiqués, nous proposons d'utiliser la notion de **points d'intoxication (PI)**. Le nombre de points d'intoxication reçu par un personnage permet de mesurer son degré d'empoisonnement. Le meneur n'a pas besoin de communiquer cette information aux joueurs, c'est un outil à sa destination. Le personnage déjà épuisé, mentionné plus haut, démarre la scène avec un PI. Le nombre de PI d'un personnage ajoute une pénalité aux tests de sauvegarde de Vigueur pendant toute cette scène.

Si les personnages décident de continuer dans le couloir à colonnes ou ne se rendent pas compte du danger, ils vont devoir traverser trois stades de toxicité (au lieu de deux).

Le **couloir à colonnes** diffuse un gaz éreintant. Faites un jet de sauvegarde de Vigueur DD15 (+1 par PI) pour chaque personnage. Quelque soit le résultat du jet, tout le monde gagne 1 PI. Par contre, ceux qui ont échoué à leur jet sont pris de nausées et de vertiges qui les mettent dans un état Affaibli (d'une intensité de 1) jusqu'à ce qu'ils quittent complètement la zone de cette rencontre (et qu'ils respirent de l'air plus pur pendant au moins une heure).

À ce stade, un jet de Survie DD25 permet aux personnages de déceler que l'air de cette section est « *contaminé* » par des gaz toxiques. S'ils y parviennent et décident alors de chercher un chemin alternatif, un jet de Perception DD20 leur permet de trouver une faille menant vers un passage qui, s'il est naturel, a tout de même été vraisemblablement un peu aménagé par des êtres intelligents. Ce chemin reprend la direction générale qu'ils recherchent, à savoir une légère pente montante qui donne l'espoir de revenir à la surface. Il les ramènera au bout d'un moment sur la même

piste, mais ils éviteront au moins la prochaine péripétie. Sinon, après ce couloir à colonnes, le groupe parvient à un large boyau dans lequel s'enchevêtrent stalagmites et stalactites.

Ce boyau, au début très bas de plafonds, finit par s'agrandir un peu en termes de hauteur, et se transforme en un **champ de geysers**. Des jets de Perception DD 18 permettent de zigzaguer entre ces dangereux minivolcans sans risquer d'être ébouillanté ou totalement asphyxié. Seul le personnage guidant le groupe a besoin de réussir ce jet. S'il est raté, un personnage tiré au sort peut encaisser des dégâts de brûlure (dégâts d'éclaboussure de 1d4 et dégâts persistants de 1d4-2), ainsi que 3 PI supplémentaires.

Dans tous les cas, tout le monde doit réaliser un jet de Vigueur DD15 (+1 par PI). Encore une fois, ceux qui ratent sont pris de nausées et d'irritations réduisant leurs capacités. Bien sûr, cela ne signifie pas que les personnages réussissant leur jet se portent comme un charme : décrivez bien que chacun sent ses poumons brûler, ses yeux pleurer... Ceci n'a rien d'une promenade de santé. Pour représenter la fatigue extrême de l'équipe, vous pouvez affecter un état Affaibli d'intensité 1 aux héros qui ont réussi leur jet, et d'intensité 2 pour celles et ceux qui l'ont raté.

Après ce champ de geysers, le groupe parvient dans une zone plus calme. (Si le groupe a emprunté le noyau alternatif, ce dernier rejoint maintenant cette nouvelle caverne). En fait, tous les trente mètres, l'air paraît plus respirable. Pas assez pour récupérer des nausées, ceci dit. Les voici dans un **désert rocailleux** rappelant certains équivalents de la surface, le soleil en moins. Le plafond est de plus en plus haut, jusqu'à disparaître au-delà de la portée des torches. →

Pas de combat ?

Nous avons opté pour focaliser le scénario sur des dangers autres que les habituels affrontements avec des créatures. L'objectif est de créer une ambiance inquiétante, où les personnages arpentent des galeries dépourvues de toute vie, comme celle d'un gigantesque tombeau qui leur serait dédié, et non une succession de batailles avec une série de monstres. En outre, cette approche rend le scénario plus facile à jouer par un meneur débutant, offrant tout le loisir de prendre bien en mains les règles du jeu, avant d'arriver à une première scène de combat. Évidemment, libre à vous d'en ajouter selon les goûts de votre table de jeu.



Une dernière surprise malheureuse va affliger les personnages dans cette zone. Vous pouvez éventuellement accorder un jet de Survie DD24 pour permettre à chacun de sentir ce qui arrive : une secousse s'apprêtant à faire trembler la caverne.

Lorsque ce nouveau piège naturel est presque sur eux, un grondement sonore monte, faisant écho de tous côtés.

Et le tremblement démarre, pour durer 1d6+1 rounds. Chaque personnage doit réussir un jet d'Équilibre DD15 chaque round pour rester debout. Les personnages qui avaient senti le danger venir voient ce seuil ramené à DD10.

Au deuxième round, des blocs de roche tombent du plafond.

Chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD15 pour éviter d'être touché par une chute de pierre. Ce jet est plus difficile pour ceux qui sont tombés. Si le jet de sauvegarde échoue, le bloc de pierre inflige 1d6+4 points de dégâts.

Après ce désert de roches fendues, le groupe atteint des couloirs souterrains plus calme, et dont l'air se fait véritablement respirable ! Les nau-sées s'estompent peu à peu...

3. Jungle de champignons

« Alors que vous cheminez depuis plus d'une demi-heure dans un étroit boyau sec et vide de toute vie, votre équipe voit les parois peu à peu s'écarter. Une pente douce descend vers un tunnel plus large et plus humide. Bien vite, un ruisseau apparaît d'un trou sur votre gauche et vous le suivez jusqu'à... Dieux tout puissant ! Le ciel ? Des étoiles dans la

nuit ? Vous pressez le pas, et reculez aussitôt. Certains d'entre vous ont failli glisser dans la pente humide de plus en plus raide. Une fois ressaisi, vous vous rendez vite compte que tout ceci n'est pas une sortie, mais une entrée naturelle dans une salle gigantesque. Si le plafond s'illumine par endroits, c'est grâce à des champignons phosphorescents qui y ont élu domicile. Plus bas, devant vous, se dresse une forêt insensée. Des milliers de champignons gigantesques constituent une jungle fongique dense et bariolée. »

L'équipe peut facilement trouver un chemin plus sûr et plus sec pour descendre jusqu'à la forêt de champignons. Ils y verront des dizaines d'espèces différentes de champignons de toutes tailles, la plupart inoffensifs.

Cette immense salle n'a pas de sortie au niveau du sol, mais les personnages mettront du temps à s'en rendre compte. Tant qu'ils sont en bas, ils évoluent auprès de champignons divers et souvent inconnus.

Alors qu'ils cherchent encore leur chemin, ils croiseront un **myrlex** (aussi appelé « *pied de géante* ») : un champignon de couleur brune avec des reflets mauves, mesurant ici près de 5 mètres de hauteur. Il se déploie de manière asymétrique et ressemble à un grand pied renversé, expliquant son surnom.

Des personnages versés dans les connaissances naturelles (DD10) se rappellent qu'il s'agit d'un champignon facilement comestible. Une rapide cuisson est cependant nécessaire. En outre, sa consistance caoutchouteuse le rend difficile à mâcher. Ajoutez à cela le fait qu'il est peu calorique, et vous comprendrez qu'il ne

Un champignon de plus !

La **girèle blanche**, champignon mesurant une douzaine de centimètres au maximum, est un parasite qui se greffe sur d'autres plus grands. On le trouve en général à plus de trois mètres de hauteur, facilement repérable car elle reflète bien la lumière qu'elle reçoit.

Ce champignon peut être mangé cru. Il n'a aucun goût, et sa texture granuleuse n'est pas très agréable. Il est toutefois un excellent stimulant, comparable à un thé corsé (+1 en Perception pendant 1d4 heures). Attention ! Les consommateurs s'habituent très vite à ses effets, et il faut en prendre de plus en plus pour obtenir une stimulation donnée. Si on en mange plus de deux par jours, les effets positifs s'accompagnent bientôt de maux de tête (état Stupéfié d'intensité 1).

constitue pas le candidat idéal d'une subsistance au long cours.

La rencontre avec cet « *arbre* » peut donc plutôt s'avérer intéressante pour offrir à certains personnages l'occasion d'utiliser leur savoir naturel et leur savoir-faire culinaire. Le simple fait de flatter les papilles du groupe peut aider à faire oublier quelques heures de marche difficile et stressante... Vous pouvez leur accorder une récupération de 1d4 PV s'ils mangent un tel repas.

Plus loin, ils tomberont sur un champignon qui dénote dans le paysage : le blymen (un mètre de haut), qui ressemble à une grosse noix orange vif. Il est d'ailleurs revêtu de cerneaux semblables à ceux des noix, ce qui lui donne l'apparence d'un énorme cerveau boursouflé. Il a une méthode originale pour diffuser ses spores : il attend l'approche d'animaux pour EXPLOSER et répandre un mucus visqueux. L'explosion n'a évidemment pas pour but d'occire tout ce qui bouge, mais s'accompagne volontiers d'un nuage toxique persistant autour du blymen éclaté, afin de pousser les animaux missionnaires à répandre tout de suite la bonne « *sporole* » (Jet de sauvegarde de Réflexes DD20, 1d4 PV en cas de succès, sinon 2d4).

Après cette rencontre salissante, faites passer les joueurs sous un **saule brumeux** : un champignon majestueux couvrant de son ombre nombre de ses confrères fongiques. Il est d'un gris foncé rayé de noir. Sa coupole, fine et large, peut culminer à vingt mètres. En passant dessous, on peut observer une brume de spores qui s'échappe de son sommet. Ces spores ne sont pas vraiment dangereuses, mais provoquent des irritations au niveau des yeux ou des muqueuses. Ces effets indésirables peuvent durer plusieurs heures : ceux qui ratent un jet de Vigueur

DD15 auront un malus de -1 en Perception jusqu'à la fin de la prochaine scène.

Profitez ici du saule brumeux pour annoncer au groupe une issue : une corniche plus haut semble être accessible en passant d'un saule à un autre sur une trentaine de mètres. Un test d'Athlétisme (Escalade) DD12 arbitrera cette grimpée !

4. La cathédrale souterraine

« Vous serpez dans un boyau étroit et encombré de stalagmites depuis presque une heure, sans vraiment avoir la sensation de progresser vers la surface. Vous considérez même l'éventualité de faire demi-tour pour tenter votre chance dans une autre galerie. Mais, heureusement, vous arrivez alors vers une ouverture... Et pas des moindres. La grotte dans laquelle vous pénétrez vous donne l'impression d'être une cathédrale. Malgré la visibilité réduite, vous sentez que son plafond est à des dizaines de mètres au-dessus de votre tête. Vous pouvez à peine distinguer la pointe des plus grandes stalagmites qui descendent de sa voûte. Le moindre bruit résonne le long de la flèche que forme cette étrange caverne. Il va falloir redoubler de prudence ici, si vous ne voulez pas attirer l'attention de prédateurs... »

Les personnages vont maintenant explorer la caverne à la recherche d'une autre issue, car aucune ne saute aux yeux quand ils arrivent ici. Faites-leur faire quelques tests de Discrétion, sans leur donner de seuil. Si l'un obtient un score →



vraiment bas, il fait du bruit et les personnages entendent juste après comme un grognement venant d'au-dessus d'eux. Apparemment, d'autres boyaux débarquent aussi dans cette grotte, mais plus haut sur ces parois. Enchaîner par un test de Fouille pour arriver à localiser d'éventuelles autres sorties. Il n'y en a malheureusement aucune autre...

« Après un rapide tour des lieux, aussi silencieusement que possible, vous arrivez à l'amère conclusion qu'il n'y a aucune autre sortie près du sol. Faire demi-tour demande de crapahuter à nouveau dans les boyaux et prendra aussi une bonne heure... Une luminescence tout en haut de l'une des parois semble cependant indiquer clairement la présence d'un autre boyau. Parvenir au sommet ne sera pas une mince affaire... »

Les personnages ont plusieurs options pour atteindre leurs objectifs. Ils peuvent escalader la paroi, ce qui nécessitera trois tests (un par tranche de 10 m) à la difficulté croissante (DD10, 15 et 20). Sinon, ils peuvent aussi utiliser les aspérités sur la paroi en guise d'escalier naturel. Certaines créatures locales font d'ailleurs ainsi. Dans ce cas, les tests d'Athlétisme (Escalade) deviennent des tests d'Athlétisme (Garder l'Équilibre).

Notez qu'un échec à l'un des tests ne doit pas forcément aboutir à une chute (potentiellement mortelle). Tout d'abord, le personnage aura le droit à jet de sauvegarde de Réflexes DD15, puis ses éventuels compagnons, situé sous lui sur la paroi, pourront tenter d'arrêter sa chute (jet de sauvegarde de Réflexes DD15 là encore). Sinon, plutôt que de faire chuter le personnage, surtout s'il est

déjà au deuxième ou troisième tronçon, soyez plus créatif ! Il se rattrape, mais il se meurtrit les mains le long de la paroi (1d6 point de Vie), un objet précieux se décroche de son sac et tombe (va-t-il descendre le chercher ?) ou encore il atterrit sur cette petite corniche, située à mi-hauteur du mur. Bref, il n'est pas mort, mais il a payé cher son échec... et surtout, il n'en n'a pas fini avec sa pénible ascension !

Les joueurs peuvent jouer la prudence en prenant des 10 ou même des 20. Laissez-faire, mais souligner que plus longtemps ils restent ici, plus il y a de chance d'attirer des créatures... À mi-hauteur, c'est justement ce qui arrive, un groupe de chauve-souris géantes, outrée par leur manque d'héroïsme, quitte son nid dans les stalagmites de la pièce et les attaque... Les pauvres n'ont plus maintenant qu'à tester leurs escalades tout en essayant de repousser les créatures ! Notez que ces dernières ne sont qu'à la recherche d'un repas facile, si elles n'arrivent pas à décrocher l'un des aventuriers après quelques passes ou que l'une d'elles se fait grièvement blessée, elles se replient dans leur nid sans demander leur reste.

5. Lac d'acide

« Vous avancez prudemment le long d'un couloir accidenté et sinueux. Des bouts de roches éclatées, tranchantes comme des lames de rasoir, imposent une progression mesurée. Vous parvenez néanmoins jusqu'à une nouvelle salle souterraine. Pas vraiment plus haute de plafond que le couloir que vous venez de quitter, elle est néanmoins très large et... inondée ! Une odeur de soufre emplit vos narines alors que vous vous

approchez de l'eau. Cette dernière n'appelle pas du tout à la baignade. »

Et pour cause, l'eau est acide ! Pas assez pour dissoudre en un instant ce qu'on y plongerait, mais suffisamment pour interdire une traversée à la nage. Vous pouvez laisser vos joueurs expérimenter un peu avec ce vilain liquide, et réfléchir à une façon de traverser. Aucun chemin n'est visible au premier abord.

En cherchant bien, on peut trouver deux pistes :

Un **passage à gué** est présent, repérable sur un jet de Perception de DD15. L'emprunter n'est envisageable qu'à condition de disposer d'un équipement de protection adéquat. Sans bottes étanches, la traversée ne se fera pas sans brûlures. À la charge des joueurs de faire preuve d'imagination !

Un **radeau de fortune** a été caché dans un interstice des parois de la salle, repérable sur un jet de Perception DD19 (ou DD16 si l'équipe dispose d'une bonne source lumineuse). De la taille d'une porte, il est assez grand pour accueillir deux personnes de taille humaine. On trouvera dans la même cachette deux bâtons permettant d'en assurer la propulsion. Le lac d'eau acide ne fait pas plus d'un mètre de profondeur sur l'essentiel de sa surface (avec tout de même quelques crevasses dans lesquelles ces bâtons n'ont pas de prise... obligeant parfois les navigateurs amateurs à se laisser porter par leur dernière impulsion sur quelques mètres). Bien sûr, un tel radeau n'offre pas de bonne protection contre les éclaboussures ou autres trempettes qui ne manqueront pas d'arriver.

Quelle que soit la solution utilisée par les PJ, gardez en tête les

conséquences suivantes en cas de contact un peu trop prolongé avec l'acide :

- la chair subit des blessures légères (mais qui peuvent laisser des cicatrices), utilisez pour une cela une combinaison de dégâts d'éclaboussure et de dégâts persistants (vous pouvez vous inspirer du sort *aspersion acide* en p.318 ou des règles) ;
- les objets métalliques sont « rongés » et perdent donc en solidité (dégâts d'acide là encore, voir par exemple la rune corrosive en p.614 des règles).

Le lac fait environ trente mètres de large sur soixante-dix mètres de long. L'endroit n'est pas éclairé par autre chose que la lumière des personnages, on peut donc facilement passer à côté, ou au contraire heurter précipitamment, les éléments suivants :

- de simples rochers qui compliquent la navigation et peuvent endommager (un peu) le radeau ;
- une statue sur le côté droit du lac ;
- un bouillonnement du côté gauche.

Le passage à gué se situe plutôt vers la droite, et permet d'apercevoir la statue, sans toutefois y accéder facilement.

Pour un déplacement en radeau, les jets de Perception que vous pouvez utiliser pour la navigation peuvent envoyer les personnages d'un côté ou de l'autre suivant les rochers à éviter.

Le **bouillonnement** est une zone de deux mètres de diamètre située sur une source d'eau chaude assez vive pour faire tanguer le radeau de manière dangereuse (test de Réflexes DD15).

La **statue** est collée à une paroi de la grotte. Elle n'a pas de socle au sol et repose directement au-dessus de l'eau du lac. Elle représente →



un dero agenouillé, suppliant. Ses mains sont jointes près de sa bouche entrouverte, comme s'il demandait à manger ou à boire. Si l'on place de l'eau potable (qui dispose d'un pH à peu près neutre, surtout) dans les mains de pierre, l'eau disparaît en quelques secondes, après quoi les yeux de la statue se mettent à pleurer.

Cette statue représente Dekaar, un héros dero natif de la colonie proche (celle qui a kidnappé les enfants). Il fut le premier à accomplir un tel acte afin d'en montrer aux siens les bénéfices. Les petits humains sont faciles à soumettre et à étudier, mais en plus, lorsqu'ils sont libérés, personne ne croit à ce qu'ils racontent sur les deros. La soif de connaissance ne fut pas étanchée pour autant (c'est la signification de cette statue), Dekaar reste donc important dans leur culture.

Une plaque rédigée en ancien gnome approximatif (disons plutôt bourré d'erreurs) vante cette légende. Si un personnage est particulièrement versé en Connaissance bardique, il pourrait même connaître un bout de poème racontant comment Herviak Lame-Dure a occis le vil Dekaar alors qu'il s'appêtait à emporter des enfants vers les profondeurs de la terre.

6 Le pont

« Vous sortez enfin, éreinté, de ce boyau étroit dans lequel vous rampez depuis presque une heure. Vos habits sont pleins de boue et vous vous retenez à peine de tousser violemment tellement la poussière a pénétré vos poumons. Reprenant vite votre contenance vous regardez où vous êtes arrivés : apparemment, sur une large corniche suspendue à une crevasse sans fond. Mais ce n'est pas le seul problème... »

Après un désagréable périple au sein d'un boyau étroit qui leur aura demandé un test d'Acrobaties (Se faufiler) DD10 (ou sinon de perdre 1d3 PV en se griffant contre la paroi), les aventuriers arrivent au bout du tunnel qui débouche sous le plafond d'une vaste crevasse. La seule sortie est bien évidemment de l'autre côté du précipice à plusieurs dizaines de mètres de là. Néanmoins, ce n'est pas réellement le problème ici, car une gigantesque toile d'araignées, blanchâtre et gluante, fait office de pont naturel, même si sa nature le rend bien peu engageant.

La structure est le fruit du travail d'un groupe d'araignée géante (de taille M). Ces dernaies sont blotties, invisibles, à plusieurs dizaines de mètres sous la toile, sur un large piton rocheux. Les joueurs l'ignorent, mais elles viennent de dévorer une partie du groupe de deros qui est passé par là (ainsi que l'un des enfants kidnappé, Gaspard). Elles sont donc bien nourries et n'ont aucune intention d'attaquer les aventuriers, dont la texture leur semble trop caoutchouteuse de toute manière. Bien évidemment, si ces derniers s'empêtrent ou venaient à tomber entre leur mandibule, elles se laisseront peut-être tenter par un dessert fait de surfaciens...

Traverser la toile sans encombre demande bien évidemment une série de tests d'Acrobatie (Garder l'équilibre) DD20, DD25 et encore DD20 (la partie centrale de la toile étant moins tendue et donc plus difficile). Lorsqu'un personnage échoue à l'un des tests, il doit faire un test de sauvegarde de Réflexe DD15 pour ne pas tomber entre les mailles de la toile. S'il réussit, il se retrouve tout de même empêtré (et il doit alors réussir un test d'Acrobaties (Se faufiler) DD15 avant de faire un nouveau test pour Garder l'équilibre. S'il échoue,

deux options s'offrent au meneur, selon l'avancement du groupe sur la toile.

Si le groupe est loin d'avoir franchi la crevasse, le malheureux se retrouve empêtré à quelques mètres sous la toile d'araignée, dans ses soubassements. Il va devoir réussir un test d'Acrobaties (Se faufiler) DD20 ou être secouru par un autre personnage à l'aide d'un test d'Athlétisme (Escalade) DD15. Une fois libéré, il lui faudra réussir un autre test d'Athlétisme (Escalade) DD10, mais il est recommandé de prendre son temps (et donc un 10).

À l'inverse, si la chute intervient alors que le groupe approche de l'autre bord de la crevasse, le personnage tombe dans le vide pour être rattraper les pattes poilues de l'une des araignées ! Elle le dévisage alors froidement avec sa collection d'yeux, essayant de déterminer si elle souhaite ou non le dévorer. Le personnage a encore quelques instant, avant qu'elle se décide pour réussir un test d'Athlétisme (Sauter en longueur) pour atteindre une corniche plus bas. De là, il devra remonter la paroi, pendant que ses compagnons vont se hâter pour fuir la marée d'araignée géante qui remonte vers eux !

L'objectif de cette rencontre n'est pas le massacre des araignées géantes, ni de celui des personnages. Il y a une quinzaine de créatures et les personnages n'ont aucune chance d'en ressortir tous indemnes, surtout en « dansant » sur leur toile en plus de se battre. Il faut fuir et attendre l'autre côté de la crevasse, avant de se jeter dans l'un des tunnels qui en part. Les araignées ne les suivront pas une fois qu'ils ne seront plus sur leur toile... La proposition de la scène est donc une fuite épique, faites de sauts terrifiants au-dessus

du vide, et de rattrapage *in extremis* et non un combat tactique.

7. La colonie des deros

Cette rencontre est la dernière du périple. La surface est proche, mais d'abord les personnages vont devoir affronter... une colonie de dero ! La colonie de deros est aussi la conclusion de l'intrigue proposée sur le rapt des enfants.

Fidèle de Lamashtu, la colonie de deros est composée de fanatiques religieux qui ont capturé les enfants à la seule fin de les exposer aux effets du cytillesh. Régulièrement, ils capturent des personnes de la surface et les enferment dans une caverne remplie de ce champignon radioactif jusqu'à ce qu'ils deviennent fous à lier. Ainsi s'accomplit, pour eux, la volonté de leur déesse. Si ce petit groupe de deros déments aperçoit les personnages, ils feront donc de même avec eux !

Organisation de la colonie de deros

Les deros ont profité d'une cavité tortueuse, mais assez large et ouverte pour permettre aux champignons cytillesh, omniprésents dans la colonie, d'illuminer paisiblement les lieux. Il est donc possible d'évoluer sans torche, à condition de supporter la lueur bleuâtre générée par ces champignons radioactifs. Ces derniers fournissent en effet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres, et une luminosité plus faible dans un rayon de 6 mètres.

Dans quelques alcôves et renfoncements de la roche, on peut apercevoir des paillasses où se reposent les deros qui ne sont pas en train de chercher de la nourriture ou de torturer des surfaciens afin de découvrir le secret de la survie sous le soleil. →

À bout de force ?

Si le groupe est déjà à bout de force, changer les deros en fidèles de Cyth-V'sug (seigneur démon des champignons parasites) qui se dédient à la culture du cytillesh. Leur exposition massive au champignon fait qu'ils sont peu perceptifs, naviguer à travers leurs petites colonies, sans se faire remarquer, devient plus simple (test de discrétion en opposition à la Perception des deros pénalisé de 5 par les effets du champignons). Ces deros ont kidnappés les enfants pour les réduire en esclavage. Les deros sont conscients que les radiations du cytillesh, comme la mauvaise alimentation et l'absence de lumière les condamnent à moyen terme. Ils les traitent donc assez bien, à seule fin de s'assurer qu'ils servent aussi longtemps que possible.



Retournement de situation

Les enfants se sont pris d'amitié pour leurs kidnappeurs, les deros ! Ils se jettent alors devant les coups des joueurs pour les protéger ! Pire, en discutant avec les petits, les personnages réalisent que la plupart veulent revoir leurs parents, mais qu'ils demandent à rester pour protéger l'un d'eux, Tia, que son père maltraite. Notable intouchable de la commune, peut-être même un ancien aventurier très puissant (et absent lors du kidnapping), personne ne peut rien contre lui, hélas ! Les joueurs vont-ils laisser l'enfant aux mains des deros ? Vont-ils confronter, sans réel espoir de succès, le pédophile ? (Attention, c'est un thème un peu adulte qui n'est pas pour toutes les tables)

L'endroit n'accueille qu'une douzaine d'individus, avec en général au moins trois d'entre eux qui sont en vadrouille dans le reste d'Ombre-terre. Ceux qui restent sur place sont éparpillés sur la zone, avec toujours au moins un d'entre eux qui s'occupent des enfants.

Ces derniers dorment et mangent dans un dortoir encore plus sombre que celui des deros, placé dans un trou de trois mètres de profondeur dont on ne peut monter ou descendre qu'à l'aide de deux chaînes que les deros remontent quand les enfants sont supposés dormir. Lors de leurs moments de veille, les enfants accompagnent des deros dans des tâches simples qui permettent aux ombreterriens d'étudier le comportement et les réactions de ces surfaciens devant les *stimuli* du monde souterrain.

Suivant le désir d'en découdre des héros, ce passage peut prendre la forme d'une infiltration discrète ou d'un assaut frontal. En cas d'assaut, considérez que plusieurs deros sont sortis et que le groupe de personnages aura devant lui un combat ardu mais pas impossible (s'il s'avère trop facile, vous pouvez facilement faire revenir les deros partis en balade).

En cas d'infiltration, des jets de Discrétion permettront de passer plusieurs habitants en les ignorant. Si un jet est raté et qu'un dero repère le groupe, il ne restera qu'à l'éliminer le plus vite et silencieusement possible avant qu'il ne donne l'alerte... Arrivés au puits où dorment les enfants, les héros devront y neutraliser un dero occupé à les garder (ou à dormir).

Le chemin de la sortie est ensuite facile à trouver, une large grotte s'échappe de la colonie, sur une pente montante.

8. Les enfants

Des quatre enfants capturés, seuls Tia, Osteban, et Zao sont encore en vie. Ce sont ces deux derniers qui ont poussé leurs camarades à jouer plus loin que d'habitude, dans une zone réputée dangereuse... ce qui n'aurait pas eu tant de conséquences en général mais leur a fait croiser la route des deros en ce jour fatidique.

Les enfants n'en mènent pas large depuis leur capture et sont aussi épuisés qu'effrayés, surtout depuis la mort de **Gaspard**. Le petit **Osteban** (10 ans) parvient parfois à retrouver un peu d'aplomb pour rassurer ses copains et leur promettre qu'ils seront sauvés.

Zao (11 ans) rassure aussi ses amis grâce à son calme apparent. Elle a peur aussi, bien sûr, mais réussit parfois à s'échapper de la vigilance ennemie en un éclair pour aller explorer un recoin ou chaparder un peu de nourriture plus appétissante que leur bouillie habituelle. Elle partage ses trouvailles à chaque fois, ou presque.

Tia (8 ans), elle, est fascinée par les deros et l'endroit où elle se retrouve et son attitude diffère donc beaucoup des deux autres. La petite blonde est absolument sous le charme des deros et, malgré l'horreur de la situation, elle n'a aucune envie de revenir à la surface (Tia est aussi la victime d'abus, si le meneur décide d'ajouter cet élément à l'histoire).

Retour à la surface

Après ces épreuves éreintantes, les personnages sont sans doute mal en point. Qui plus est, ils escortent maintenant des enfants apeurés. Heureusement, le périple touche à la fin, un boyau de la colonie Deros va les amener à la surface...

Ils finissent par déboucher sur un passage très étroit offrant la →



Caractéristiques des deros

Note : Pour permettre de jouer ce scénario avec le seul livre de base, l'arme de prédilection des deros, l'Aklys (voir le Bestiaire de Pathfinder), a été remplacé par un simple gourdin.

Traqueur dero

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues : aklo, commun des profondeurs

Compétences : Acrobaties +8, Médecine +3, Discrétion +8, Vol +8

For +2, Dex +4, Con +3, Int +0, Sag -1, Cha +1

Objets : gourdin, venin de mille-pattes géant (4 doses), arbalète de poing (20 carreaux)

CA 19 ; Réf +10, Vig +7, Vol +3

PV 30 ; Faiblesses : vulnérabilité à la lumière du soleil

Esquive agile [réaction] Conditions. Le traqueur dero n'est pas surchargé. Déclencheur. Le dero est pris pour cible par l'attaque d'une créature qu'il peut voir. Effet. Le dero tente d'esquiver et gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque ayant déclenché cette capacité.

Vitesse 6 m

Corps à corps [one-action] gourdin, +8 (croc-en-jambe), Dégâts 1d6+2 contondants

À distance [one-action] arbalète de poing, +10 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), Dégâts 1d6 perforants plus poison de mille-pattes géant

Sorts innés occultes DD17 ; Tours de magie (1er) hébètement, son imaginaire

Attaque sournoise. Le traqueur dero inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Étrangleur dero

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues : aklo, commun des profondeurs

Compétences Athlétisme +11, Intimidation +7, Médecine +4, Discrétion +10

For +4, Dex +3, Con +3, Int +0, Sag -1, Cha +2

Objets : aklys, arbalète de poing (10 carreaux), poison de léthargie (5 doses), corde (15 m)

CA 19 ; Réf +8, Vig +10, Vol +6

PV 45 ; Immunités confusion ; Faiblesses vulnérabilité à la lumière du soleil

Vulnérabilité à la lumière du soleil. Comme le traqueur dero, mais 8 dégâts.

Vitesse 6 m

Corps à corps [one-action] gourdin, +11 (croc-en-jambe ; page 243), Dégâts 1d6+6 contondants

À distance [one-action] arbalète de poing, +10 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), Dégâts 1d6+2 perforants plus poison de léthargie

Sorts innés occultes DD19 ; 2e ténèbres (à volonté), cacophonie ; Tours de magie (2e) hébètement, son imaginaire

Étranglement [one-action] (attaque, non léta) Conditions. Le dero doit avoir ses deux mains libres ou être équipé d'un aklys et avoir une main libre. Effet. Le dero tente un test d'Athlétisme pour Empoigner avec un bonus de circonstances de +2. S'il réussit, la cible subit 1d6+6 dégâts contondants. Les dégâts sont doublés en cas de succès critique.

lumière du jour ! Cette fissure dans le flanc d'un grand rocher leur permet de sortir à l'orée d'une forêt. À partir de là, retrouver le village est aisé.

Une fois de retour, le groupe est accueilli avec soulagement (ou peine pour les parents de Gaspard). Les gens sont reconnaissants, même si certains dans le village ne croient pas ces histoires de deros et se demandent d'où viennent ces vagabonds hirsutes que sont nos héros.

En général, les deros conservent leur mystère et assurent leur survie

en ne laissant échapper que des survivants isolés et drogués, que personne ne croit. Au meneur de décider si dans ce cas précis, un village en colère peut finir par croire en la menace et, en dépit du danger, mener une expédition punitive (peut-être mené par « l'héroïque » père de Tia qui a bien besoin de distraire la population après les éventuelles allégations de nos aventuriers...).

Romain Pelisse et Adrien Saurat

Plans : Josselin Grange

Illustration : Christophe Hénin





UN SCÉNARIO OFFICIEL LAELITH

LA ROSE DES EAUX

Dans l'intrigante Laelith, les joueurs vont se retrouver au cœur d'une lutte de pouvoir entre deux des factions religieuses de la Cité sainte. Au centre de ce conflit, une nymphe perdue dans la jungle urbaine. Il leur faudra un brin de diplomatie et beaucoup d'ingéniosité pour se sortir du guêpier dans lequel ils se seront involontairement avancés...

En quelques mots...

La garde de Laelith va s'intéresser de près aux PJ à la suite d'un malentendu. Surveillés, ils devront mener l'enquête pour comprendre les raisons de ce soudain intérêt. Celle-ci les conduira dans les milieux interlopes de la ville et leur permettra peut-être d'approcher les sphères impitoyables du pouvoir. Afin de découvrir finalement un des secrets les mieux gardés du lac d'Altalith : l'île mouvante des nymphes, Elanea et sa fleur au pouvoir magique, la rose des eaux...

Fiche technique

TYPE • Enquête urbaine/
intrigue politique
PJ • Niveau 3
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Introduction

Dans ce scénario, l'aventure tombe sans crier gare sur les personnages. Il est possible, avec peu de préparation, de donner à cette aventure une introduction plus spécifique. Albios (voir plus loin), celui par qui arrive l'intrigue, peut être une connaissance des héros (un collègue voleur avec qui ils auraient déjà traité, par exemple). Ils assisteront alors à la même introduction, mais avec ce supplément d'implication qui donne du sel aux aventures.

Ce scénario s'articule autour de différentes scènes qui seront jouées dans un ordre dicté par les événements. Pour profiter pleinement de l'histoire, aucune ne devrait être négligée.

Synopsis

Les marins du lac d'Altalith connaissent tous l'île d'Elanea : le légendaire repaire des nymphes à qui on impute de nombreuses disparitions de navires. Ce que l'on sait moins, c'est que cette île est en fait un passage vers un autre plan. Les nymphes en sont les gardiennes depuis des siècles. Cette situation

déplaît fortement aux autorités, et particulièrement au grand prêtre de l'Oiseau de feu Servadax, responsable des armées. Récemment, il a réussi à y envoyer un homme, Feldur Galicot. Usant de sa grande volonté, il résista aux charmes des créatures et les dupa pour détruire par le feu le secret qui rendait l'île insaisissable et la protégeait des effets imprévus des rifts du lac : un champ de roses des eaux. L'île est donc vulnérable et Servadax veut en profiter pour l'anéantir.

Le grand prêtre de l'Oiseau de feu applique avec force et conviction la nouvelle politique de Nin Ier et n'entend pas laisser le contrôle d'une des portes de la ville à de perfides créatures, particulièrement si celle-ci s'ouvre sur un Autre Monde. Il a réussi à convaincre le Roi-Dieu de la nécessité de cette intervention. Valdenath n'a pu qu'acquiescer et offrir les services de sa police (voir « *Les Carnets de Valdenath* »). Mais un ordre secret, la Sous-Quintessence, a eu vent de la manœuvre. Il estime que les éléments ont plus de valeur que les cultes traditionnels. S'attaquer aux nymphes risque de compromettre l'équilibre actuel, déjà défavorable à leur →



Il y aura bien des héros pour se porter au secours d'une jeune fille sans défense ?



La rose des eaux

Cette fleur magique permet à un endroit de se déplacer. C'est grâce à elle que l'île des nymphes avait pu échapper à toutes les reconnaissances.

Avec la destruction du champ qui la protégeait, Elanea est désespérément immobile. Ramener un seul fruit suffirait aux nymphes qui pourraient magiquement les multiplier et les faire croître pour qu'en quelques heures l'île retrouve sa capacité à disparaître. Si cela n'arrive pas, que la rose demeure dans la Maison des mille fleurs, les habitants de Laelith pourraient bien assister à d'étranges évènements lors de la prochaine floraison : les premiers désagréments concerneront le jardin avant de s'étendre aux chambres. Enfin c'est le bâtiment tout entier qui se déplacera de façon aléatoire sur les quais de Laelith !

Chronologie

Jour -3 : Feldur Galicot, l'agent de Servadax, détruit les roses des eaux sur Elanea.

Retour à Laelith avec les contrebandiers de la Truite Noire. Thébaut passe la nuit au Mille Fleurs.

Jour -2 : Selen arrive à Laelith et prend contact avec Albios.

Jour 1 : Rencontre entre Albios et les personnages

Jour 4 : Intimidation de Dériock (scène 5)

Jour 6 : Début des manœuvres militaires ; sans l'intervention des PJ, l'île des nymphes est ravagée.

cause. En voulant éliminer ces fées aquatiques, une nouvelle fois, le Roi-Dieu fait montre d'une terrible arrogance selon eux. Le souverain est en effet à leurs yeux un usurpateur : seul ce que ces conjurateurs nomment la Sous-Quintessence est capable d'unir les forces élémentaires qui façonnent le monde.

Pour éviter toute implication de l'armée, ce sont des hommes de la Truite Noire, une bande de contrebandiers de la Cité sainte, qui furent chargés de ramener l'agent Galicot à quai grâce à leur claque-doigt, un petit navire rapide toujours prêt à prendre le large. L'un des marins, le vieux Thébaut, prit une rose chargée de fruits en souvenir avant que les flammes ne l'avalent. Une fois en ville, alors que Feldur partait triomphant faire son rapport, le vieux Thébaut décida de dépenser son gain dans la Maison des mille fleurs. Il y passa la nuit à jouer et à perdre sa récompense. Désespéré, il proposa en gage la rose prise la veille sur l'île. La maîtresse des lieux, Jolyane de Sandre, fascinée par la rose bleue, accepta. Elle mit ensuite en terre la tige encore verte de la fleur dans le jardin intérieur de la célèbre maison.

Au lendemain de la destruction du champ de Roses protectrices, les nymphes préparèrent la défense de leur sanctuaire et elles envoyèrent la plus jeune à Laelith dans l'espoir qu'elle ramène les fruits volés. Une divination avait en effet révélé leur existence. Selen débarqua donc de nuit et chercha un membre de la Truite Noire. Albios lui parut être le plus digne de confiance. Elle utilisa donc ses charmes et ses enchantements pour en faire son allié. Mais l'air vicié de la ville et les mœurs débauchées de ses habitants eurent raison de ses forces. Selen, terrorisée, resta bientôt recluse dans la minuscule pièce qu'ils avaient louée

ensemble pendant qu'Albios menait l'enquête. Il finit par arracher les confidences du vieux Thébaut et apprit de sa bouche à qui il avait confié les graines de la dernière rose des eaux.

Malheureusement pour lui, à peine eut-il quitté son compagnon que la garde, qui le surveillait depuis son retour de mission, le prit en chasse. C'est à ce moment qu'Albios rencontra les personnages et qu'il leur livre, dans un ultime espoir, son secret avant d'être emmené... par le groupuscule dissident de la Sous-Quintessence ! Les manœuvres du Temple de l'Oiseau de Feu ne plaisent en effet pas du tout à ses religieux éclairés qui veulent protéger les nymphes. Ils ont donc décidé de tout faire pour contrecarrer les plans de l'armée. L'enlèvement d'Albios est en fait une mesure de protection. Le jeune voleur croit cependant à une manipulation du Contrôle de l'orthodoxie du Crâne et reste muet. Les personnages sont donc surveillés par deux factions de la ville aux objectifs opposés.

La tension ne cesse de monter. Cinq jours après cette rencontre fortuite, la flotte de Laelith larguera les amarres pour anéantir les nymphes.

Scène 1 :

Ouverture

Les personnages se retrouvent dans un lieu public très fréquenté. La foule vaque à ces occupations quotidiennes. Pourtant, un personnage attentif (Perception passive de 13 au moins) pourrait déceler que quelque chose ne tourne pas rond. Un jet d'intelligence (investigation) DD15 réussi fera remarquer que le nombre de gardes présents est anormalement élevé. Un jet de sagesse (intuition) DD15 révélera qu'ils semblent bien nerveux. D'ailleurs, quelques

Les Carnets de Valdenath

La plume voletait dans les airs sans aucun soutien apparent. Elle déposait dans le même mouvement de fines quantités d'encre sur le feuillet, dessinant une écriture sèche et aérée. Valdenath ne semblait y prêter aucune attention. Perdu dans ses pensées, il fixait le vide qui s'étalait au-delà de son bureau, immobile dans son fauteuil.

Depuis le dernier offertoire, le grand prêtre était soucieux. Bien sûr, l'élection de Mitrias l'avait surpris et il avait senti la colère gronder en lui. Après tout, il était le mieux placé pour la succession. Mais les mois avaient passé et maintenant il pensait que jamais son rôle ne serait plus important. Sous le règne de Nin, les dangers qui menaçaient la ville Sainte allaient se multiplier, il en était convaincu. Valdenath n'attendait plus aujourd'hui l'ultime récompense tant attendue. Il était vieux... Sa fidélité à Laelith et à son régime unique n'en était que renforcée. Il en savait assez pour tirer sans peine la conclusion suivante : le Roi-Dieu avait besoin de lui.

Mitrias, enfin Nin Ier, l'ignorait encore. Il avait placé sa confiance en Servadax croyant le duper, mais Valdenath savait qu'il n'en était rien. L'ancien grand prêtre du nuage avait toujours été un naïf. Et l'empressement que Servadax avait eu lors du dernier Conseil ne fit que confirmer les craintes du plus vieux des grands prêtres.

Aucune des recommandations des services du Crâne n'allait dans le sens de l'impétueux grand prêtre de l'oiseau de feu. Servadax n'eut de cesse cependant de réclamer à Nin l'éradication des Nymphes. Gamut Morénon, le grand prêtre du Poisson d'Argent, tenta bien de faire valoir la cause de ces créatures aquatiques, mais il était trop faible. Mitrias avait dû sans difficulté le rallier à sa cause.

Valdenath avait gardé le silence. Il essayait de comprendre la stratégie de Servadax et croyait voir en lui une ambition dévorante par trop dangereuse pour la Cité quatre fois sainte.

La plume stoppa son mouvement. Une gouttelette d'encre s'échappa de sa pointe et atterrit sur le papier. Puis elle se remit à écrire.

« Il faut faire profil bas et attendre un meilleur moment pour démasquer Servadax. Mes intrigues passées m'interdisent d'intervenir tout de suite. Il faut que Nin Ier voie par lui-même le péril que représente ce jeune feu de Servadax. Si rien n'est fait, il se pourrait que la ville s'embrase sous sa coupe. Et il y a des chances que je ne sois plus là pour agir. Il faut donc que j'intervienne, mais sans me dévoiler. Sans même que mon service s'en rende compte. Ma loyauté est ma meilleure arme. Servadax va commettre une erreur et je lui couperai l'herbe sous le pied. Le destin me sourira alors peut-être à nouveau ! »

Les Carnets de Valdenath sont une libre interprétation des informations fournies dans le livre « *Laelith, la cité mystique* ». Ils ne constituent en aucune façon une version officielle : liberté est laissée au MJ d'adopter cette vision des relations entre les grands prêtres ou non.

filous s'éloignent le plus discrètement possible (sagesse (perception) DD10).

Soudain, un jeune homme les aborde. Visiblement tendu, il bafouillera quelques mots d'excuse avant de jauger en silence les PJ. Un personnage perspicace verra sur son bras un tatouage : celui d'un poisson noir (intelligence (investigation) DD15). Il se retournera fréquemment puis déclarera d'une voix désespérée : « *La rose naît des eaux. Le lion de l'échelle du sabot cache son plus beau pétale au deuxième étage. Aidez-la !* ». Il s'enfuira juste après avoir prononcé ces

mots et disparaîtra dans une ruelle adjacente. Derrière, trois gardes surgissent et fouillent du regard les alentours. Si un PJ décide de suivre le jeune humain, il verra quatre hommes (n'appartenant visiblement pas à la garde) l'emmener de force avant de s'évanouir dans la foule en bousculant les passants.

Peu après, une patrouille viendra interroger les personnages. On voudra savoir ce que le jeune homme leur a dit et s'ils connaissaient Albios (les gardes laisseront échapper son nom). Si les explications des personnages restent floues, ils pourraient être emmenés pour un →



interrogatoire plus poussé au poste le plus proche. Quoi qu'il en soit, la garde leur demandera leurs identités et leurs adresses. Libre aux personnages de mentir, les gardes ne prendront pas le temps dans l'immédiat de vérifier leurs affirmations. Ils seront cependant suivis désormais par un espion.

Quelques heures après, les aventuriers seront de nouveau libres de déambuler dans la ville. Quelque chose pourtant a changé...

Et maintenant ?

Vos joueurs décident ensuite du comportement de leurs personnages. Rien ne les

oblige encore à s'investir dans la suite de l'aventure. Dans ce cas, passez à la scène 2 : Harcelés. Néanmoins, les événements sur la place peuvent avoir piqué la curiosité des personnages et ils pourraient se lancer directement dans l'enquête. Laissez-les donc choisir leur destin. Vous pouvez aussi intégrer ici une petite rencontre urbaine sans lien avec l'intrigue, histoire de détourner leur attention.

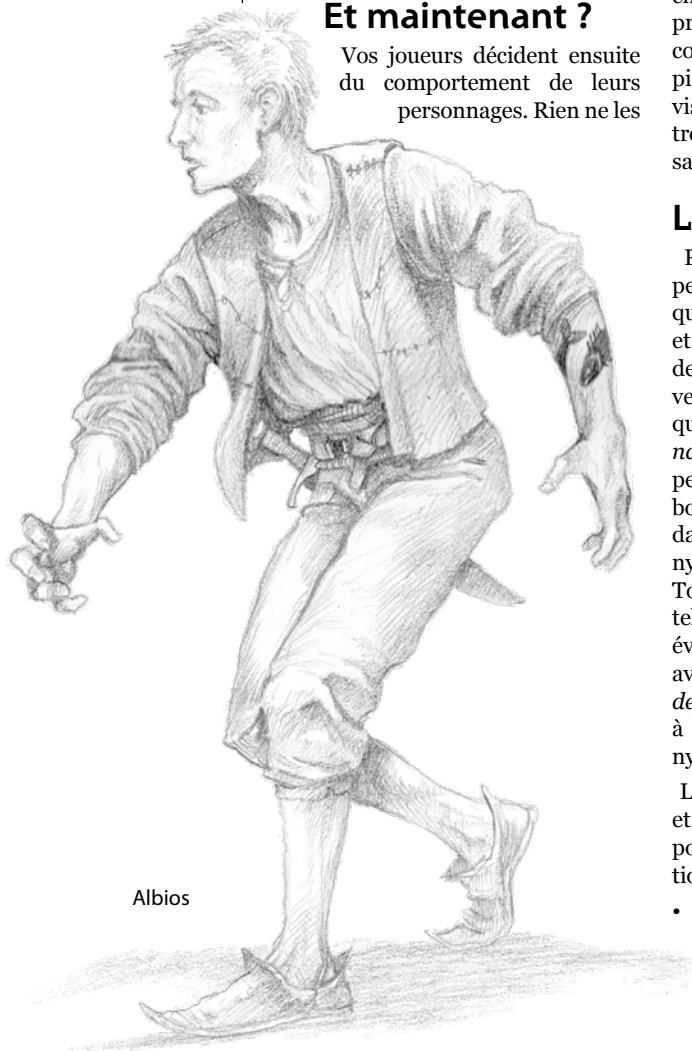
Tenez un décompte du temps assez précis à partir de ce moment. Dans cinq jours, les événements vont prendre un tour définitif. Ce décompte peut être symbolisé par des pions ou une barre de progression visible des joueurs : cela leur montrera qu'il faut agir, même s'ils ne savent pas encore pourquoi...

L'enquête

Pour mener leurs investigations, les personnages ne disposent au départ que de la phrase sibylline d'Albios et de son mystérieux tatouage. Ce dernier conduira les personnages vers la guilde de la Truite Noire qui opère sur les quais. « *La rose naît des eaux* » pourrait inciter les personnages à se rapprocher d'un botaniste du Nuage. Il y a cependant peu de chance que la rose des nymphes soit connue d'un savant. Tout juste trouveront-ils trace d'une telle expression dans une légende évoquant les déboires d'un pêcheur avec des créatures marines. « *Le lion de l'échelle du sabot* » indique quant à lui l'adresse où se cache Selen, la nymphe, échelle du sabot.

Laissez les personnages réfléchir et récolter des renseignements. Ils pourront ainsi obtenir les informations suivantes assez facilement :

- L'armée est sur les dents à cause des grandes manœuvres qui se préparent sur le lac.



Albios

- L'échelle du sabot est située sur la partie nord de la Chaussée du lac, non loin du quartier militaire. Les soldats y trouvent tripots et maisons de joie pour se délasser pendant leurs permissions.
- Les marins ont pour habitude de se faire tatouer grâce à l'encre d'une seiche, les sépiolides. On peut trouver de nombreuses échoppes sur toute la Chaussée, y compris rue des Abattoirs. Attention, cette rue est très mal famée (prévoir une rencontre avec quelques malfrats qu'il faudra intimider mais pas trop, sous peine de s'attirer des ennuis avec les guildes qui, dit-on, siègent là-bas). Avec un peu de chance, le nom du vieux Derd leur sera confié (voir plus loin).
- Personne ne connaît mieux les échelles de la ville que les portefaix, une corporation de livreurs dont le siège est situé à proximité du nouveau pont. Il est fort probable que l'un d'entre eux connaisse le lion de l'échelle du Sabot.

L'ordre de leurs actions importe peu. Veillez dans le même temps à faire grandir la menace de la garde. Cela devrait les pousser à agir prudemment et discrètement. Cette enquête est l'occasion pour les joueurs d'exploiter à fond leurs historiques et leurs liens. Dans l'absolu, ils ne devraient pas dépendre d'un jet de dés. Si néanmoins vous estimez nécessaire de recourir au hasard, évaluez le DD entre 10 et 15.

Tenez compte du temps écoulé dans vos rencontres. Chaque jour qui passe doit rendre plus difficile l'aventure. Selen la nymphe dépérit. Deriok, l'agent de la police secrète du Crâne, s'exaspère et envisage des actions de plus en plus violentes. L'heure de l'assaut contre Elanea approche. Dans le port militaire, on s'affaire.

Scène 2 : Harcelés

Une présence étouffante

Le dernier contact entre Albios et les personnages a évidemment attiré l'attention de la garde qui va donc maintenant surveiller de près les aventuriers. Il y aura constamment un espion à leur trousses. Celui-ci commandera deux gardes, auxquels peuvent s'ajouter quelques gardes de secteur. Dans un premier temps, les personnages trouveront simplement que le nombre de gardes est inhabituel, surtout dans les endroits les moins fréquentés de la ville. Tant que les personnages ne prennent aucune précaution, il est inutile de jeter un dé pour la discrétion de l'espion. On considère qu'il réussit automatiquement. Contentez-vous de préciser à chaque fois combien de gardes sont présents dans les différents endroits qu'ils fréquentent. Cela devrait suffire à éveiller leurs soupçons. S'ils ne réagissent pas mais qu'ils effectuent un jet de perception pour toute autre chose, alors faites un jet de discrétion pour l'espion en opposition. Si l'espion échoue, le PJ alors remarquera un détail de sa présence (un reflet, une silhouette, un bruit...).

Bien sûr, cette surveillance peut avoir quelques fâcheuses conséquences pour les personnages qui flirtent régulièrement avec les limites de la loi. Une fois les intentions de la garde parfaitement claires pour les personnages, les confrontations seront de plus en plus directes. Voici quelques exemples de désagréments que peuvent subir les personnages :

- Contrôles très fréquents avec taxation excessive (quoique ça, à Laelith, c'est monnaie courante...).
- Les miliciens interrogent les relations des personnages →

Les gardes de la ville

H&D

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

COF

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

NB : Tuer un garde de la ville devrait envenimer la situation. Rappelez à vos joueurs qu'ils peuvent choisir de mettre KO sans porter de coup mortel...

Les hommes de la Truite Noire

H&D

Voir le malfrat, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 336

COF

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

Le Grand Pêcheur

H&D

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

COF

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

Lieutenant du Grand Pêcheur

H&D

Voir le vétérinaire, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 338

COF

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



(logeuse, voisin, collègues...) et jettent sur eux la suspicion. Peut-être se retrouveront-ils à la rue ?

- Au moment d'un entretien avec un possible employeur, la garde les convoque pour une vérification

au poste. Après un très court interrogatoire (« *Où avez-vous connu Albios ?* »), les personnages sont libérés.

- Lorsqu'ils pénètrent dans un lieu public, une patrouille s'installe à proximité en leur jetant des regards lourds de sens. Au point de faire fuir les voisins de table ! Il se peut qu'on finisse par refuser de les servir dans les auberges qu'ils fréquentent.

Cette situation devrait pousser les personnages à agir. Si malgré tout, ils préfèrent faire le dos rond et attendre que cela se calme, Deriok, convaincu de leur innocence, pourrait tout simplement passer un marché avec eux : ils l'aident à résoudre la disparition d'Albios ainsi qu'à éclairer le sens de ses dernières phrases et en échange, ils sont mis hors de cause (négocier une rémunération est envisageable avec un peu d'éloquence).

Deriok

L'espion Deriok est responsable de la filature des personnages. Il prend très à cœur sa mission. Il a compris que quelque chose compromettrait l'attaque à venir de l'île d'Elanea sans savoir quoi exactement. Deriok appartient à la confrérie du Contrôle de l'orthodoxie, la police secrète du Crâne. Il commande quatre espions et dispose de huit gardes. Leur repaire est situé échelle du Bateau ivre, sur la Chaussée du lac. Cette unité possède des brassards de la garde valides pour toutes les terrasses. Un PJ observateur pourra reconnaître un même garde portant dans la journée deux brassards différents...

Arrêter les personnages n'est donc pas sa priorité. Ce qu'il veut, c'est découvrir pourquoi Albios a fourré son nez un peu partout. Tous les membres de la Truite Noire sont en effet surveillés (Deriok dispose



Deriok

même d'une taupe, voir plus loin). L'opération militaire est secrète (officiellement, la flotte se prépare à de vastes manœuvres). Et Deriok entend qu'elle le reste. Si, au matin du troisième jour, son enquête n'avance pas, il optera pour une intimidation plus directe (voir la scène 5).

Scène 3 : La Truite noire

Les quais

C'est une foule bigarrée qui envahit le port tout le jour. Nobles commerçants, marins de retour du lac, soldats en route vers le quartier militaire, gamins des rues, mendiants, artisans en quête de matières premières... Du quai des contrebandiers jusqu'au port royal-divin, l'activité est incessante. Seule la nuit fait tomber le silence sur les rives du lac et les ombres qu'on y croise alors sont souvent inquiétantes.

Parmi la foule des habitués, les personnages connaissent peut-être Jillian Derd (à moins que Selen leur en ait parlé, voir plus loin), un ancien marin à la jambe de bois, toujours accompagné de son doudilain perché sur son épaule et qui semble lui prodiguer de judicieux conseils. C'est du moins ce qu'affirme Jillian, qui interrompt souvent sa conversation pour s'adresser à son animal. On peut retrouver le vieux Derd dans sa taverne favorite, près du port de pêche. Le poisson est vendu à la criée tôt le matin et les bateaux viennent régulièrement l'alimenter. Un marché très odorant prend donc place ici quotidiennement et attire de nombreux habitants. La Conque Rouge est une taverne enfumée que peu d'étrangers fréquentent. Derd et son doudilain sont présents tous les matins et tous les soirs. Dans l'après-midi, on les croise un peu partout

sur les quais, en quête de renseignements et d'informations diverses. Un bateau a accosté ? Un marin est revenu malade ? Une cargaison en provenance d'Agramor a été débarquée ? Derd est forcément au courant et peut aiguiller les personnes qui savent récompenser son savoir.

Cependant, lorsqu'il s'agit de renseigner quelqu'un sur des hommes tatoués d'un poisson noir, Jillian Derd feint de ne rien avoir à dire. Il faut d'abord gagner sa confiance. Il est des choses que Derd ne préfère pas savoir. Et parler d'une bande de hors-la-loi (avec qui il a souvent à faire de plus) est dangereux. S'il comprend que les personnages sont recherchés par la garde, qu'ils ont déjà fait affaire ensemble ou qu'ils savent se montrer persuasifs, alors peut-être arrangera-t-il un rendez-vous nocturne. Se gardant bien de s'engager en leur nom s'il émet des doutes sur leur sincérité. Si le nom d'Albios est mentionné, cela facilitera l'arrangement. En plus de quelques pièces d'or, bien sûr...

Rencontre dans un salorge

La nuit est tombée. Un rendez-vous a été fixé par l'intermédiaire de Jillian Derd. C'est d'ailleurs lui qui vous accompagne dans le dédale du port de pêche. Entre les maisons basses, d'où s'échappent par les ouvertures des murmures mêlés aux parfums de poisson grillé, le long de venelles obscures, le vieux pêcheur vous guide en clopinant sur sa jambe de bois. Régulièrement il s'arrête et son doudilain part en avant, comme un éclaireur. Un éclat de voix brise parfois le silence des ruelles. Les rares rencontres sont chargées →

Espions

H&D

Voir l'espion, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 334

COF

Voir l'assassin mineur, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279



Dériok

H&D

Voir l'assassin *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 329

COF

Voir le maître assassin, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Retourner la filature

Si les personnages sont suffisamment habiles, ils peuvent suivre à leur tour Deriok. Cela les conduira au temple du Crâne, d'où il tire ses instructions. Peut-être même l'apercevront-ils en grande conversation avec un prêtre de haut rang. Ils pourront aussi surprendre l'espion lors d'une rencontre discrète avec sa taupe au sein de la guilde de la Truite Noire ou retournant vers son repaire.



Une aide bienvenue

Si une rencontre tourne mal, vous avez la possibilité de faire intervenir la Sous-Quintessence. Comme Albios garde le silence, ne sachant plus à qui faire confiance, le mystérieux ordre a mis Meinga, une courtisane, sur les traces des PJ pour en apprendre plus. Faites-en une alliée mystérieuse qui disparaît aussi vite qu'elle apparaît, laissant derrière elle des adversaires inconscients (elle ne tue que sur ordre) et libérant la voie pour nos héros. Elle peut aussi guider les PJ dans les rues de la ville où à travers le Cloaque pour qu'ils échappent à leurs poursuivants.

Ce PNJ peut aussi servir de lien avec l'ordre et organiser une réunion secrète.

Meinga

H&D

Voir l'assassin *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 329

COF

Voir le maître assassin, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

de regards lourds et suspicieux mais la présence de Derd semble vous prémunir de tout ennui. Enfin, au bout d'une dizaine de minutes, le vieux entre dans une pièce seulement éclairée par une bougie. Des mains inspectent vos vêtements. « Vous laissez vos armes ici. », prévient une voix invisible. D'un signe de la tête, on congédie le vieux Jillian qui s'en va sans un mot. Finalement, un homme d'une trentaine d'années, à la barbe brune, approche la bougie de son visage. « Suivez-moi. » On vous guide à nouveau à travers le port en direction des quais. Après avoir franchi trois pontons, on vous invite à monter dans une barque. Le rameur reste muet pendant la courte traversée. La nuit noire vous a perdus. Vous êtes surpris lorsque vous entendez le choc de l'esquif sur un poteau de bois. Du bras, le marin indique un escalier étroit. Au bout d'une dizaine de marches, vous atterrissez au cœur d'un salorge : les tas de gros sel stockés ici valent leur pesant d'or. L'air est chargé de son odeur fleurie et sèche. Un homme se tient fièrement au centre de la pièce, la pénombre dissimulant son visage. « Ainsi vous vouliez parler au Grand Pêcheur de la Truite noire ? »

Le résultat de cette rencontre dépend un peu des résultats des dés et beaucoup de ce que les joueurs vont révéler. De fait, la franchise est le meilleur moyen de s'accorder les bonnes grâces des contrebandiers. Ils sont au courant d'une bonne partie de l'affaire qui occupe les personnages. De plus, après avoir parlé à Albios, Thébaut est venu faire son

rapport et a raconté la rencontre entre les héros et le jeune voleur. Leur chef, le Grand Pêcheur (qui restera anonyme et dissimulé dans l'ombre), s'inquiète autant du sort de son « poisson » que de l'avenir de sa guilde. Il faut donc gagner sa confiance. Il est accompagné de son lieutenant. Six autres membres de la guilde guettent à l'extérieur, dont Thébaut.

L'un des bandits, au choix celui qui est dans la pièce ou bien celui qui conduit la barque, est un informateur de la garde. Si les personnages ont suivi les espions, il est probable qu'ils aient vu la taupe en grande discussion avec Deriok. Une simple intimidation (DD10), suffira à le faire craquer. Le Grand Pêcheur verra à l'occasion de manipuler les autorités et remerciera les PJ.

Les membres de la guilde peuvent confirmer un certain nombre d'informations déjà glanées par les personnages. Sans dévoiler entièrement leur rôle, ils pourront évoquer une mystérieuse mission sur le lac. La planque échelle du sabot est connue de Thébaut. Ce dernier pourra expliquer ce qui intéressait Albios et faire le récit de sa nuit aux Mille Fleurs.

Scène 4 : Un Ange en enfer

L'échelle du sabot

Dans cette rue se mélangent deux milieux ordinairement opposés. C'est en effet ici que viennent se délasser les militaires en permission. Filles de joie, jeux clandestins, débits de boisson, tout est fait pour le plaisir des clients. Les coups fourrés sont moins nombreux dans cette échelle qu'ailleurs en ville, grâce aux origines de sa clientèle. Et c'est cette relative protection qui a poussé

Albios à trouver ici un endroit pour Selen. Elle loge dans une petite pièce perdue au cœur d'un immeuble particulièrement biscornu.

L'entrée est identifiable au lion qui orne le fronton de sa porte cochère, mais les habitations sont innombrables autour de la petite cour centrale. Trois escaliers desservent les étages et on trouve certains appartements à mi-niveau. Selen restant enfermée la plupart du temps, il sera difficile pour les personnages de trouver rapidement la nymphe sans l'aide de la guilde de la Truite Noire (cette planque est connue de ses membres).

S'ils sont suffisamment patients cependant, et qu'ils restent assez longtemps devant la porte au lion, ils pourront remarquer (sagesse (Perception) DD15) une magnifique jeune femme qui tente visiblement de dissimuler son apparence sous un manteau décoré d'un pétale de rose brodé de fils bleus. Elle marche timidement dans la foule. Elle va acheter un peu de nourriture puis rentre précipitamment à l'abri de son immeuble. Si les personnages essayent de l'intercepter pour l'interroger, elle prendra la fuite. Évoquer Albios peut l'inciter à écouter les PJ qui devront néanmoins agir avec délicatesse et se montrer très rassurants. Le plus prudent est de tenter une approche dans l'appartement en entamant la conversation à travers la porte.

Ange ou démon ?

La pièce n'est meublée que d'un lit et d'une chaise. Dans un coin, une petite cheminée apporte un peu de chaleur et de lumière. Une simple fenêtre donne sur la cour. S'échapper par cette ouverture nécessite un jet de force (athlétisme) DD20. Si Selen est vraiment effrayée, elle pourrait néanmoins tenter de s'y aventurer.

La pièce est humide et sale mais elle est un refuge acceptable pour la nymphe qui est tétanisée par la foule. Vivre en ville est une véritable épreuve pour elle et elle sait qu'elle a échoué. Aussi, si elle comprend que les personnages lui viendront effectivement en aide, elle reprendra confiance. Sous ses airs fragiles, elle reste une nymphe et connaît les faiblesses des hommes. Elle jettera son dévolu sur un homme du groupe (celui avec un charisme suffisamment élevé allié à une sagesse raisonnablement basse) pour qu'il devienne son protecteur. Le joueur pourrait perdre parfois le contrôle des réactions de son personnage qui agira par instinct pour la protéger. Si le joueur considère cette réaction comme contraire au penchant naturel de son personnage (si par exemple elle le pousse à menacer d'autres membres du groupe), vous pouvez autoriser un jet de sauvegarde de sagesse DD15. Sur une réussite critique, le joueur se libère complètement de l'emprise de la nymphe, qui cherchera alors une autre victime. Ces interactions ne devraient pas poser de problème, puisque les intérêts de la nymphe et des personnages se rejoignent *a priori*.

Une question de confiance

Une fois le contact noué, elle expliquera l'essentiel de sa mission : elle doit rapporter dans son royaume une plante magique que l'on a dérobée, la rose des eaux. Albios a accepté de l'aider mais il a disparu. Sur ses origines, elle dira venir d'une terre lointaine et peu peuplée, ce qui explique, selon elle, sa frayeur face aux mœurs laelithiennes. Elle ne possède qu'un indice pour aider les personnages : elle sait qu'Albios appartient à la guilde de la Truite Noire et a entendu le nom d'un de leurs intermédiaires : Jillian Derd. →

Et si une Méduse...

Une autre faction de la ville pourrait bien entrer dans la danse : pour les Méduses, ce qui vient du Lac est sacré. Et leur foi est intransigeante. Des alliés à manipuler avec précautions donc, ou de redoutables adversaires avec une influence certaine !



La nymphe

Créature féérique à la réputation sulfureuse, la nymphe est avant tout une gardienne aux pouvoirs redoutables. Craintive, elle hésite à faire confiance aux étrangers et peut attaquer même les créatures bien attentionnées.

Sa beauté légendaire est redoutable. On ne compte plus les récits évoquant le destin malheureux des voyageurs tombés sous leur charme et disparus à jamais...

On trouve les nymphes dans des grottes sous-marines, près des lacs ou des ruisseaux. L'eau est en effet un élément qu'elles affectionnent.



H&D

Fée de taille M, Loyal Bon

Classe d'armure 11

Points de vie 75 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	17 (+3)

Sens Perception passive 14

Langues Commun, Sylvestre

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Beauté aveuglante. La vue d'une nymphe peut provoquer la cécité en cas d'échec à un jet de sauvegarde de Sagesse (DD14) pour toute personne dans un rayon de 9 m autour de la créature. La nymphe peut à volonté désactiver ce pouvoir.

Regard étourdissant. Par une action bonus, la nymphe peut étourdir une créature qu'elle voit située à moins de 9 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde Constitution (DD14) ou être étourdie pendant 2d4 rounds.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la nymphe est la Sagesse (Att +7 ; DD de sauvegarde contre les sorts 15). La nymphe peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante comme un druide de niveau 8 :

À volonté : *Assistance, druidisme, réparation, résistance*

1^{er} niveau (4 emplacements) : *charme-personne, leurs féériques, soin des blessures, vague tonnante*

2^{ème} niveau (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, peau d'écorce, protection contre le poison*

3^{ème} niveau (3 emplacements) : *croissance végétale, dissipation de la magie, respiration aquatique*

4^{ème} niveau (2 emplacements) : *confusion, contrôle de l'eau*

Action

Actions multiples. La nymphe peut effectuer deux attaques à la dague lorsqu'elle utilise l'action *attaquer* ou lancer un sort et effectuer une attaque à la dague en action bonus.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 M, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

COF

Voir *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 265

Il est peu probable que la nymphe dévoile sa véritable nature ainsi que sa mission. Elle peut s'y sentir obligée si elle voit que les personnages ne prennent pas la mesure du danger qui pèse sur Elanea. Elle n'hésitera pas alors à faire miroiter les récompenses fabuleuses que peuvent offrir les nymphes. Ainsi que l'amitié indéfectible qui les lierait alors (le genre d'alliance que tout bon héros devrait étudier avec attention. Des créatures féeriques redevables, cela peut s'avérer très efficace...).

Scène 5 : Intimidation !

Cette scène prend place naturellement après la découverte de la nymphe. Elle peut néanmoins être avancée en fonction des événements (si les personnages se jouent un peu trop de Deriok par exemple). Alors qu'ils sont encore dans l'appartement loué par Albios, les PJ se retrouvent pris au piège.

Soudain, vous entendez la foule pousser des cris de panique. Les gens courent et les étals se renversent. Lorsque vous regardez par la fenêtre, vous constatez que la cour a été vidée. Dix gardes et autant de soldats en surveillent l'accès. Un silence pesant est tombé. Un homme s'approche bientôt du centre de la place. Grand et fier, son regard fait le tour des bâtiments. D'une voix forte, il s'exclame : « je sais que vous m'entendez. Je sais que vous avez peur. Que vous ne comprenez pas tout ce qui vous arrive. Je peux vous aider. Mais pour cela, il faut que vous vous montriez. Venez discuter avec moi. La sécurité de Laelith en dépend. »

Deriok se dévoilera alors et se lancera dans un discours éloquent pour inciter les personnages à venir discuter avec lui. Il paraîtra sincère (à juste raison) et s'évertuera à persuader les aventuriers du bien-fondé de sa mission et de la nécessité qu'ils ont de coopérer.

Il mettra en avant la nature « *changeante* » de Selen (les joueurs peuvent d'ailleurs l'avoir perçue). Il rappellera qu'Albios est un petit voleur sans envergure et qu'on sait où il aurait fini de toute façon. Il ajoutera que les personnages ne savent pas réellement pour qui ils roulent. Enfin, il affirmera que ce qu'ils recherchent est de nature dangereuse et que cela peut mettre en péril la sécurité de la ville.

Si les personnages refusent de se montrer ou restent intransigeants, Deriok pourrait faire un exemple. Mais il n'attentera pas à la vie des personnages, certain qu'il est qu'ils ne sont pas le problème mais bien la clef qui le mènera à la solution. Il se pourrait néanmoins qu'il y ait de sérieuses blessures lors de leur évasion, à travers le Cloaque ou sur les toits du quartier, par exemple.

Scène 6 : Dénouement pour mille et une fleurs La maison des mille fleurs

Cette noble institution est fréquentée par les plus hautes sphères de la ville. La discrétion est le maître mot des lieux. On vient ici pour oublier les tracas de la vie quotidienne et le poids de sa fonction. Offrir du plaisir (jeu, spectacle...) et pas la seule extase de la chair, voilà l'objectif de tout le personnel. Les fauteurs →



de troubles sont évincés sans ménagement. Aussi paraît-il impensable de s'introduire par effraction (à moins d'un plan particulièrement élaboré ; ce qui, dans le court laps de temps dont disposent les personnages, semble infaisable. À moins que vous les encouragiez...). Le plus simple pour approcher les jardins intérieurs et la maîtresse de maison est d'être client. Il faudra réunir une somme conséquente, mais la nymphe peut les y aider (en charmant le Grand pêcheur, par exemple

qui pourrait faire un don conséquent en or ; que ne ferait-on pour une si belle femme !). Une fois installé dans une chambre, il sera plus facile d'accéder au jardin intérieur (même si celui-ci est privé...). Il est aussi possible avec un peu de charme de convaincre Jolyane ou sa mère : le jardin est si réputé qu'on y organise parfois des visites particulières, notamment si on se fait passer pour un botaniste réputé.

On peut aussi envisager d'approcher Sarmiel, le paysagiste de la maison qui, malgré son grand âge, est toujours accepté dans le jardin qui n'a pas de secret pour lui. Il pourra décrire dans le menu détail les compositions florales du jardin et affirmer sans mentir que rien ne ressemble à la rose des eaux. D'ailleurs, même lorsqu'il vérifiera avec Jolyane, ils ne pourront que constater l'absence de plantation récente là où elle devrait être.

Mais Sarmiel sera horrifié de constater le vol d'une tulipe royale de Port Sable ! Il l'avait lui-même plantée il y a deux saisons. Dans tous ses états, il accusera les personnages, les rustres qui servent de clients à la maison, les employés incapables... Il partira dans une inspection de tout le jardin, de crainte que d'autres méfaits aient été commis jusqu'à ce que, d'un cri strident, il appelle à lui toutes les personnes alentours. On le retrouvera évanoui devant un parterre fleuri. Là, à côté de la tulipe aux feuilles pourpres, une rose bleue a éclos.

Celle-ci a pris racine, profitant de la terre admirable du jardin et a commencé à recouvrir ses capacités. Elle s'est déplacée ailleurs dans le jardin, loin des regards, dans un instinct de survie dont seule la nature est capable, emmenant avec elle la tulipe royale. Sarmiel sera trop content de se débarrasser de cette plante qui



La fameuse rose des eaux

sème l'anarchie dans son jardin, même s'il demandera en compensation un fruit de celle-ci, « *pour ma collection personnelle* ».

Épilogues

Si Selen récupère à temps la fleur (ou quelques graines), elle pourra rejoindre Elanea et les nymphes procéderont aux rituels nécessaires à la protection de l'île. Si vous souhaitez que les personnages assistent à l'évènement et puissent être remerciés en personne par les créatures féeriques, vous pouvez imaginer un voyage extraordinaire sous les eaux du lac, guidé par la magie de Selen qui ouvrira pour eux un tunnel d'eau grâce à son contrôle des rifts. Ce sera l'occasion de sceller une amitié durable. Les nymphes leur offriront à chacun une pierre bleue légèrement translucide : si elle est jetée dans les eaux du lac ou d'un cours d'eau qui le rejoint, une nymphe apparaîtra pour les aider.

Deriok pourrait bien, suite à cet échec, être déchu. Il y a fort à parier qu'une rancune tenace contre les personnages l'oblige à se venger. Il est possible au contraire que l'échec de sa mission le serve, ainsi que son supérieur. Valdenath est très conservateur et l'initiative de Servadax, le grand prêtre du feu, bouleverse par trop l'ordre établi. Valdenath pourrait-il lui-même jouer un double jeu ? Et Deriok agir parfois de manière incompréhensible ? Cette hypothèse pourrait autoriser quelques erreurs à vos PJ et permettre une

fin honorable pour (presque) tout le monde.

La Sous-Quintessence se félicitera du respect accordé au droit des nymphes et Albios sera libéré dans l'heure (à moins que les actions des personnages aient déjà mené à sa libération).

La Truite Noire poursuivra ses affaires. Si les personnages ont respecté l'anonymat et la sécurité de la guilde, une relation fructueuse peut naître.

Si les personnages échouent (et qu'ils se sont opposés à l'agent du Crâne), la Sous-Quintessence pourra utiliser l'influence d'un de ses membres pour intervenir en leur faveur, prétextant qu'ils ont été aveuglés par leur foi ou charmés par les nymphes. Si donc ils n'ont rien commis d'irréparable, les personnages pourraient s'en sortir sans trop de conséquence. Au contraire, l'ordre fera appel à eux pour de futures missions.

Deriok poursuivrait alors sa mission de renseignement. Peut-être même reconnaîtra-t-il des talents aux personnages qu'il cherchera à exploiter.

Quoiqu'il en soit, les personnages devraient obtenir au moins 700 points d'expérience. N'hésitez pas à récompenser plus largement un groupe qui aurait agi avec intelligence.

Thomas Le Goareguer

Merci à Laurent « Kegron » Bernasconi pour sa relecture des statistiques

Illustrations : Laurent Miny

Un autre point de vue

Ce scénario a été conçu avec le présupposé que les PJ prendraient le parti des nymphes. Mais le soutien de l'Oiseau de Feu et du Crâne peut être aussi tentant. Si les personnages le décident, ils peuvent évidemment se tourner vers les autorités de Laelith et les aider à maintenir la sécurité. Les positions sont alors inversées. La nymphe charmera toute la guilde de la Truite Noire s'il le faut pour leur barrer la route. Elle pourrait recevoir le soutien de la Sous-Quintessence et de son assassin, mais ce dernier ne recevra jamais l'ordre de tuer des membres de la garde ou des proches du Crâne...





La momie de Crater Lake

“La nature en tout temps garde ses premiers droits.” Corneille

Ce scénario est conçu pour une courte session (+/- 3 heures) et permet de découvrir le jeu Chill. Destiné à un maître de jeu expérimenté et des joueurs aussi bien débutants que confirmés, il permet de se plonger dans l'ambiance de sa troisième édition. Les scènes de combat y sont rares mais implacables et l'atmosphère oppressante va s'amplifier tout au long de l'aventure.

En quelques mots...

Les agents de la SAVE sont appelés suite à la réception d'un article dans un journal local de Crater Lake - Oregon.

La SAVE trouve cet article suffisamment étrange pour le prendre au sérieux. Elle décide donc d'envoyer 4 agents relativement peu expérimentés pour enquêter sur ce mystérieux cadavre.

La police du comté a été avertie de leur arrivée, le shérif Rico P. Sanchez leur fournira la logistique nécessaire sur place. Ils vont devoir enquêter sur une mystérieuse affaire de suicide collectif d'une secte, cachant un bien plus lourd secret...

Fiche technique

TYPE • Ouvert / Ambiance
PJ • Débutants
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tous niveaux

ACTION ☆☆☆

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★☆☆

Introduction

Les PJ reçoivent un ordre de mission de la SAVE, accompagné par un article de journal énigmatique. La SAVE trouve cet article suffisamment mystérieux pour dépêcher une équipe sur place et enquêter en toute discrétion. L'ordre de mission n'indique pas l'identité de la personne qui a envoyé l'article de journal au bureau de la SAVE de Portland.

21 avril 2019

Un cadavre momifié retrouvé dans la mine de granit “Little Billy mine”.

La réouverture de Little Billy risque de connaître quelques déconvenues. En effet, lors de leur exploration de la mine, abandonnée depuis plus de 150 ans, les ouvriers du “Mount Bolivar Mining Group” ont fait une désagréable découverte. Un corps momifié, dont la date de la mort reste actuellement inconnue, était présent dans la seconde salle de la partie est de la mine. Un des ouvriers présents sur le chantier aurait décrit un “cadavre méconnaissable, semblant dater d'un millénaire”.

Les travaux de réouverture de la mine sont désormais à l'arrêt, sur ordre du Shérif Sanchez. Le Mount Bolivar Mining Group n'a pas désiré s'exprimer dans notre journal pour l'instant. Nul doute qu'ils ne doivent pas apprécier ce contretemps puisqu'ils espéraient remettre la mine en fonctionnement d'ici deux mois.

À l'heure actuelle, le coroner du comté n'a pas désiré faire de commentaires sur les origines de ce cadavre ni les circonstances de sa mort.

Affaire à suivre donc...

Kyle Moore.

Crater Lake Post

Ce qu'il s'est passé

1907. Little Crater Lake - Oregon.

Little Crater Lake est un paisible petit village de pêcheurs. Ses habitants vivent des prises de la pêche dans le lac et des récoltes du maïs dans les grands champs au nord du village.

Le produit d'exportation principal de Little Crater Lake est le →



Crater Lake, ses environs charmants et... sa mommie !

La petite ville de Crater Lake

Crater Lake est une petite ville paisible de l'Oregon, située dans les montagnes du Parc National. Il y fait bon vivre et le visiteur y trouve l'accueil chaleureux d'un havre de paix sans histoire. Elle doit son nom à la proximité, en bordure de ville, d'un immense lac, creusé dans la roche par les éléments. L'eau y est d'un bleu profond et de nombreux pêcheurs s'y installent en bordure pour s'adonner à leur sport favori.

granit. Contrairement au calcaire, le granit a été lent à apparaître sur le marché de la pierre architecturale au nord des États-Unis. Il a fallu attendre la construction de voies de chemin de fer, au milieu du XIX^e siècle, pour que s'amorce l'exploitation industrielle du granit.

En 1905, un homme du nom de Andrew Taylor décide d'exploiter les veines d'un prisme d'accrétion de granit situé à l'est du village. Et l'idée porte ses fruits. Taylor fait fortune en exportant son granit aux quatre coins du pays.

Un jour, alors qu'il creuse de plus en plus profondément dans le sol, il réveille un mal ancestral, une créature de l'Inconnu.

Cette créature, nommée Nathorod, est en réalité une entité d'origine amérindienne. Elle possède des ramifications dans le sol et se répand grâce à des rhizomes. Elle s'attaque alors au système nerveux des ouvriers présents sur le site et ses effets ne se font pas attendre. Chaque ramification s'installe dans son hôte et en prend petit à petit le contrôle.

Lorsque le contrôle est total, l'hôte vient se coucher au pied de la matrice et la nourrit, comme un fertilisant, ce qui lui permet de s'étendre. Très vite, la mine est recouverte d'une végétation abondante. Cette luxuriance s'étend rapidement au petit village proche, Little Crater Lake.

La rebouteuse du coin, Imala, comprend ce qu'il se passe et décide de réagir. Comme il n'existe pas de moyens faciles d'accès à cette époque pour enrayer le phénomène, elle parvient à convaincre les malheureux infectés de se rassembler au centre d'une clairière et de se donner la mort. L'endroit sera appelé le rocher aux âmes, pour toutes les morts qui s'y sont produites.

La créature, privée de son fertilisant, doit se résoudre à rester tapie dans la mine. Le sacrifice des villageois sauve l'humanité d'une destruction certaine. Andrew Taylor, bien décidé à en finir avec Nathorod et à reprendre rapidement l'exploitation de sa mine, pénètre seul dans celle-ci avec de la poudre explosive. Mais la créature parvient à l'infecter et à le contrôler avant qu'il ne découvre où elle se cache dans les nombreuses sinuosités de la mine. Il n'a pas le temps de mener à bien son plan. Comprenant qu'il n'existe plus de solution et dans un dernier sursaut de lucidité, Taylor parvient à s'emparer de la réserve de dynamite de l'exploitation et fait tout sauter, enterrant définitivement la créature avec lui. L'entrée de la mine disparaît sous des tonnes de gravats et est bientôt recouverte par la végétation. Cette végétation, privée du lien avec la matrice, perd la faculté d'infecter de nouveaux hôtes mais garde néanmoins des propriétés d'empoisonnement.

La créature, que l'explosion n'a pas détruite, est désormais isolée du monde extérieur. Elle parvient à survivre en se nourrissant lentement du corps de Taylor, qu'elle maintient en vie. Son agonie est lente et douloureuse, durant presque un siècle. Lorsqu'il meurt enfin, elle se place en sommeil et attend, patiemment, que l'avidité des hommes lui apporte de nouveaux hôtes pour reprendre sa conquête.

Cette aide salutaire sera apportée par le *Mount Bolivar Mining Group*.

Lorsque les premiers mineurs entrent dans la mine et découvrent le cadavre, elle était sur le point de mourir. Sortant difficilement de sa torpeur, elle n'a pas le temps d'infecter les mineurs. Heureusement pour elle, deux curieux entrent dans la mine la nuit suivante. Grâce à Logan,

la première victime infectée, elle reprend rapidement des forces. Elle recommence alors son travail d'infection, avec l'aide de Jake le deuxième infecté, parmi les habitants de Crater Lake.

Le scénario

Arrivée en ville

Lorsque que les PJ arrivent en ville, gardez bien à l'esprit qu'environ la moitié de la population a été infectée par Nathorod. La découverte de la momie date d'une semaine et elle se trouve toujours à la morgue. À l'heure actuelle, l'infection est pratiquement imperceptible, à l'exception de quelques agissements étranges, mais mineurs, de la population :* fatigue, irritabilité, accès de colère injustifiée, hébétude, etc. Chaque organisme réagit différemment et tente de combattre à sa manière l'action des rhizomes. Les PJ ne se douteront de rien, de prime abord.

Crater Lake est une jolie petite ville, un brin rustique, avec une population un peu méfiante envers les

étrangers. N'hésitez pas à décrire des habitants distraits, regardant dans le vide, irritables voire même passablement énervés pour des brouilles.

Le *Mount Bolivar Mining Group* est également attentif à l'arrivée de nouveaux dans la ville. Il ne faut pas longtemps pour que les espions du groupe l'avertissent de la venue des PJ. À partir de ce moment-là, le groupe va tout mettre en œuvre pour leur mettre des bâtons dans les roues. D'abord discrètement, ensuite en s'exposant de plus en plus.

Une affiche de disparition au nom de Logan Brown est placardée un peu partout dans la ville. Celle de Jake Roberts fera son apparition un jour plus tard.

La secte (fausse piste)

Tout au long de ce scénario, vous pouvez distiller des éléments qui laissent à penser qu'une secte d'illuminés a organisé un suicide collectif par le passé.

Des recherches sur la prétendue secte donneront ceci : (voir tableau ci-dessous) →

La secte

Il n'y a jamais eu de secte, c'est une fausse piste.

Néanmoins, le bouche à oreille et la superstition ont amené Crater Lake à se doter d'une véritable petite légende entourant cet événement de suicide collectif.

Selon cette légende, Imala la sorcière démoniaque aurait ensorcelé les habitants d'un village entier qui se seraient donnés la mort pour la nourrir de leurs âmes pécheresses.

Plusieurs rumeurs circulent autour de cette fameuse secte. Rien que son nom fait l'objet de discussions : "Les enfants de Sédit", "Les prieurs" ou encore "Le sang de Nihasa".

Résultat	Effet
Fiasco	Quelques écrits sont retrouvés dans les archives, il s'agit d'une correspondance entre une résidente de Crater Lake vers une parente de la ville, rien d'officiel donc. Il semble qu'un groupe d'agitateurs au comportement inadéquat en société ait perturbé la vie à Crater Lake aux alentours de 1910. Leurs activités se seraient arrêtées soudainement et leurs corps auraient été retrouvés dans les bois. L'enquête a conclu à un suicide collectif résultant d'activités sataniques.
Échec	Idem que Fiasco. Quelques écrits sont retrouvés dans les archives, il s'agit d'une coupure de presse. Le nom d'une de ces personnes était Imala, guérisseuse au village.
Succès mineur	Idem que Échec. Ces personnes présentaient depuis plusieurs jours des troubles du comportement. Des rumeurs de secte satanique circulaient mais rien ne fut prouvé. La présence d'Imala, soigneuse appréciée du village, semble infirmer l'hypothèse sectaire. Un rapport d'un médecin ayant ausculté un des membres de ce groupe quelque jours avant sa mort indique une pathologie peu courante, mais il n'en dit pas plus.
Succès majeur	Idem que Succès mineur. Le rapport du médecin indique un trouble neurologique d'origine inconnue.
Succès colossal	Idem que Succès majeur. Le rapport indique un trouble neurologique semblant provenir d'une infection par un corps étranger qu'il n'est pas parvenu à identifier.



Musique du jeu vidéo
Diablo 2, par Blizzard
Entertainment
Dark Ambient Melodies, par
Cryo Chamber

L'incident

Placez cet incident à n'importe quel moment. Un pick-up refuse la priorité à une voiture qui klaxonne bruyamment. Le conducteur du pick-up s'arrête en plein carrefour et en sort avec une batte de base-ball. Il expose la vitre de la voiture, sort le conducteur de celle-ci et commence à le massacrer. Si les PJ tentent d'arrêter l'homme, il fait mine de les agresser avant de se calmer, lâcher son arme en la regardant avec surprise, prendre un air affolé et s'enfuir. Interrogé sur cet incident, le shérif expliquera que ce n'est pas la première fois qu'une telle chose se produit. Il fera de son mieux pour intervenir au fur et à mesure de l'avancement du scénario mais il sera vite débordé.

Ligne du temps

Les éléments décrits dans le chapitre *Le scénario* décrivent ce qu'il se passe tout au long de celui-ci, dans le cas où les PJ n'effectuent aucune action. Les événements se déroulent sur 4 jours, au terme desquels Nathorod aura fini par infecter toute la population de Crater Lake, y compris les PJ.

Ce scénario ne possède pas de trame linéaire. Les PJ sont libres de se promener en ville et de visiter les différents lieux dans l'ordre de leur choix. Ce sera à vous de distiller les informations à votre guise au fur et à mesure de leurs investigations.

Pour chaque description de lieu de la ville, vous trouverez une liste des PNJ susceptibles de s'y trouver en fonction du jour. Les PNJ dont le nom est indiqué **en gras** sont infectés et commencent à se conduire de manière étrange. Lorsque aucun nom n'est associé au lieu, c'est qu'il ne s'y trouve aucun personnage important, juste des personnes lambda.

Jour 1 : arrivée des PJ, 45 % de la population infectée

Jour 2 : 60 %

Jour 3 : 75 %

Jour 4 : 90 %

Jour 5 : 100 % - *Game over*

La petite ville de Crater Lake

Plutôt rurale, elle représente une population de 5 000 habitants. Voici une liste des lieux notables :

Coffee Corner

Il s'agit du premier lieu que les PJ croiseront et qui marquera le départ de leur aventure dans Crater lake.

Petit snack situé au croisement principal de la ville, le Coffee Corner

est tenu par une jeune femme répondant au nom de Suzy Wades. Très sympathique, elle se plie en quatre pour sa clientèle. La nourriture y est excellente, pour un snack. La cuisine est occupée par sa mère, Brenda Kalver.

Jour 1 : Suzy Wades, Brenda Kalver, **les trois camionneurs du MBMG**, Donald Frankel.

Jour 2 : Suzy Wades, **Brenda Kalver**, Donald Frankel, Rico Sanchez.

Jour 3 : Suzy Wades.

Jour 4 : **Suzy Wades**.

À leur arrivée, trois individus (des camionneurs), envoyés par le *Mount Bolivar Mining Group*, sortent du Coffee Corner et accostent les PJ. Ils leur font comprendre que les étrangers ne sont pas les bienvenus. Leur but est de faire peur aux PJ et espérer qu'ils s'en aillent rapidement. Ils sont déjà infectés mais ils ne paraîtront pas bizarres pour le moment, juste un peu "*bourrus*".

Le poste de police

Le poste de police se situe en centre-ville, dans un vieil immeuble à la façade délabrée. Il est composé d'une petite salle d'attente attenante au bureau de Scott Williams, l'adjoint du shérif. Ce petit homme replet à l'air aimable est en permanence assis derrière une paroi de verre anti-effraction. Il faut s'adresser à lui pour voir le shérif. Le bureau du shérif est accessible *via* une porte blindée donnant directement sur la salle d'attente, puis un couloir et un sas. Il est composé d'un large bureau de type victorien, de rayonnages comprenant de nombreux livres sur la littérature anglo-saxonne d'avant-guerre, et de photos disséminées un peu partout de sa fille unique, Laura. Une fouille de ce bureau, s'il l'on parvient à passer le sas blindé car il n'y a aucune

fenêtre, ne donnera pas grand-chose, à l'exception d'une lettre du *Mount Bolivar Mining Group* dans un tiroir du bureau fermé à clef. Cette lettre laisse planer la menace d'enlever sa fille s'il ne réouvre pas rapidement la mine. Deux cellules sont également accessibles en passant par le couloir et le sas.

Jour 1 : Rico Sanchez, Scott Williams

Jour 2 : Rico Sanchez, Scott Williams, **Billy Spencer** (dans une cellule, en dégrisement)

Jour 3 : Rico Sanchez, **Scott Williams**,

Jour 4 : **Rico Sanchez**

La morgue



Les locaux de la morgue sont attenants au poste de police. On y accède par la rue principale en descendant une volée d'escaliers menant au sous-sol du bâtiment. La porte extérieure s'ouvre sur un couloir faiblement éclairé donnant accès à deux portes de verre. La première donne sur le bureau de Donald Frankel, le médecin légiste. Dans le bureau de celui-ci, on peut trouver un recueil de notes concernant l'autopsie de la momie de Crater Lake. Elles ont été rédigées à la hâte mais sont relativement complètes. Elles contiennent les mêmes informations que le tableau concernant l'inspection du corps (voir Donald Frankel).

La seconde porte donne sur la morgue proprement dite. Elle est composée d'un petit laboratoire pour

les analyses de base, tout l'équipement nécessaire aux autopsies et les deux frigos. La momie se trouve dans le premier, l'autre étant vide.

Jour 1 : Donald Frankel

Jour 2 : Donald Frankel

Jour 3 : Donald Frankel

Jour 4 : **Donald Frankel**

Maison de Jake Roberts

Cette petite maison en bois blanc est située dans le quartier chic de la ville. La femme de Jake, Helena, s'y trouve la plupart du temps. Elle est très inquiète car son mari a disparu depuis deux jours. Elle l'a aperçu une fois en ville et s'est adressée à lui. Il lui a répondu que tout allait bien, qu'il avait une "chose importante" à faire. Elle n'en sait pas plus.

Jour 1 : Helena Roberts.

Jour 2 : **Helena Roberts.**

Jour 3 : **Helena Roberts.**

Jour 4 : Personne.

Maison de Brent Clyde, le mineur

La maison de Clyde est un petit pavillon situé au bout d'un sentier de terre aux abords du lac. Elle est en construction et Clyde s'y attelle dès qu'il a du temps libre. Comme il se trouve actuellement en chômage technique, il est en train de travailler sur son toit.

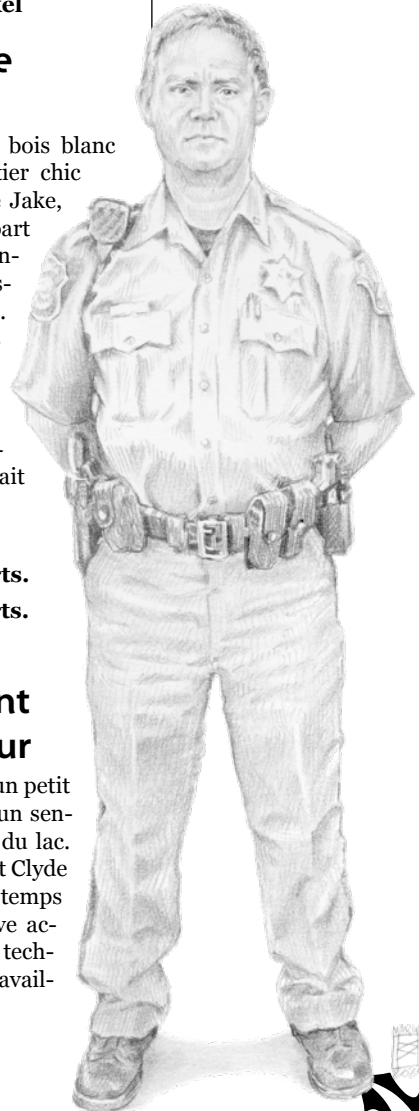
Jour 1 : Brent Clyde.

Jour 2 : Brent Clyde.

Jour 3 : **Brent Clyde.**

Jour 4 : Personne.

Rico Sanchez le shérif



Les jets de Recherche, Enquête et Entretien

Nous avons conçu les tableaux de résultats des jets de Recherche, Enquête et Entretien sur le principe qu'ils s'effectuent à l'aveugle pour vos joueurs. En conséquence, ils ne savent jamais précisément si les informations glanées sont fiables à 100 %. Sachez cependant que, quel que soit le résultat de leur jet, il contient des informations utiles qui font progresser le scénario. Plus le jet sera bon, plus les informations contiendront des éléments importants pour l'enquête.

Maison de Logan Brown

Il s'agit d'une maison modeste, dont les peintures auraient bien besoin d'être rafraîchies. Les parents de Logan sont inquiets : leur fils a disparu depuis deux jours avec Jake Roberts. Ils se voyaient régulièrement et allaient faire du skateboard au parc. Ils ont interrogé l'épouse de Jake : elle ne sait rien de plus.

Jour 1 : Jim Brown, Susan Brown.

Jour 2 : Jim Brown, **Susan Brown.**

Jour 3 : **Jim Brown, Susan Brown.**

Jour 4 : Personne.

Le journal "Crater Lake post"

Situé en centre-ville, les locaux du journal se résument en un appartement situé au-dessus du drugstore. L'intérieur sent le renfermé et est jonché de papiers épars formant des amoncellements hétéroclites. Quelques exemplaires retirés de la vente du dernier journal local se trouvent empilés dans un coin.

Jour 1 : Kyle Moore.

Jour 2 : Kyle Moore.

Jour 3 : Kyle Moore.

Jour 4 : **Kyle Moore.**

Petite bibliothèque municipale et Internet point

Les recherches sur la mine

La bibliothèque, plutôt ancienne, a été édifée dans la nef d'une vieille église désaffectée. Il est possible d'effectuer des recherches sur l'histoire de la ville et notamment sur cette histoire de secte et de suicide collectif. La planche cadastrale numéro 14, qui est censée décrire l'emplacement de la mine, est introuvable.

Les recherches occultes

Lorsque les PJ font une recherche sur le type de créature de l'Inconnu dont il serait question, utilisez le tableau suivant.

Vous pouvez augmenter le résultat de leurs recherches d'un cran par éléments en leur possession dans cette liste :

- Les petits trous sur le cadavre
- Les modifications du comportement des victimes
- Le poison

Les recherches sur la mine :

Résultat	Effet
Fiasco	D'après les anciennes coupures de presse, la mine, ouverte en 1907, aurait rapidement fermé pour cause de faillite. Elle s'est écroulée en 1910, rendant impossible son exploitation. Le propriétaire de la mine de l'époque, dont le nom reste inconnu, aurait sombré dans la dépression et mystérieusement disparu une nuit.
Échec	Idem que Fiasco. Certains habitants racontent qu'ils ont entendu une explosion.
Succès mineur	Idem que Échec. Le propriétaire de la mine serait un certain Andrew Taylor.
Succès majeur	Idem que Succès mineur. Andrew Taylor aurait fait exploser sa mine. Certaines personnes de son entourage l'auraient entendu délirer sur le fait que sa mine était vivante et qu'il devait la détruire.
Succès colossal	Idem que Succès majeur. Certaines personnes de son entourage l'auraient entendu délirer sur le fait qu'il devait LA détruire, que l'humanité était en danger.

Les recherches occultes :

Résultat	Effet
Fiasco	Il est très probable qu'il s'agisse d'une bactérie inconnue à ce jour. Il faut utiliser un antibiotique à large spectre sur les victimes et brûler le foyer infectieux.
Échec	Il est très probable qu'il s'agisse d'un parasite inconnu à ce jour. Il faut utiliser un vermifuge sur les victimes et brûler le foyer infectieux.
Succès mineur	Il est très probable qu'il s'agisse d'une entité végétale. Il faut utiliser un désherbant puissant sur la créature.
Succès majeur	Il est très probable qu'il s'agisse d'une entité végétale. Il faut utiliser un désherbant puissant sur la créature et la brûler.
Succès colossal	Il est très probable qu'il s'agisse d'une entité végétale. Il faut utiliser un désherbant puissant sur la créature et/ou la nourrir avec un fertilisant empoisonné et brûler ce qu'il reste

Drugstore

Hormis le matériel habituel que l'on peut trouver dans un drugstore, c'est à cet endroit que les PJ peuvent obtenir de quoi détruire Nathorod. Du pesticide de chez *Monsanto*.

La maison d'hôtes, "Chez Nicole"

Petite maison à l'aspect victorien, la maison d'hôtes est très accueillante et très bien décorée. Elle se compose d'un rez-de-chaussée comprenant un grand living, une cuisine, une salle de bain et une chambre. L'étage, quant à lui, accueille 4 chambres et une salle de bain.

Jour 1 : Nicole Roquemore.

Jour 2 : Nicole Roquemore.

Jour 3 : Nicole Roquemore.

Jour 4 : **Nicole Roquemore.**

La mine

La première visite de la mine ne donnera rien de bien concret car, depuis les travaux, Nathorod se cache en reprenant petit à petit des forces. Il a infecté deux adolescents, Logan et Jake, attirés là par la curiosité, en a pris le contrôle et leur a ordonné de le masquer à la vue des curieux.

En revanche, il existe un risque non négligeable que les PJ soient infectés s'ils traînent trop dans la mine. Considérez que le risque d'infection s'élève, en tenant compte du jour, à :

Jour 1 : 5 %

Jour 2 : 10 %

Jour 3 : 15 %

Jour 4 : 25 %

La maison de Nokomis

La rencontre avec Nokomis démarre l'apogée de ce scénario.

Les PJ ne la rencontreront donc que lorsque vous déciderez d'en finir. À partir de ce moment, elle aiguillera les PJ vers la mine. Ils auront dès lors toutes les clés en main pour terminer ce scénario.

C'est également à ce moment que le *Mount Bolivar Mining Group* entre en jeu pour la confrontation finale.

Little Crater Lake - Le village de pêcheurs abandonné

La végétation envahissante présente à cet endroit est tout ce qu'il reste de l'extension de Nathorod lors du →



NATHOROD

SCORE DE VOIE MAUDITE 150

REF 85

VIG 140

Blessures : superficielle, mineure -10, grave -20, majeure -30, critique -50, mortelle.

Disciplines

Zombification : À l'aide de projections de spores microscopiques, Nathorod peut infecter un être vivant.

Les spores libèrent une petite larve microscopique qui vient se nicher dans le cortex moteur. L'infecté répond alors à tous les stimuli de la créature soit en infectant de nouveaux sujets (par contact et échanges de fluides divers), soit en lui intimant l'ordre de venir se coucher au pied de Nathorod pour la nourrir. Elle se déplace alors sur un tapis de cadavres.

Aspects

Invulnérable : Nathorod est immunisée à toutes les attaques.

Faiblesse particulière — Dés herbant : En tant que créature végétale, Nathorod est particulièrement sensible aux biocides. Un herbicide dilué dans un liquide et directement pulvérisé à proximité des racines de la créature suffira à la faire mourir. Attention cependant à effectuer cette action au plus près des racines principales, celles proches du cœur de la plante.

Faiblesse particulière — Poison : Une autre alternative consiste à nourrir la créature avec de l'engrais empoisonné (par un herbicide par exemple). Étant donné sa faim de plus en plus prononcée, l'assimilation du poison sera très rapide et très efficace. Elle flétrit et meurt aussitôt le poison assimilé.

Faiblesse particulière — Feu : Nathorod possède la propriété de s'étendre sur de très longues distances lorsque la nourriture devient de plus en plus accessible. Si elle se sent menacée, elle crée de petits bourgeons qui recouvrent la surface de ses excroissances. Ceux-ci lui permettront de redémarrer à l'aide de nouveau stolons, juste à la surface du sol, même si de l'herbicide ou un quelconque poison a été utilisé. Il est donc nécessaire de brûler l'intégralité de la plante déjà affaiblie par le poison pour l'éradiquer complètement.

Rapidité surnaturelle : Nathorod peut faire deux actions par round.

Vision nocturne : Nathorod voit parfaitement dans le noir absolu.

siècle dernier. Il s'agit de plantes banales, comme du lierre, des fougères, etc. à ceci prêt que, pour celui qui s'y intéresse de plus près, leur composition physico-chimique s'en est trouvée modifiée au niveau moléculaire. Elles sont empoisonnées. Certaines provoquent la mort par ingestion, d'autres en cas de contact avec des muqueuses, d'autres encore lors d'un simple contact physique. Ces empoisonnements ne sont pas immédiats, de quelques heures à quelques jours. Les moyens médicaux de Crater Lake sont incapables de déceler l'origine de cet empoisonnement et d'y appliquer un remède. Le seul moyen de guérir de cet empoisonnement est de se rendre à l'hôpital universitaire de Portland (5 heures de route).

Si les PJ sont empoisonnés, la seule personne capable de leur fournir un remède est Nokomis. Décrivez l'endroit comme revenu à l'état sauvage, la faune et la flore sont devenues plus "primaire". Des panneaux, dont la plupart sont brisés ou effacés par le temps, mettent en garde contre cet endroit.

Les PNJ

Nathorod

Nathorod est une créature de l'Inconnu.

Au début de ce scénario, elle ne représente pas un danger majeur. Elle est trop faible. Le principal antagoniste des PJ est alors le *Mount*

Bolivar Mining Group et ses manigances financières. Par la suite, et en fonction du nombre d'infectés qui disparaissent de la ville petit à petit pour venir nourrir la créature, celle-ci devient de plus en plus puissante et la végétation s'étend de nouveau dans toutes les directions autour de la mine.

L'infection s'effectue par contact. Un infecté vient toucher une victime potentielle durant quelques secondes à quelques minutes. De petits filaments organiques, utilisant les pores de la peau, viennent infecter la victime. Au bout de quelques heures à quelques jours (cela dépend de la résistance du sujet), la victime va se coucher au pied de la créature pour la nourrir.

Si les PJ tardent trop, il est probable qu'ils ne sauront plus rien faire pour empêcher la créature de s'étendre à toute la ville et serviront vraisemblablement de fertilisant à leur tour. En fonction des informations glanées sur la manière de tuer la créature, le combat final sera de "facile" à "carrément impossible" (voir "*Les recherches occultes*").

Les PJ qui utilisent du désherbant, mettent le feu et la nourrissent avec un fertilisant empoisonné n'auront pas de confrontation à proprement parler.

Moins ils utiliseront ces outils, plus le combat risque de leur poser problème.

Brent Clyde, 32 ans, mineur

Marié, deux enfants, Clyde est un petit homme athlétique et jovial. Très croyant, il se signe souvent. Lorsque les PJ viennent l'interroger, il est en train de travailler sur le toit de son habitation.

Il est réticent à être interrogé et posera des questions sur les raisons de cette interrogatoire. Il est consigné chez lui depuis la fermeture de la mine et attend des instructions de son employeur en ce qui concerne la reprise du travail. Le *Mount Bolivar Mining Group* fait pression sur lui en faisant planer la menace de la perte de son emploi.

Il se mord les doigts d'avoir découvert le cadavre dans la mine car, depuis, ça ne lui a apporté que des ennuis. →

L'entretien de Clyde donnera ceci :

Résultat	Effet
Fiasco	Il n'a pas grand chose à dire sur la découverte du cadavre. Encore un gars qui s'est introduit illégalement sur un chantier et qui s'est retrouvé enseveli sous des décombres. Il n'empêche que s'il avait su, il aurait travaillé dans une autre mine. Celle-là lui donne la chair de poule. Avec cette histoire de secte satanique...
Échec	Idem que Fiasco, mais sans la secte satanique.
Succès mineur	Le cadavre était méconnaissable. On aurait dit une momie comme dans les tombeaux égyptiens. Il n'empêche que s'il avait su, il aurait travaillé dans une autre mine. C'est un signe qu'il ne faut pas réouvrir cette exploitation.
Succès majeur	Idem que Succès mineur. Le cadavre était recouvert d'une sorte de mousse verdâtre. On aurait dit une momie comme dans les tombeaux égyptiens, mais verte.
Succès colossal	Idem que Succès majeur. Nokomis, la vieille ermite, les avait pourtant prévenus qu'il fallait laisser le passé enterré avec cette mine.



Si les PJ font planer une menace plus grande au sujet de la mine, du genre de la présence d'une créature de l'Inconnu, il se signera plusieurs fois avant de disparaître dans sa maison et couper court à toute conversation.

Rico Sanchez, 45 ans, shérif

Le shérif est habituellement un petit homme jovial et avenant. Il est loyal et intègre. À la suite de la découverte du cadavre dans la mine et suivant la procédure d'usage, il ordonne la fermeture momentanée de celle-ci. Cette décision provoque la colère du *Mount Bolivar Mining Group*, qui s'empresse de lui graisser la patte. Sanchez résiste à la tentative de corruption. Le *Mount Bolivar Mining Group* s'attaque alors à sa famille et enlève sa fille. Étant dos au mur, il n'a pas d'autre choix que de réordonner l'ouverture de la mine, ce qui pourrait ne pas être compris par les PJ.

S'il est interrogé, il se montre fermé et taiseux. Il faut littéralement lui tirer les vers du nez pour obtenir des infos, rendant l'interrogatoire difficile.

Dans son bureau, il ne cesse de regarder une photo de sa fille dans un cadre.

Une fouille minutieuse de son bureau mettra au jour la lettre de menace la concernant.

Donald Frankel, 47 ans, médecin légiste

Donald est un homme plutôt taciturne, très compétent, mais qui s'ennuie profondément. Il est rare qu'une petite ville comme Crater Lake soit munie d'un médecin légiste. C'est parce qu'il est "puni". Il se destinait plutôt pour Portland ou une ville de taille similaire. Malheureusement, son addiction à l'alcool et la menace d'une mise à pied l'ont obligé à prendre le job qu'on voulait bien lui confier.

Les PJ le trouveront soit à la morgue, soit au Coffee Corner. Il suce sans cesse des pastilles de menthe pour cacher son mal.

Lorsque les PJ débarquent à Crater Lake, la momie est toujours dans un des deux frigos de la petite morgue, une semaine après sa découverte. Donald ne sait pas quoi faire du corps sans une décision ferme du

L'entretien de Rico Sanchez donnera ceci :

Résultat	Effet
Fiasco	Il ne voit pas l'arrivée des agents de la SAVE d'un bon œil. Il les considère avec méfiance, comme si c'était des fédéraux qui venaient se mêler des affaires locales en se croyant plus malin que les "bouseux". Il les éconduira fermement, menaçant même de les enfermer un jour au cachot s'ils deviennent trop insistants.
Échec	Idem que Fiasco. Il annoncera qu'il réouvre la mine car personne ne s'inquiète de cette affaire de toute façon.
Succès mineur	Idem que Échec. Et puis, c'est ce que veut le <i>Mount Bolivar Mining Group</i> . Il n'en dira pas plus.
Succès majeur	Il réouvre la mine car personne ne s'inquiète de cette affaire de toute façon. Et puis, c'est ce que veulent ces salopards du <i>Mount Bolivar Mining Group</i> . Ils sont prêt à tout pour exploiter cette mine. Ce n'est pas un petit shérif local qui pourra aller à leur rencontre.
Succès colossal	Idem que Succès majeur. Ils ont des moyens de pression colossaux. Une larme coule alors le long de sa joue...

Résultat	Effet
Fiasco	Le corps momifié est dans un état de décomposition avancé. Depuis qu'il a été sorti de la mine, et sans doute en raison de l'oxydation, il semble se remettre à pourrir.
Échec	Idem que <i>Fiasco</i> . Certains os ont été fracturés, comme écrasés par un éboulement.
Succès mineur	Idem que <i>Fiasco</i> . Certains os ont été fracturés, le corps porte des traces de brûlures dues à une explosion.
Succès majeur	Idem que <i>Succès mineur</i> . Il y a dans ce qu'il reste de sa poche arrière de pantalon un ancien acte de propriété de la mine appartenant à un certain Andrew Taylor. Le cadavre émet une odeur caractéristique d'ammoniac, qui laisse supposer la présence d'un poison.
Succès colossal	Idem que <i>Succès majeur</i> . Ce poison provient de la végétation présente sur tout le corps et dont les racines se sont enfoncées profondément dans l'organisme de la victime.

shérif. Et celui-ci hésite en raison des pressions qu'il subit.

Donald ne verra aucun inconvénient à ce que les PJ inspectent le cadavre puisqu'il se moque de cette affaire. Néanmoins, il faudra quand même qu'ils lui servent une belle histoire pour qu'il accepte.

L'entretien avec le médecin légiste ou l'examen du cadavre (qui est conservé dans le frigo de la morgue sous le nom de John Doe) donnera ceci : (voir tableau ci-dessus)

Kyle Moore, 32 ans, journaliste local

Kyle est assez fermé de prime abord. Il est renfrogné et plutôt fâché que le MBMG ait fait pression sur lui pour qu'il retire son article et rappelle tous les exemplaires du journal.

Il montre également des signes de nervosité et a le regard fuyant. →

L'entretien de Kyle Moore donnera ceci :

Résultat	Effet
Fiasco	Kyle ne croit pas beaucoup à cette histoire de cadavre vieux d'un millénaire. Une momie ! Sûrement un curieux qui est tombé dans un trou de mine. Il pense que ces mineurs étaient un peu impressionnés par cette histoire de secte satanique. Et avaient un peu trop arrosé l'obtention de leur nouveau job. Il n'a pas pensé à prendre les coordonnées de ce Clive ou Clyde ou Carver, il ne se rappelle plus très bien.
Échec	Idem que <i>Fiasco</i> . Il n'a pas pensé à prendre les coordonnées de ce Clive ou Clyde, il ne se rappelle plus très bien.
Succès mineur	Kyle ne comprend pas comment un cadavre s'est retrouvé dans cette vieille mine, et encore moins comment il serait plus ancien que la mine elle-même ! Sûrement un curieux qui est tombé dans un trou de mine. Brent Clyde, le mineur du <i>Mount Bolivar Mining Group</i> , pourra sûrement leur en dire plus. En tout cas, d'après ses sources, ce groupe tient à ce que la mine réouvre rapidement.
Succès majeur	Idem que <i>Succès mineur</i> . En tout cas, ce groupe tient vraiment à réouvrir cette mine, étant donnée l'énergie qu'ils emploient à étouffer cette découverte.
Succès colossal	Idem que <i>Succès majeur</i> . Le shérif aussi réouvre un peu trop rapidement cette mine.



Nicole Roquemore

Nicole est une petite femme re-plète, attentionnée et joviale. Elle est tenancière d'une maison d'hôtes, "Chez Nicole", et accueillera avec plaisir les nouveaux arrivants.

C'est le contact de la SAVE. C'est elle qui a envoyé l'article au bureau de Portland. Le *Mount Bolivar*

Mining Group ignore qu'il y a eu une fuite. Néanmoins, elle est prudente et gardera l'anonymat le plus longtemps possible, sachant de quoi ils sont capables.

Si les PJ stagnent dans leur enquête, elle se manifestera et les aidera.

Si elle est interrogée sur les événements de la ville, elle orientera les PJ vers la rebouteuse du coin, Nokomis.

Les deux curieux, Logan et Jake

Amis partageant la passion commune de faire les 400 coups ensemble, ils se sont rendus par curiosité à la mine, ont franchi les scellés de la police et sont tombés sur Nathorod. Depuis lors, et au bout de quelques jours d'infection, ils la servent. L'un des deux, Logan, est allé se coucher aux pieds de la créature pour la nourrir. Il est donc porté disparu (par ses

parents). L'autre, Jake, continue de servir son maître et infecte les gens de la ville. Comme il ne revient plus chez lui le soir, il est également porté disparu (par sa petite amie), mais un peu plus tard dans ce scénario (à votre meilleure convenance). Sa petite amie est dans tous ses états car elle le voit déambuler régulièrement en ville, mais il la rembarre à chaque fois. "Il n'est plus le même depuis sa virée d'un soir avec Logan dans cette maudite mine".

Un interrogatoire de Jake, dans un de ses rares moments de lucidité donnera l'information sur "Elle" et qu'il doit la nourrir. S'il est suivi une nuit, il conduit droit à Nathorod.

Billy Spencer, le clocharð

Appelé aussi "Le vieux Billy", Spencer est un poivrot qui passe son temps à cuver soit dans la rue, soit en cellule de dégrisement au poste de police. C'est le premier infecté de Jake et il infectera un maximum d'habitants au fur et à mesure de ce scénario.

Nokomis, la vieille ermite

Arrière-arrière petite fille d'Imala, il s'agit de la "vieille folle" vivant seule de l'autre côté du lac. Celle-ci a hérité du savoir de ses aïeuls. La mémoire d'Imala sera sans doute d'une grande aide aux PJ. La rencontre avec Nokomis démarre l'apogée de ce scénario (voir section "Chez Nokomis"). Durant toute la durée de celui-ci, elle est partie seule dans la forêt cueillir des baies et champignons pour ses préparations et n'apparaîtra qu'une fois l'enquête bien avancée.



Nokomis



Les membres du *Mount Bolivar Mining Group*

Le *Mount Bolivar Mining Group* est une corporation puissante de plusieurs groupes miniers de la région. Elle possède une influence non négligeable sur les autorités de cette partie de l'Oregon. Il faut bien comprendre qu'ils ne laisseront jamais un simple cadavre entraver la réouverture de la mine. Ils ont besoin de cette mine et de l'apport financier qu'elle va procurer, étant données les hausses actuelles du prix du granit.

C'est pourquoi le groupe a tout fait pour étouffer l'affaire de la découverte du cadavre. Ils ont fait pression sur le mineur qui a découvert le corps et sur le shérif qui a fait fermer la mine. Au moment où le scénario commence, le groupe fait pression sur le shérif à tel point (ils ont enlevé sa fille) qu'il est sur le point de craquer et d'ordonner la réouverture du site. Ceci d'autant plus que son courrier aux fédéraux n'a pas eu de suite, ceux-ci estimant que cette affaire de cadavre peut être gérée par les autorités locales. Malheureusement, un journaliste a eu le temps d'y fourrer son nez. Un papier est sorti dans le *Crater Lake Post* et le groupe a rappelé tous les tirages. Mais un contact de la SAVE, alerté par le côté étrange de cette découverte, a eu le temps d'envoyer au bureau local un exemplaire de l'article avant sa confiscation. Et ça, le groupe l'ignore. Nul doute que s'il savait que c'est Nicole qui est à l'origine de la venue des gêneurs, le groupe incendierait sa maison

d'hôte, avec elle dedans. Un malheureux accident...

Au début du scénario, la mine est sur le point d'être réouverte et, en graissant la patte à qui de droit ou en faisant pression sur les intéressés, le groupe est parvenu à ce que l'affaire soit enterrée.

Le *Mount Bolivar Mining Group* n'est absolument pas au courant de l'existence de Nathorod, et quand bien même il le serait, il s'en fiche complètement. Rien ne doit venir entraver leur chiffre d'affaire. Pour lui, il ne s'agit que de superstitions de paysans.

Durant toute la durée du scénario, les membres du *Mount Bolivar Mining Group* font tout pour mettre des bâtons dans les roues des PJ, allant même jusqu'à supprimer des preuves dans un incendie ou tuer des témoins gênants. Mais sans entrer en conflit direct avec les PJ, du moins pas avant qu'ils arrivent à la mine pour la confrontation finale avec Nathorod.

Conclusion

Suivant la capacité des PJ à comprendre ce qu'il se passe et leur aptitude à vaincre Nathorod et le MBMG, le scénario peut connaître de multiples fins. Sachez juste que, si les PJ mettent plus de 4 jours à conclure cette histoire, Little Crater Lake sera perdue et les PJ serviront sans doute de fertilisant à la créature. Quant à la suite de l'histoire, elle pourrait se propager au monde entier...

*Un scénario proposé par Le Collectif de
l'ORBE*

Auteurs : Zhâr et Gulvar

Illustrations : Mathilde Marlot





ONE (WORLD) DAY IN DENVER

Oubliez les hostiles le temps d'une convention promotionnelle dont vos joueurs sont les stars du jour ! Ce scénario a été primé lors de la convention l'Envol du Phénix à Cahors en 2017 dont le thème était « Showtime ! ». Des pré-tirés sont proposés mais cette histoire peut très bien servir d'introduction à une campagne pour des personnages Z-corps créés pour l'occasion.

En quelques mots...

Les PJ font partie d'une Z-Team créée de toutes pièces dans le cadre d'un évènement de promotion de la Compagnie OW se déroulant pendant une journée au Centre de convention de Denver en semaine 6. L'occasion pour les contrôleurs de laisser les hostiles derrière eux pour affronter les mondanités, la presse, l'espionnage et le terrorisme tout en veillant à la bonne image et à la sécurité de la Compagnie.

Fiche technique

TYPE • Semi linéaire
PJ • Débutants/
moyennement expérimentés
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tous niveaux

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

Introduction en coulisses

L'histoire pour le MJ

Voilà déjà plus de six semaines que l'épidémie qui secoue les États-Unis en transformant sa population en hostiles avides de chair humaine a débuté. L'armée semble dépassée et ses erreurs profitent à la compagnie One World qui se voit autoriser la mise en place officielle de ses compagnies de mercenaires, les Z-Corps. Cependant, à peine quelques jours après l'ouverture médiatique des centres de recrutement, voilà que le charismatique PDG de la compagnie, Bryan Clark, disparaît sans laisser de trace (cf. LdB, p. 132).

Dans ce contexte, Nathan Hewes, l'énergique responsable de la communication OW, s'inquiète et comprend qu'il faut frapper fort pour maintenir les feux des médias braqués sur ces nouvelles unités d'intervention et faire oublier l'absence inexplicable de Clark. Il décide alors d'organiser une journée dédiée à la promotion des Z-Corps et à l'action de la Compagnie dans sa lutte

contre le virus. Il n'a pas de peine à convaincre le Dr. Bradley Finch qui se retrouve à la tête de l'entreprise sans en avoir les épaules. Ce dernier est soulagé de ne pas avoir à prendre d'initiative et lui laisse carte blanche malgré les réticences de Donaldson, le boss des Z-corps. Hewes porte assez naturellement le choix du site sur Denver qui apparaît comme un rempart face aux hordes qui ne tarderont pas à venir des plaines du Kansas. Il choisit donc de réquisitionner le Colorado Convention Center (CCC) situé dans le centre-ville, le Low Downtown (LoDo). Ce vaste espace dédié à l'évènementiel lui permet de proposer des stands de démonstration des inventions technologiques de OW et ses filiales (Agent Gris, Activimètre, Robots Sentry...), d'organiser des conférences d'information sur le virus Z ou encore de projeter un film de **propagande** promotion des unités Z-Corps. Pour s'assurer d'une affluente à la hauteur de son ambition, Hewes a eu ce qu'il pense être une idée de génie. Il a demandé aux frères Gunn de réaliser un montage vidéo holographique suffisamment convaincant du PDG disparu afin de le « faire parler » au cours →



Surprises en cascades sur la scène du CCC

Jouer plus tard ?

Il est possible de transposer ce scénario plus tardivement dans la *timeline* si vous le souhaitez. Après tout, Clark n'est officiellement considéré disparu qu'en début de semaine 9 (cf. UDOA, p. 11). Évidemment, plus question d'organiser un tel événement à Denver après l'arrivée des Fortyniners. Avec la progression de l'épidémie dans le Colorado, Salt Lake City peut être une alternative intéressante en semaine 7 (cf. 8 Semaines plus tard, pp. 72-73). En semaine 8, il peut être opportun de choisir une ville située non loin de New York, comme Indianapolis ou Columbus, car la Grosse pomme est alors le centre de toutes les attentions (cf. 8 Semaines plus tard, pp. 74-75).

de la soirée de clôture comme s'il était réellement présent. Personne n'est au courant de la supercherie, à l'exception de Donaldson et Finch, et la présence de Clark est mise en avant dans toutes les annonces promotionnelles et institutionnelles de l'évènement.

Bien sûr, la fête à venir ne serait pas complète sans son lot de participants officiellement invités... ou non.

L'armée a été réquisitionnée et a mobilisé une unité chargée de la sécurité des lieux et des personnes. Celle-ci est placée sous la responsabilité du Lt-Colonel Bloom, un fidèle de Dunwoody qui n'accepte que difficilement l'autorité de O'Grady et apprécie encore moins OW et les Z-Corps. Cette affectation ne lui plaît guère et il est heureux de n'avoir à gérer que l'extérieur du bâtiment, OW se chargeant de la sécurité intérieure. Sa mission consiste donc à filtrer les participants à l'aide d'activimètres fournis par OW et il est en relation directe avec le PC de sécurité où Donaldson officie. Il a tout de même été autorisé à affecter quelques soldats, accompagnés du Sergent Jameson, pour assurer une présence « visible » de l'armée au niveau des espaces de restauration et du Hall d'entrée.

La presse couvre bien évidemment cette journée et ses membres peuvent régulièrement solliciter les PJ pour des photos ou de courtes entrevues. Parmi les journalistes freelances invités, on retrouve une fouille-merde de premier ordre, Erika Stamper, qui pose les questions qui fâchent et cherche à mettre la Compagnie sur la sellette.

Genomic Trust © ne pouvait laisser passer une telle opportunité et a réussi à placer un agent, Noah Andrew, parmi les VIP afin de tenter de récupérer des données

confidentielles sur la technologie issue des labos de OW. Ce dernier vise en priorité les stands de démonstration où sont exposés des produits qui ne sont parfois qu'à l'état de prototype.

Enfin, la secte Apokalupsis y voit l'occasion de frapper un grand coup et compte bien profiter de l'occasion pour tenter de « convertir » le Président de OW avec le sang de l'Ange Mort. Une complicité chez OW leur a permis de faire rentrer quelques membres armés de pistolets à fléchettes contenant le sang de Luther. La secte est le grand méchant de l'histoire mais n'apparaît qu'en filigrane au cours de la journée jusqu'à ce que ces bioterroristes d'un nouveau genre ne se révèlent lors de la soirée de clôture.

Quant à nos personnages-joueurs, ils se retrouvent ici... pour le show ! Hewes a en effet besoin d'icônes, de héros auxquels les gens seront prêts à s'identifier au point de chercher à s'engager massivement dans les Z-Corps. Il a donc sélectionné les dossiers de plusieurs agents en service depuis le début et les a fait venir afin de constituer une Z-Team fictive, la team « *New Hope* », qu'il compte vendre au public et aux médias comme un véritable objet de propagande. Il a cherché des profils « *vendeurs* » parmi les premiers contrôleurs et a même été jusqu'à réaliser un film de propagande pour valoriser cette Z-team chimérique.

Malgré tout, Donaldson n'a pas totalement laissé le champ libre à Hewes et il a eu son mot à dire dans la sélection finale. Bien qu'il désapprouve cette opération, il profite de l'occasion car il est lui-même à la recherche d'éléments efficaces et loyaux qu'il pourrait éventuellement envoyer à la recherche de Clark. Il est aussi conscient des failles de sécurité liées à l'organisation d'un

tel rassemblement et est rassuré de disposer de Contrôleurs expérimentés car tous les autres sont mobilisés sur le terrain et il ne dispose que d'une poignée d'agents de sécurité dans le bâtiment.

Le lieu : Colorado Convention Center

Le CCC, c'est plus de 7 ha d'espace événementiel situé en plein cœur du centre-ville de Denver dans le Low Downtown et idéalement desservi par les transports en commun. Ce gigantesque complexe dispose d'un rez-de-chaussée (le Meeting Room Level) qui se compose de nombreuses salles où sont présentées de petites conférences d'information, des salons où des agents de recrutement interpellent les passants, un bar, des stands de vente de produits OW et de goodies aux couleurs de la corpo. Au sous-sol, on trouve deux grandes salles de restauration (les Ballrooms) qui ne sont accessibles que le midi et pour le banquet du soir. À l'étage se trouve le cœur du Centre, un vaste hall de démonstration modulaire de plus de 5 ha (l'Exhibition Center), qui est organisé en 6 espaces au sein desquels sont présentés les innovations technologiques de OW. Enfin, le BellCo Theater, un immense amphithéâtre de 5 000 places assises, est attenant aux espaces de démonstration et accessible depuis le RdC.

En cette sixième semaine, l'évacuation de la ville a déjà bien commencé et le complexe ne dispose plus de la main d'œuvre suffisante pour en assurer la maintenance et l'accueil du public. Bien que OW ait mis la main à la patte, les capacités d'accueil sont inférieures à ce que le CCC peut se permettre habituellement. Le système de sécurité du bâtiment se base sur un centre de

contrôle permettant de surveiller les visiteurs à l'aide d'un réseau de caméras dont la densité est laissée à la discrétion du MJ. Le PC de sécurité se situe au rez-de-chaussée et est occupé par un technicien du CCC et par Donaldson.

La plupart du personnel accueillant le public travaille pour OW. Comptant sur l'armée, Finch, sur les conseils de Hewes, n'a pas jugé utile de recruter des agents de sécurité et seule une poignée d'agents OW sont présents, armés de tasers car Hewes souhaite que les visiteurs se sentent en sécurité en constatant l'absence d'armes à l'intérieur. Il se repose entièrement sur l'armée qui se charge de contrôler tous les accès extérieurs.

Les principaux PNJ

Nathan Hewes

C'est le responsable de la communication de OW (cf. Ldb, p. 162). Cet événement est son idée et il n'a pas eu de mal à convaincre Finch d'en être l'organisateur. Habituellement hyperactif, il l'est encore davantage depuis 24 h. Son costume Armani sombre ne montre jamais de signe de fatigue, à l'image de celui qui le porte qui donne toujours l'impression de venir tout juste de sortir de sa douche, frais comme un gardon.

Dr. Bradley Finch

Le dirigeant, encore officieux, de OW en l'absence de Clark (cf. Ldb, p. 162) ne dispose pas des mêmes qualités de prestance. Il s'est laissé convaincre par Hewes

Nathan Hewes



Noah Andrews

Ce fidèle de Genomic Trust s'est glissé parmi les invités sous une fausse identité volée à un homme dont le corps repose au fond de la South Platte River. Ce quadragénaire athlétique aux cheveux noirs et aux yeux gris dénués d'émotions est un ancien agent du FBI, expérimenté et dangereux, qui a réussi à rentrer armé.

Caractéristiques et compétences

Agilité 3D+2 - Bagarre 4D /
Discrétion 4D / Esquive 4D
Adresse 4D - Arme à feu 5D /
Crochetage 4D+1
Puissance 3D -
Endurance 4D
Connaissances 3D+1 -
Contrefaçon
Perception 3D+2 -
Chercher 4D / Connaissance
de la rue / Investigation 4D
Présence 3D -
Commandement /
Volonté 4D
Déplacement : 6
Bonus aux Dégâts : 2D
Équipement
Pistolet en céramique :
Dég. 4D - Portée 10/15/30 -
Mun. 10

d'organiser cette journée de promotion. Peu à l'aise dès qu'il s'agit de parler en public, il retrouve de la confiance dans les interactions sociales plus « mondaines » telles que les repas.

John Harvey Donaldson

Ce solide gaillard est le Boss des Z-Corps (Ldb, p. 163). Il passe la journée en retrait dans le PC de sécurité du CCC à scruter les circuits vidéo pour veiller à ce que tout se passe bien. Il est en contact direct avec les PJ et dispose d'une ligne directe avec le Lt Colonel Bloom.

Samantha Hayes

Cette jeune femme rousse aux cheveux longs noués en une tresse élaborée est vêtue d'une jupe et d'un tailleur de couleurs vives. Totalement soumise à la pression des ordres de Hewes, elle fait tout pour s'assurer que les contrôleurs suivent le programme et assurent leur statut de « vedettes » de la journée. Son attitude fébrile vire à la panique chaque fois que les contrôleurs lui faussent compagnie ou ne respectent pas le programme.

Introduction des PJ

Quoi de mieux pour démarrer la session que de plonger vos joueurs dans l'action ? Les PJ sont sur le toit d'un immeuble et le soleil est haut dans le ciel azur. Une partie de la Z-Team effectue un tir de barrage sur un flux continu d'hostiles « rapides » qui sortent d'une cage d'escalier à la porte dégonflée tandis que le reste escorte des civils vers le point d'extraction où doit les retrouver un Black Hawk OW. Soudain, c'est le drame : la porte d'une seconde cage d'escalier cède et une cohorte d'hostiles se rue vers les civils. Il faut réagir vite et bien.

Mais tout va bien se passer pour les contrôleurs et les civils, et personne ne sera mordu. Considérez que les joueurs disposent de 5 rounds avant l'arrivée d'un hélicoptère d'extraction. À chaque tour, 2 hostiles (cf. LdB, p. 208) par PJ apparaissent pour s'en prendre aux civils : une jeune femme et son fils de 4 ans, un couple de personnes âgées et un homme en béquilles. Ces derniers sont d'ailleurs tous étrangement « beaux » et portent des vêtements d'aspect neuf et propre. Ils sont de plus extrêmement et exagérément « poignants » dans leurs émotions : la jeune maman est terrifiée à l'idée de perdre son enfant puis pleure de bonheur lorsqu'elle le retrouve grâce à l'action de la Z-team... si la chance n'est pas favorable à vos joueurs, ils sont sauvés par des tirs précis effectués depuis l'hélicoptère qui éliminent tout hostile qui s'apprêteraient à mordre.

Finalement, tous parviennent à monter dans l'hélicoptère qui s'envole alors qu'une musique patriotique et entraînante retentit. Les personnages reprennent pied dans la réalité. Ils ôtent leur casque de réalité virtuelle et constatent qu'ils sont entourés d'une foule de curieux qui applaudissent, de journalistes ainsi que de techniciens OW qui récupèrent leur matériel. Ils se trouvent dans un vaste hall, c'est la zone de démonstration virtuelle de OW (cf. carte), et derrière eux défilent les images de leur hélicoptère filant dans le ciel bleu avec leurs noms de code défilant à la manière d'un générique de série.

Nathan Hewes s'approche des contrôleurs en les applaudissant et se retourne vers le public : « *Mesdames et messieurs, la Z-Team New Hope ! Applaudissez-les bien fort, ils le méritent ! Merci de votre attention et n'oubliez pas*

de venir suivre leurs exploits, réels cette fois-ci, à 15 h cet après-midi au BellCo Theater lors de la diffusion du documentaire *Z-Corps : Make America safe again !* Ils répondront à toutes vos questions ! En attendant, n'hésitez pas à admirer les technologies développées par *One World* pour lutter contre l'épidémie et qui nous ont fait mériter la confiance de notre Président ! Je rappelle aussi à celles et ceux qui souhaitent nous rejoindre que vous pouvez passer un entretien avec nos recruteurs *Z-Corps* dans les nombreuses salles mises à disposition au Meeting Room Level. Merci à tous et bonne journée ! »... fondu au noir.

Prélude à une longue journée

Hyatt Regency Hotel, Denver LoDo, quelques heures plus tôt. Les PJ sont arrivés la veille assez tard après être chacun revenu de leur dernière mission. Ils ont tous été amenés dans une vaste suite dont le balcon offre une vue imprenable sur le CCC. Ils n'ont même pas le temps de se décrasser qu'ils reçoivent la visite des pontes de OW : Finch, Hewes et Donaldson. Le premier commence à expliquer laborieusement la raison de leur présence ici mais se fait vite couper par Hewes qui leur expose alors ce qui est attendu d'eux. Il insiste sur la nécessité d'être à disposition du public et des médias et de surtout veiller à ne pas donner une mauvaise image de la société avant de ressortir sans leur laisser le temps de poser la moindre question. Il est suivi par Finch qui bredouille un vague « *Bryan Clark compte sur vous, OW compte sur vous, bonne nuit !* ».

Donaldson, lui, s'attarde auprès de la *Z-Team* en leur expliquant que bien qu'il n'apprécie pas forcément Hewes, il compte sur eux

pour assurer leur « mission » au mieux demain. Il leur rappelle que la sécurité reste primordiale, et leur précise qu'au vu de la mobilisation des équipes sur le terrain, ce sont les seuls *Z-corps* présents. Il leur confie n'avoir confiance qu'en eux, et certainement pas en ces incompetents de l'armée pour veiller au bon déroulement de cet événement.

Le lendemain, à 7 h tapantes, une armada de maquilleurs, coiffeurs et costumiers s'occupent d'eux pour les rendre « présentables » sous l'agaçante supervision de Samantha Hayes, l'assistante de Hewes chargée de « chaperonner » les héros tout au long de la journée. Autant dire que les contrôleurs ne seront pas frais en ce début de journée, et qu'ils peuvent être considérés comme au niveau énérvé (cf. LdB, p. 197) dès le début du scénario. Arrivés au CCC à 8h30 à bord d'un Hummer aux vitres opaques et arborant le logo OW, le groupe retrouve un Hewes en ébullition donnant des ordres à un groupe d'assistants stressés et apeurés. Il fait un rapide point avec Samantha avant de présenter leur programme aux PJ et de repartir en trombe gérer l'arrivée des journalistes et des VIP invités pour l'occasion.

À 9h30, ils sont sur la scène du BellCo Theater, alignés derrière le Dr. Finch qui « récite » avec hésitation le discours d'accueil rédigé par Hewes que les PJ peuvent apercevoir en retrait, marmonnant en même temps que le Vice-Président. Les applaudissements à peine terminés, Samantha entraîne la *Z-Team* à sa suite pour une séance de photos avant de repartir au Meeting Room Level où ils sont attendus pour une démonstration virtuelle d'une opération d'extraction sur le stand général OW. Les personnages revêtent les casques VR et se retrouvent →

Demandez le programme !

Programme de la journée « *One World Day in Denver* »

- 9h : Ouverture au public
- 9h30 : Discours d'accueil du Dr. Finch (Vice-Président du groupe OW) au BellCo Theatre
- 10h : Début des animations et conférences au Meeting Room Level et à l'Exhibit Level
- 12h-14h : Déjeuner aux Ballrooms (étage inférieur)
- 15h : Projection du documentaire « *Z-Corps, Make America safe again !* » et interview des membres de la *Z-Team* « *New Hope* »
- 19h-21h : Dîner aux Ballrooms (étage inférieur)
- 22h : Discours de clôture avec la participation exceptionnelle de Bryan Clark



plongés dans un enfer virtuel édulcoré... fondu enchaîné et retour au présent.

Acte 1, des airs variés

Les événements et rencontres qui suivent ont pour but de faire vivre cette journée à vos joueurs jusqu'à sa conclusion. Vous êtes libre de les proposer en fonction de leurs agissements et de vos propres envies. Dans tous les cas, les PJ devront obligatoirement être présents pour la diffusion du documentaire (cf. *Extrait cinématographique*) ainsi, bien évidemment, que pour le discours de clôture (cf. *La Prima Donna...*).

Laissez-moi vous présenter Tobias

Le jeune Tobias est un petit garçon de 8-9 ans qui se promène seul dans les allées et les couloirs du CCC. Cet afro-américain à l'abondante chevelure en désordre est vêtu d'un jean, d'un T-shirt arborant le logo OW et ne quitte jamais son ballon de baudruche rouge flanqué du slogan « *Z-Corps, make America safe again !* ». C'est un grand fan de la Team « *New Hope* » et il connaît par cœur le

nom des contrôleurs et leurs faits d'armes tels qu'ils sont mentionnés dans les prospectus distribués à l'entrée. Il pose des questions, beaucoup et tout le temps, et aime à tirer les vêtements pour attirer l'attention avant d'enchaîner sur un « *Hé M'sieur, c'est vrai qu'un hostile qui brûle, ça sent le cochon grillé ?* ». Il est toujours seul même si son père « *ne doit pas être très loin* », sa mère, elle, a été contaminé au début de l'épidémie.

Tobias est destiné à servir de rencontre récurrente pour agrémenter vos scènes en qualité de « *ou* » ou « *otage* » pour toutes les scènes proposées. Vous pouvez aussi l'utiliser comme élément comique : faites-le apparaître et leur poser des questions aussi fréquemment que possible jusqu'à ce que la simple évocation d'un ballon rouge les rende fou.

Le vol du laptop

L'agent de Genomic Trust, Noah Andrews, entre en action par opportunisme lorsqu'un incident sur le stand Intech impliquant un Robot Sentry défectueux qui se met à cracher une fumée épaisse et malodorante, focalise l'attention des badauds et des techniciens environnants. Il profite de l'occasion pour subtiliser l'ordinateur portable d'un ingénieur de Strontium qui contient des données techniques sensibles sur l'Agent Gris. L'ingénieur s'en rend compte rapidement et Donaldson avertit la Z-Team *via* leur OW Pad qu'un espion s'est introduit parmi les invités. Il est actuellement à l'extérieur avec Bloom et essaye de le convaincre de ne plus autoriser de sortie du bâtiment et n'est pas certain du temps que les militaires suivront sa demande. Les Z-Corps doivent opérer avec rapidité et discrétion pour retrouver le voleur et son butin.



Tobias

Andrews cherche d'abord une faille dans le cordon de sécurité en faisant le tour des sorties officielles. Dès qu'il se rend compte que celles-ci sont bloquées, il s'isole dans une des salles du Meeting Room Level pour tenter de forcer l'accès aux données du laptop avant de les envoyer sur le serveur du « *Village* » via un réseau privé. Organisez la scène comme un jeu de cache-cache avec un des PJ se servant des caméras du PC de sécurité pour envoyer ses collègues sur la trace de l'espion (Test de Chercher/Difficile ou / Moyen après un test d'Informatique/Moyen réussi). En cas d'échec, ou si les joueurs ne pensent pas aux caméras, Donaldson le leur rappelle dans un message mais Noah est alors déjà installé en train de pirater l'ordinateur. Une fois repéré, Noah cherche à s'enfuir et à se fondre dans la masse des visiteurs et n'hésite pas à se déguiser en assommant ou tuant un membre du personnel, par exemple. Il est de nouveau possible de le rechercher via les caméras. Selon la réussite des joueurs, l'arrestation peut se faire en douceur ou se révéler « *bruyante* » car l'agent n'hésite pas à utiliser son arme en dernier recours.

Le faux-positif

Une jeune femme, Stéphanie Myers, présente lors d'une conférence sur le virus Z, déclenche un début de crise lorsque le conférencier de chez Lab Watch fait une démonstration de l'activimètre qui révèle qu'elle est infectée alors qu'il ne s'agit que d'un faux-positif ! Cette petite brune trentenaire, mère de 2 enfants, Ted (6 ans) et Mary (4 ans), est mariée à Justin, un colosse brun qui panique et frappe l'intervenant avant qu'il ne puisse retenir son analyse. Il s'enfuit alors avec sa famille et renverse un des soldats

du hall qui lui demandait de s'arrêter. Après lui avoir pris son arme, il s'enferme dans une salle de l'étage. D'autres soldats les ont pris en chasse après avoir entendu les cris des autres participants à la conférence et sont maintenant devant la porte, armes au poing, prêts à l'enfoncer. Mis au courant par le conférencier, Donaldson demande aux PJ d'intervenir pour éviter un drame pendant qu'il tente de raisonner le Lt Colonel qui souhaite l'intervention de ses marines. Sur place, tout le monde est à cran, les Z-corps devront négocier finement l'affaire afin de ne pas se retrouver avec une bavure sur les bras. D'autant plus que Stamper n'est pas très loin et guette le scoop.

Discuter avec le conférencier blessé permet de prendre la mesure de ce qui s'est passé. Avant toute chose, il faut convaincre les deux marines présents sur les lieux de ne pas intervenir afin de les laisser gérer la situation (Persuasion/Moyen). En cas d'échec, les soldats laissent faire mais rentrent en force pour neutraliser la menace dès que les contrôleurs parviennent à franchir la porte (utiliser le profil du soldat du LdB p. 114 au besoin). Le plus délicat reste de négocier avec Justin. Celui-ci est en effet à deux doigts de tuer toute sa famille avant de se suicider car il est persuadé que sa femme va se transformer ! Il est possible d'essayer de le raisonner pour, au mieux, le pousser à laisser sa femme se faire tester à nouveau (Persuasion/Difficile). En cas d'échec, il refuse de laisser rentrer qui que ce soit et l'option de rentrer en force devient alors inévitable. Les Z-corps peuvent par exemple passer par les conduits de ventilation situé dans les faux plafonds. Si le test de Persuasion échoue de moins de 10 points, Justin les laisse rentrer mais reste très fébrile. Testez sa Volonté (diff. Moyenne) selon →

Justin

Cet ancien linebacker universitaire aux longs cheveux bruns et à l'accent traînant fait plus de 2 m pour 120 kg. Ce gérant d'une boutique de sport est très inquiet pour sa famille et est prêt à tout pour elle.

Caractéristiques et compétences

Agilité 3D+1 - Bagarre 5D / Discrétion 3D+2 / Esquive 4D / Sauter 3D+2 Adresse 2D+1 - Arme à feu / Puissance 4D+2 - Courir 5D / Endurance 5D / Soulever 6D Connaissances 2D - Affaires 3D Perception 2D+2 - Chercher / Connaissance de la rue / Jeux 3D+1 Présence 2D+2 - Intimidation 3D+1 / Volonté Déplacement : 6 Bonus aux Dégâts : 1D Équipement Photo de famille dans son portefeuille



le comportement des joueurs : en cas d'échec il se rue sur le contrôleur le plus proche sous les cris de sa famille.

Une femme suspecte ?

Au moment qui vous convient, alors que la Z-Team déambule dans les couloirs ou au cours d'un des repas, le PJ le plus observateur remarque une femme au comportement suspect. Elle semble regarder autour d'elle avec méfiance, consulter son smartphone puis s'excuser auprès des personnes avec lesquels elle se trouve. Elle s'éloigne ensuite en marchant d'un pas rapide et déterminé tout en jetant des coups d'œil furtifs derrière son épaule.

Il est possible de la suivre (Pistage/Facile) jusqu'à un petit salon du RdC dans lequel elle rentre grâce à une clef. Si un personnage s'approche suffisamment, il entend alors des bruits de lutte et des grognements étouffés. Il est possible de rentrer en crochétant la serrure (Crochetage/Facile) ou en enfonçant la porte (Puissance/Moyenne). À l'intérieur, ils découvrent deux amants en plein ébats : April Banks et Josh

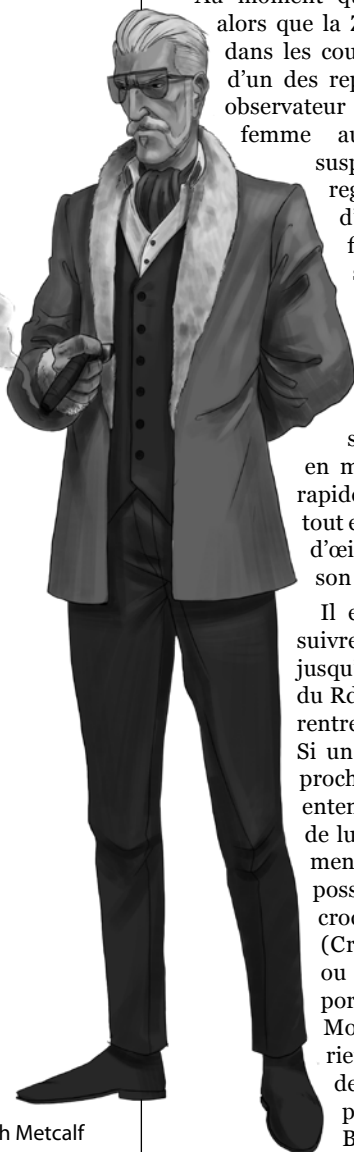
Metcalf). La femme est furibonde et fustige les contrôleurs en ne cessant de répéter qu'elle « connaît du monde chez OW » tandis que le blond essaye plutôt de la calmer et s'excuse. Une vérification de leurs papiers permet de déterminer les identités des deux qui n'ont absolument rien de suspect même si la femme travaille pour un labo de la filiale LabWatch. À partir de ce moment, Metcalf disparaît des radars jusqu'à la scène finale tandis que la femme peut être vue tentant de le retrouver et semblant plutôt contrariée. Elle refusera d'en parler aux PJ sauf si ceux-ci se montrent subtils (Tests d'Empathie/Moyenne et de Persuasion/Difficile).

Si les joueurs ne sont pas curieux et attendent de voir quand elle ressort, vous pouvez leur mettre Erika ou Tobias dans les pattes. April finit par ressortir en se réajustant tandis qu'un homme la suit 5 min après. Pas besoin de lancer de dés pour comprendre ce que ces deux-là ont pu faire à l'intérieur. Un Test moyen de Connaissances (Affaires ou Érudition) permet toutefois de reconnaître April comme étant liée à une succursale de OW

April Banks et le fameux Josh Metcalf

April Banks est venue sur l'insistance de son amant, Josh Metcalf, qui lui a suggéré que c'était l'occasion de valoriser la contribution de sa société aux innovations de LabWatch (cf. Ldb, p. 163). De fait, on la retrouve régulièrement sur les stands de la filiale pharmaceutique quand elle ne cherche pas à s'isoler avec son amant dans les couloirs et les salles vides du CCC. Cette femme dure, mais éperdument amoureuse, n'a aucune idée de ce que prépare Metcalf.

Le fameux Josh Metcalf



Metacalf, fervent membre de la secte Apokalupsis (cf. Ldb, p. 175), cet Apollon blond a poussé April Banks à se rendre à cette journée car il souhaite profiter de cet événement médiatique pour répandre le sang de Luther en contaminant les dirigeants de OW et en particulier Brian Clark. Au cours de la journée, il a réussi à faire rentrer 4 autres membres de la secte grâce à des accreditations de Banks.

Un avant-goût d'Apokalypse

Nerveux, un des adeptes d'Apokalupsis déclenche accidentellement son pistolet alors qu'il est aux toilettes et se tire dessus. Paniqué, il frappe à mort un homme l'ayant vu sortir de sa cabine avec son pistolet à la main et sa seringue dans la jambe. Il dissimule alors le cadavre dans sa cabine et nettoie rapidement le sol avant de sortir. Il sait qu'il n'en a plus pour longtemps mais ne sait pas quoi faire, errant dans les couloirs en titubant au fur et à mesure que l'infection progresse. Un visiteur alerte OW de la présence de traces de sang dans les toilettes. Aussitôt, Donaldson envoie les Z-Corps sur place.

S'intéresser à la scène de crime permet de comprendre que l'homme a été tué de façon non préméditée (Investigation/Facile) et que deux types de traces de sang sont présentes (Perception/Moyenne). Un examen attentif du cadavre (Médecine/Difficile) révèle qu'il a été frappé par la crosse d'une arme puis étranglé ainsi que la présence d'un étrange tatouage sous la paupière (cf. LdB, p. 177). Tester le sang à l'activimètre les informe que le cadavre n'est pas contaminé tandis que les autres traces de sang

présentent une souche extrêmement virulente du virus Z.

Les vidéos de la caméra extérieure aux toilettes permettent d'identifier un individu visiblement nerveux ressortant quelques minutes après que la victime soit rentrée. Il est possible d'en retrouver la trace en interpellant les visiteurs le long du chemin suivi (ce qui est très chronophage) ou en utilisant le réseau de caméras (Informatique et/ou Observation/Difficile). La piste finit par les mener dans un des couloirs annexes du BellCo qui sont pour le moment déserts. L'homme s'est effondré au sol mais tient encore son pistolet chargé en main et fait feu sur tout personnage assez inconscient pour tenter de l'approcher sans précaution. S'ils ont trop tardé, les contrôleurs se trouvent face à un hostile frais de première génération !

Il est possible de compliquer encore davantage la tâche des joueurs en leur signifiant que le malade s'est accroché avec une femme et lui a toussé dessus. Il s'agit alors de retrouver la femme en question afin de l'isoler le plus rapidement et discrètement possible. Bien évidemment, Stamper, ou même le petit Tobias, pourraient ne pas se trouver bien loin.

Entracte

Le Bello Theater commence à se remplir vers 14h45 avant d'être plongé brutalement dans le noir à 15h précises. Les lumières se rallument ensuite sur Nathan Hewes, au centre de la scène, qui fait le show en chauffant la salle pour introduire son film de propagande sur les Z-Corps : « *Z-Corps, Make America Safe Again !* ». La diffusion débute dans une ambiance électrique et, pendant une demi-heure, les spectateurs sont plongés dans le quotidien →

Rencontres denverites

Ce scénario peut aussi être l'occasion de faire rencontrer aux PJ des personnalités locales qu'ils pourraient être amenés à recroiser si vous leur faites jouer la campagne officielle. Patrick Osman, le futur leader des LoDo Rats (*Dead in Denver*, p. 50), n'est alors qu'un businessman chargé par son entreprise de vérifier la pertinence à investir chez OW. Il passe beaucoup de temps sur les stands ainsi qu'à questionner les contrôleurs, et son comportement peut apparaître suspect. Dean Moriarty (*Dead in Denver*, p. 54) peut lui aussi être vu dans les allées, entouré de quelques groupies susceptibles de gêner les déplacements des PJ.



PJ prétirés

Penny Henderson « Scully »

Blanche de 26 ans. Femme (ou homme : Samuel H. « Daniels »).

Petite et mince (1,60 m pour 49 kg). Joli visage, cheveux roux mi-longs et regard de jade. Lunettes modernes et tendances.

Est actuellement assistante de recherche en Biologie à la Georgia State University avec une spécialité en immunologie microbienne. Elle s'est engagée pour avoir la chance d'être proche du virus et participer notamment aux recherches le concernant. Elle bénéficie d'un financement de son poste payé par OW en échange de son engagement. Elle n'avait jamais été au contact des hostiles avant sa première mission. Sa motivation est liée à une grande curiosité scientifique que soutient l'ambition de faire une publication d'importance sur le virus Z.

Au sein de sa Z-team, elle est chargée de la récupération des échantillons et est l'autorité scientifique du groupe. Sa mission est de récupérer un maximum de données sur le virus et elle prend cette tâche très à cœur, ce qui peut l'amener à oublier les ordres de la hiérarchie.

Atouts de comm (pour Hewes) : la scientifique d'élite, motivée, jeune et séduisante
Faiblesse à creuser (pour Stamper) : a désobéi à son contrôleur principal lors d'une mission et cela a causé la contamination du réservoir d'eau potable d'une petite ville

Caractéristiques et compétences

Agilité 3D - Discrétion / Grimper 4D
Adresse 2D - Arme à feu 3D / Dextérité 3D+1
Puissance 3D - Natation
Connaissances 4D - Érudition (Biologie) 6D / Langue / Médecine 4D+1
Perception 3D+1 - Art / Investigation 4D
Présence 2D+2 - Charmer 3D / Commandement

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 1D

Équipement

Uniforme OW (treillis noir)

OW pad (avec canal direct vers Donaldson)

Bracelet activimètre

Trousse de prélèvement biologique

Activimètre portable d'analyse de fluides

Natsumi Tanaka « Lotus »

Asiatique de 36 ans. Femme (ou homme : Jiro T. « Matsu »).

Corpulence moyenne (1,68 m pour 56 kg). Longs cheveux noirs de jais attachés en un chignon solide. Visage ovale.

Ancienne infirmière au Saint Luke's Hospital de Kansas City. Elle a perdu son mari qui a mordu ses deux filles, des jumelles de 5 ans, alors que la famille s'était réfugiée dans l'hôpital. Elle a réussi à fuir et a bénéficié d'une évacuation par hélicoptère depuis le toit de l'hôpital lorsque la ville a sombré dans le chaos. Elle garde une photo de sa famille sur elle en permanence et s'est engagée car elle souhaite pouvoir retourner à Saint Luke pour accomplir ce qu'elle n'avait pu se résoudre à faire : achever ses deux filles. Son empathie naturelle avec les autres la rend parfois dépressive et elle est très sensible à des scènes mettant en jeu des enfants.

Atouts de comm (pour Hewes) : image de la mère de famille dévastée par le drame mais qui dépasse son traumatisme et s'en sert comme moteur.
Faiblesse à creuser (pour Stamper) : a pété un câble et a mis en difficulté son équipe lors d'une rencontre avec des enfants hostiles et cela a entraîné des blessés.

Caractéristiques et compétences

Agilité 3D+1 - Bagarre / Discrétion 5D / Mêlée
Adresse 2D+2 - Arme à feu 3D+2 / Dextérité 3D
Puissance 2D+2 - Courir 3D / Endurance 4D
Connaissances 3D+1 - Médecine 4D+2
Perception 2D+2 - Camouflage
Présence 3D+1 - Empathie 4D+1 / Persuasion / Volonté

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : 1D

Équipement

Uniforme OW (treillis noir)

OW pad (avec canal direct vers Donaldson)

Bracelet activimètre

Beretta M9 A1 (armé d'un chargeur)

« édulcoré » des Z-Corps. Un habile montage des images des caméras embarquées des PJ, associées aux images d'autres Z-corps et d'autres missions sans aucun lien, a permis de générer un film convaincant sur cette Z-Team imaginaire baptisée « *New Hope* ». Les hostiles sont systématiquement montrés sont un jour inhumain et chaque plans vise à valoriser les compétences des contrôleurs ou le matériel OW. Le résultat est percutant.

À la fin des crédits, Hewes remonte sur scène et demande au public d'accueillir comme il se doit ces héros d'un nouveau genre, les Z-corps au service de la nation. Il appelle chacun des membres de la Z-Team, qui montent un par un sur la scène sous un tonnerre d'applaudissements. Il invite ensuite les journalistes du carré VIP à poser leurs questions. C'est le moment de mettre les PJ sur la sellette en débutant par des questions banales (comment faites-vous pour gérer la pression, est-il facile de tirer sur des hostiles, quelle est votre rémunération... ?) avant de faire intervenir Erika Stamper, d'USA Today, qui prend la parole pour poser des questions dérangeantes sur les erreurs commises par les personnages ou les incohérences du documentaire. Faites-vous plaisir et malmenez vos joueurs en vous appuyant sur les éléments de leur *background* (si vous jouez avec des PJ créés pour l'occasion, pensez à demander à vos joueurs ce que leur perso aurait pu avoir à se reprocher dans ses missions antérieures, inspirez-vous des pré-tirés). Quelques tests de Volonté/Moyen ou /Difficile permettent de savoir si les contrôleurs supportent la pression où s'ils mettent OW dans l'embarras.

Hewes finit par intervenir pour sauver les miches de ses Z-Corps mais ne montre jamais de signe de

déconvenue. Après avoir remercié les journalistes, il se retourne vers un de ses collaborateurs en le fustigeant sur la présence de cette fouille-merde et en le congédiant sur le champ.

Erika Stamper

Cette femme séduisante aux cheveux noirs ondulés est un futur membre du Dust Bowl (8 sem. plus tard, p. 74 ; UDOA, p. 14). Elle n'est cependant pour l'instant qu'un reporter qui tente de percer à jour le mystère de la compagnie OW et de son mystérieux patron. Elle possède un bon réseau d'informateurs, dont des hackers de très bon niveau à l'origine du Dust Bowl, ce qui lui a permis de retrouver toutes les infos sur les « héros » du jour. Elle n'est pas dupe pour la disparition de Clark et cherche par tous les moyens à trouver une preuve ou un témoignage lui confirmant son intuition. Elle travaille actuellement pour USA Today et possède un compte sur la quasi-totalité des réseaux sociaux encore existants.

Acte 2, la Prima Donna et son requiem apokalupsi(s)tique

Après le banquet du soir, le BellCo est cette fois rempli à ras-bord et Hewes fait monter la pression en jouant sur l'impatience du public et des médias à voir Bryan Clark. Après un bref et laconique speech de remerciement de Finch, Hewes annonce enfin ce que toute la salle chauffée à bloc attend. Sur une musique qui va *crescendo*, il entonne un « *Mesdames et messieurs, veuillez applaudir le Président de One World... Brrrryyyannn... Clark !* » →

Metcalf

Caractéristiques et compétences

Agilité 3D - Bagarre 4D /
Discrétion 4D / Esquive
4D+2
Adresse 4D - Arme à feu 5D
/ Dextérité 4D+1 / Pilotage
4D+2
Puissance 3D+1 -
Endurance 4D
Connaissances 4D -
Contrefaçon
Perception 3D - Chercher 4D
/ Connaissance de la rue /
Investigation 4D
Présence 3D+2 -
Commandement 4D /
Volonté 4D+1
Déplacement : 6
Bonus aux Dégâts : 2D
Équipement
Un pistolet à fléchettes
remplies du sang de Luther.



PJ prétirés

Harvey Sullivan « *Clint* »

Blanc de 53 ans. Homme ou femme.

Grand et sec (1,84 m pour 78 kg). Cheveux blanc coupés court et encadrant un visage buriné et un nez épaté. Constamment rasé de près.

Vétéran de guerre ayant notamment participé à des opérations au Salvador et au Liban. Tempête du désert fut sa dernière opération d'active. Il s'est engagé dans les ZC pour retrouver le souffle de l'action que l'armée lui avait refusé en le retirant du service actif après l'Irak. Plutôt xénophobe et sexiste, il a du mal à travailler avec des « *étrangers* » ou des femmes mais arrive à le cacher la plupart du temps. Il est par contre d'une grande loyauté avec les personnes qui respecteront le « *code d'honneur* » des frères d'armes : ne pas laisser un camarade derrière, se couvrir les uns les autres...

Atouts de comm (pour Hewes) : le vétéran patriote efficace sur le terrain

Faiblesse à creuser (pour Stamper) : un vieillard raciste qui a abandonné un collègue afro-américain aux hostiles pour s'en sortir lors d'une opération ayant tourné au désastre

Caractéristiques et compétences

Agilité 3D+1 - Bagarre / Discrétion / Esquive 4D+1 / Mêlée

Adresse 3D+2 - Arme à feu 5D / Lancer / Pilotage

Puissance 3D+2 - Endurance

Connaissances 2D - Démolition 4D

Perception 2D+2 - Pister 4D+1

Présence 3D - Intimidation 3D+1 / Volonté 4D+2

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 2D

Équipement

Uniforme OW (treillis noir)

OW pad (avec canal direct vers Donaldson)

Bracelet activimètre

Beretta M9 A1 (1 chargeur avec des balles

« *normales* »)

Fusil à pompe Mossberg 590 (porté en bandoulière pour l'apparat mais il est déchargé)

Terence Chapman « *Ghost Dog* »

Afro-américain de 38 ans. Homme (ou femme : Rhonda C. « *Oprah* »).

Grand et corpulent (1,82 m pour 100 kg). Un visage imberbe aux joues rebondies et surmonté d'une masse impressionnante de Dreadlocks. Lunettes rondes façon John Lennon.

Était au chômage depuis plusieurs mois avant le début de l'épidémie après avoir été licencié de son poste de technicien pour la compagnie de télécom AT&T. Il a proposé sa candidature car il a besoin du salaire et a été agréablement surpris de se voir proposer un poste malgré sa méforme physique. Il n'avait jamais été au contact avec un hostile avant mais il a su se montrer plus téméraire que ce à qu'on pouvait attendre d'un type dans son genre.

En charge de la liaison USSTRANSCOM, sa spécialité ce sont les babioles technologiques du domaine de la communication. Un géant aux doigts de fée capable de vous changer un micro-composant aussi facilement que d'autres changent une ampoule.

Atouts de comm (pour Hewes) : le col-bleu capable de se surpasser face au danger

Faiblesse à creuser (pour Stamper) : pourquoi a-t-il été licencié de son précédent poste exactement ?

Caractéristiques et compétences

Agilité 2D+2 - Bagarre / Esquive

Adresse 3D - Arme à feu 4D / Dextérité 3D+2 /

Réparer 4D+2

Puissance 3D+2 - Soulever 4D

Connaissances 3D+2 - Électronique 5D+2 /

Informatique 4D+2 / Sécurité 4D

Perception 3D - Chercher 3D+2 / Jeux 3D+1

Présence 2D - Empathie

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 2D

Équipement

Uniforme OW (treillis noir)

OW pad (avec canal direct vers Donaldson)

Bracelet activimètre

Trousse à outils (matériel électronique)

Sac à dos avec émetteur/récepteur TRANSCOM et son antenne satellite déployable.

Mais l'hologramme hyperréaliste des frères Gunn a à peine le temps d'entrer en scène en saluant un public hystérique arrosé de confettis que les agents d'Apokalupsis se dévoilent. Ils se lèvent et font feu sur le dirigeant virtuel qui se fait « traverser » par les projectiles chargés du sang contaminé. Cet acte s'accompagne de cris prophétiques : « *L'Ange de Mort purifiera ce monde décadent ! Un monde nouveau s'élève ! Vive le Roi des morts !* ». Le contenu des fléchettes qui se répand lorsque que ces dernières éclatent contre les murs ne fait aucun doute pour nos contrôleurs : il s'agit de sang.

L'intervention des fanatiques de Luther provoque aussitôt un début de panique qui se mue en un mouvement de foule totalement incontrôlable. Metcalf et ses comparses, surpris et dépités, tentent alors de s'en prendre au reste des membres du staff, et en particulier le Dr Finch que Donaldson évacue par les coulisses. Enragé, Metcalf part à leur poursuite.

Dès que les PJ se manifestent, les membres restants peuvent prendre des civils en otage (April, Samantha, Hewes, Tobias...) ou tirer dans le tas pour couvrir leur fuite. Dans ce dernier cas, les PJ auront fort à faire pour éviter un début d'épidémie problématique du fait de la virulence du sang de Mort. N'oubliez pas de leur rappeler combien les personnes infectées sont extrêmement contagieuses (cf. LdB, pp. 206-207). Le nombre de fléchettes est à votre discrétion selon votre envie de rendre la vie difficile à vos joueurs. La présence de la foule rend tout tir délicat (Diff. 15 de base) et il est très difficile d'atteindre un adversaire qui se cacherait derrière un otage (Diff. 22). De même, se frayer un chemin nécessite de repousser la foule

(Puissance/Moyenne) ou de l'éviter (Acrobatie/Moyenne). Il faut être attentif pour repérer (Perception/Moyenne) et rattraper (Pistage/Facile) une personne atteinte par un tir. Metcalf et les membres qui auront réussi à atteindre les coulisses cherchent à fuir en s'emparant d'une camionnette de livraison sur les quais de chargement.

Outre stopper les terroristes de l'Ange Mort, cette scène peut être l'occasion d'organiser efficacement l'évacuation de la salle (Commandement/Difficile), d'aider un visiteur que la foule menace de piétiner, d'isoler (et éliminer) les infectés, de protéger le staff OW...

Épilogue : le chant du cygne

Si tout s'est bien passé, les contrôleurs ont neutralisé les agents d'Apokalupsis et empêché le virus de se répandre parmi les spectateurs. En cas d'échec des PJ, l'armée n'hésite pas à employer les grands moyens pour neutraliser ce foyer d'infection : ils condamnent le bâtiment avant de le « noyer » d'Agent Gris et d'éliminer tous les hostiles présents à coups de lance-flammes et d'armes lourdes sans précaution vis-à-vis d'éventuels survivants. Ces actions radicales participeront de la mauvaise image de l'armée à Denver (cf. 8 sem. plus tard, pp. 72-74 et *Dead in Denver*, p. 15) même si cette dernière reportera la responsabilité de ces incidents sur l'inconscience de OW. Quant à Bloom, il reste en poste à Denver avant de finir retranché dans le musée des sciences avec ses plus fidèles soldats (cf. 8 sem. Plus tard, p. 77).

Dans tous les cas, les équipes de OW retournent à Savannah et Hewes, s'il est encore vivant, s'attelle rapidement à gérer la communication →

Les autres membres de la secte

Caractéristiques et compétences

Agilité 3D+1 – Bagarre 3D+2 / Discrétion / Esquive / Grimper

Adresse 3D+1 - Arme à feu 4D / Crochetage / Lancer / Pilotage 3D+2

Puissance 3D – Courir / Endurance

Connaissances 3D – Contrefaçon / Démolition / Sécurité 3D+2

Perception 3D+1 - Camouflage / Chercher / Connaissance de la rue
Présence 3D - Empathie / Persuasion / Volonté 4D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 2D

Équipement

Chacun dispose d'un pistolet à fléchettes chargées du sang de l'Ange Mort.

Dég. 1D - Portée 10/30/60 m



PJ prêtirés

Andrew Bennett « Morgan »

Afro-américain de 34 ans. Homme.

Athlétique et plutôt grand (1,85 m pour 87 kg). Crâne rasé dû à une calvitie naissante, légère barbe de quelques jours.

Ancien agent de la DEA devenu agent de sécurité pour la milice OneWorld il y a 4 ans. Il s'est porté volontaire pour devenir contrôleur dès le début et a déjà participé à 6 opérations. Il est récemment devenu contrôleur principal suite à sa décision d'abattre un collègue dont l'activimètre affichait 51 % alors que le chef de groupe venait de se suicider, n'ayant lui-même pu se résoudre à le faire. Le commandement songe à le transférer au commandement d'une Z-Team débutante car son geste, s'il a été apprécié de sa hiérarchie, n'a pas fait de lui un homme populaire chez les Contrôleurs. Son obsession reste la sécurité de ses hommes sur le terrain.

Atouts de comm (pour Hewes) : intégrité, loyauté, compétence, leadership

Faiblesse à creuser (pour Stumper) : quel être humain peut-il tuer son coéquipier de sang-froid ?

Caractéristiques et compétences

Agilité 3D+1 - Bagarre 4D / Discrétion 4D / Esquive 4D+2

Adresse 4D - Arme à feu 6D / Crochetage 4D+1

Puissance 3D+2 – Endurance 4D

Connaissances 2D - Contrefaçon

Perception 3D+2 - Chercher 4D / Connaissance de la rue / Investigation 4D

Présence 3D+1 - Commandement / Volonté 4D+1

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 2D

Équipement

Uniforme OW (treillis noir)

OW pad (avec canal direct vers Donaldson)

Beretta M9 A1 (armé d'un chargeur)

Fusil d'assaut M16-A4 (porté en bandoulière pour l'apparat mais il est déchargé).

Felipe Alvarez « El loco »

Hispanique de 23 ans. Homme (ou femme : Salina A. « Michelle »).

Athlétique de taille moyenne (1,78 m pour 75 kg). Sourire enjôleur sur un visage dépourvu de barbe. Cheveux sombres et courts.

Était coursier à Springfield (Missouri). Il s'est engagé pour se venger de la mort de sa compagne. Ce drame lui a fait perdre la tête car ils devaient se marier fin septembre. Depuis lors, son comportement est à la limite du suicidaire et il pourrait mettre en danger ses équipiers. Il a néanmoins été affecté au poste d'éclaireur de par ses qualités athlétiques, sa discrétion et ses capacités de repérage dans l'espace.

Atouts de comm (pour Hewes) : le jeune latino séduisant et courageux

Faiblesse à creuser (pour Stumper) : un dangereux inconscient dont les prises de risque ont coûté la vie d'un civil lors d'une opération d'extraction.

Caractéristiques et compétences

Agilité 4D - Acrobatie 5D / Bagarre / Discrétion 5D / Esquive 4D+2 / Grimper 4D+1

Adresse 3D+1 - Arme à feu 4D / Crochetage 3D+2 / Piloter

Puissance 3D+1 - Courir 4D+2

Connaissances 2D+1 - Navigation 4D+1

Perception 2D+1 - Connaissance de la rue

Présence 2D+2 - Charmer

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : 2D

Équipement

Uniforme OW (treillis noir)

OW pad (avec canal direct vers Donaldson)

Bracelet activimètre

Beretta M9 A1 (armé d'un chargeur)

Fusil à pompe Mossberg 590 (porté en bandoulière pour l'apparat mais il est déchargé).

sur les difficultés rencontrées par le déploiement et l'efficacité des Z-Teams sur le terrain (cf. *8 sem. plus tard*, p. 71). Il doit aussi s'expliquer sur « *l'arnaque holographique* » de Clark mais parvient à défendre l'entreprise en prétextant que le PDG ne pouvait se montrer pour des raisons de sécurité. Cette excuse tiendra quelques semaines encore, au moins jusqu'aux révélations de Palmer en 9ème semaine (cf. *UDOA*, p. 11).

Si les PJ se sont montrés à la hauteur, ils sont chaudement félicités par Finch et se voient attribuer un extra de 2000 \$ par tête. La Z-Team « *New Hope* » est maintenue et continue de servir de porte-étendard pour la société et elle est même parfois accompagnée par une équipe de reporters sur certaines opérations (cf. *LdB*, p. 192). Enfin,

Donaldson peut les approcher pour leur proposer de travailler directement pour lui afin de retrouver Clark. Si les joueurs n'ont pas assuré, ils sont assignés à des missions au cœur des zones les plus dangereuses et/ou éloignées des secteurs populeux pour les éloigner des médias. Quelques temps après, le lien est établi entre les terroristes présents à Denver et un étrange convoi (cf. *LdB*, p. 179) grâce à l'étrange tatouage commun aux membres des deux groupes.

Quant à Denver, elle vit là ses dernières heures de répit et l'épidémie finit par arriver aux portes de la ville. Les 49ers débarquent, c'est le début du siège de la porte du Colorado (cf. *Dead in Denver*, pp. 15-16).

Laurent « *ZeDiac* » Cournault

Illustrations : Clément Ribeyre-Soret



QUELQUES HÉROS DE L'ÂGE D'OR

Voici les fiches techniques de certains des personnages que vous pouvez trouver dans les ouvrages Heroes of the Golden Age. Leurs caractéristiques sont fournies pour les jeux de rôle Hexagon Universe et Chroniques oubliées Contemporain.

THE FLAG

Biographie : Né avec une marque en forme de drapeau américain, le jeune James Courtney fut élevé par un vétéran de la grande Guerre nommé John Courtney. Il s'avéra alors que l'enfant démontra en grandissant qu'il possédait divers pouvoirs – dont celui de voler ! Patriote avéré, James décida de mettre ces capacités au service de son pays et adopta le nom et le costume de *The Flag* – afin de protéger la vérité et la justice de ses compatriotes.

Pouvoirs : *The Flag* dispose de capacités physiques surhumaines. Il possède la force, la vitesse et l'endurance de cent hommes. De plus, il est capable de voler – laissant derrière lui une lumière rouge, blanche et bleue.

Pour Hexagon Universe

Motivations :		Pilotage	2
Protecteur de l'Amérique	3	Politique (américaine)	2
Vaincre les criminels	2	Sport	3
Rendre son père fier de lui	1	Stratégie	2
Talents :		Pouvoirs :	
Autorité (Intimidation, motivation)	3	Force (attribut surhumain)	3
Armes à distance	2	Vitesse (attribut surhumain)	3
Corps à corps	3	Endurance (attribut surhumain)	3
Enquête (criminologie)	2	Vol (déplacement)	3
Mondanités	1		

Pour Chroniques oubliées Contemporain

Niveau	6	Contact	+9
FOR	+7	Distance	+5
DEX	+4	Magique	+3
CON	+6	Initiative	+4
INT	+2	Défense	14
PER	+2	PV	84
CHA	+4	Dé de vie	D10

Points de Célébrité

Trait endurant

Voies

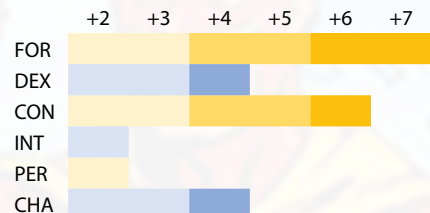
Voie endogène	4
Voie du cogneur	4
Voie du vitaliseur	3
Voie des exploits physiques (Dex)	4

Divers

Vol (déplacement)



Présentation alternative des caractéristiques



THE FLAME

Biographie : Au cours d'une expédition au Tibet, Gary Preston fut sauvé d'une mort certaine par des lamas, qui l'initiaient aux secrets du feu. De retour aux États-Unis, il mit les pouvoirs acquis durant cette initiation au service de la justice et affronta depuis des criminels variés sous l'identité de *The Flame*. Scientifique doué, il mit au point une formule capable de dupliquer ses capacités. Il en fit bénéficier sa petite amie Linda Dale – qui devint dès lors *Flame Girl*!

Pouvoirs : *The Flame* possède des pouvoirs en lien avec le feu. Il peut projeter des flammes, en manipuler la forme et se téléporter à travers. Il est également invulnérable au feu.

Pour Chroniques oubliées Contemporain

Niveau	5	Contact	+3
FOR	+3	Distance	+3
DEX	+3	Magique	+4
CON	+7	Initiative	+3
INT	+4	Défense	13
PER	+4	PV	69
CHA	+6	Dé de vie	D10
Points de Célébrité	11		
Trait	cultivé		

Voies

Voie exogène	4
Voie de l'incendieur	4
Voie du copieur	3
Voie des voyages	4

Divers

Téléportation dans les flammes (déplacement)
Immunité au feu

Pour Hexagon Universe

Motivations :

Combattre le crime 3
Amoureux de Linda Dale 2
Former Flame Girl 1

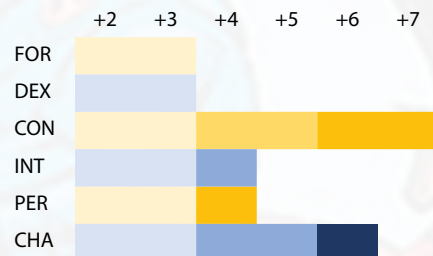
Talents :

Autorité 2
Armes à distance (flammes) 3
Bizness 2
Corps à corps 2
Culture générale 2
Occultisme (secrets du feu) 2

Sciences (chimie) 3
Survie (montagnes) 2
Technologie 1
Pouvoirs :
Flammes (attaque à distance) 3
Pyrokinésie (maîtrise élémentaire) 3
Résistance au feu (attribut surhumain) 5
Téléportation dans les flammes (déplacement) 2



Présentation alternative des caractéristiques



THE SHARK

Biographie : Fils d'une entité se faisant appeler Neptune, le surhomme connu sous le nom de *The Shark* fut élevé dans une forteresse sous-marine nommé la Dent du Requin – où il reçut un entraînement poussé afin de combattre les forces du mal. Ce héros possède des pouvoirs amphibies mais perd peu à peu ses capacités s'il reste trop longtemps à l'air libre. Heureusement, une dague mystique annule ce point faible.

Pouvoirs : *The Shark* peut respirer sous l'eau et y nager à des vitesses extrêmes. Son corps est doté d'une force et d'une résistance hors du commun afin de lui permettre de supporter la pression des grands fonds. Il dispose aussi de la faculté de manipuler la forme de l'eau et porte un poignard magique incassable.



Pour Chroniques oubliées Contemporain

Niveau	5	Contact	+6
FOR	+6	Distance	+5
DEX	+4	Magique	+3
CON	+5	Initiative	+4
INT	+3	Défense	14
PER	+4	PV	62
CHA	+3	Dé de vie	D10

Points de Célébrité 8

Trait résistant

Voies

<i>Voie endogène</i>	3
<i>Voie du coigneur</i>	3
<i>Voie de l'océan</i>	4
<i>Voie du corps à corps (Dague)</i>	4

Divers

Amphibien (déplacement et respiration)
Perd progressivement ses pouvoir à la surface (faiblesse)
Dague Mystique +1 (annule sa faiblesse)

Pour Hexagon Universe

Motivations :

Protecteur des océans	3	Nage amphibie (déplacement)	4
Former le prochain The Shark	2	Aquakinésie (maîtrise élémentaire)	3
Améliorer ses connaissances mystiques	1	Dague mystique (arme)	2 / Limitation : artificiel

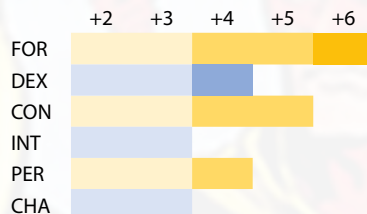
Talents :

Autorité	2
Armes blanches (poignard)	3
Corps à corps	2
Occultisme	3
Sport (natation)	3
Stratégie	2
Survie (océan)	3

Pouvoirs :

Force (attribut surhumain)	3
Résistance (attribut surhumain)	3

Présentation alternative des caractéristiques



VOIE DE L'OcéAN

- 1. Enfant— de la mer :** Obtient un bonus de +5 pour tous les tests de natation, navigation ou de manœuvre sur un bateau. Lorsqu'il manie sa dague mystique, il gagne un bonus supplémentaire de +1 en attaque contre les créatures aquatiques.
- 2. Armure d'eau (L)* :** Une fine couche d'eau recouvre son corps, lui donnant un bonus de +2 en DEF pour le reste du combat (ou 5 minutes maximum) et réduit de 5 points tous les DM de feu et d'acide. Enfin, il est glissant comme un poisson et ne peut être saisi.
- 3. Contrôle climatique (L) :** Influence sur la météo marine. Il faut 1 minute de concentration pour faire varier les conditions météorologique d'un palier dans l'échelle suivante et elle ne peut la varier que d'un nombre de paliers maximum égal à son Mod. d'INT. La modification climatique a une durée de [1d6 + Mod. d'INT] heures et couvre un rayon maximal égal à son niveau en kilomètres. À la fin du sort, la météo reprend son cours normal.
 1. Ciel bleu.
 2. Quelques nuages.
 3. Nuageux.
 4. Crachin.
 5. Pluie fine et vent faible.
 6. Pluie dense et vent moyen.
 7. Pluie intense et vent fort.
 8. Tempête (trombes d'eau et vent violent).
- 4. Écartement des eaux (L)* :** Peut stopper le cours d'une rivière ou écarter les eaux d'un lac (distance maximum égale à 100 mètres par niveau) et pour une durée maximum de 1 minute par niveau.
- 5. Conjuraison d'un navire fantôme (L)* :** Un navire fantôme surgit des profondeurs de la mer et se place sous ses ordres. Il est recouvert d'algues et de coquillages, il n'a pas d'équipage et n'en a nul besoin. Il se déplace à son bon vouloir comme s'il avait dans les voiles un vent de force moyenne en permanence. Il peut abriter une vingtaine de personnes, mais peut en transporter jusqu'à 100. Il disparaît au prochain lever de soleil. Le navire fantôme ne peut naviguer à plus d'une journée de la côte la plus proche, les étendues lointaines lui sont interdites...

YANKEE GIRL

Biographie : Adepte de magie ancienne, Lauren Mason réalisa différents rituels en vue de s'octroyer des pouvoirs surhumains. Devenue la puissante *Yankee Girl*, elle se sert de ces facultés et de ses connaissances en occultisme pour combattre le mal – criminels, agents étrangers, créatures surnaturelles... – tout en menant une vie de parfaite fiancée américaine auprès du Docteur Cory Habot, qui ne se doute de rien.

Pouvoirs : *Yankee Girl* possède une force colossale ainsi qu'une résistance qui confine à l'invulnérabilité. Elle est également capable de voler.

Pour Chroniques oubliées Contemporain

Niveau	5	Contact	+5
FOR	+5	Distance	+4
DEX	+4	Magique	+8
CON	+5	Initiative	+4
INT	+7	Défense	14
PER	+6	PV	59
CHA	+4	Dé de vie	D10

Points de Célébrité 9

Trait ésotériste

Voies

<i>Voie psychogone</i>	4
<i>Voie du brouilleur</i>	3
<i>Voie du sondeur</i>	4
<i>Voie du danger</i>	3

Divers

Vol (déplacement)

Pour Hexagon Universe

Motivations :

Combattre le mal	3
Amoureuse de Cory Habot	2
Améliorer son savoir magique	1

Talents :

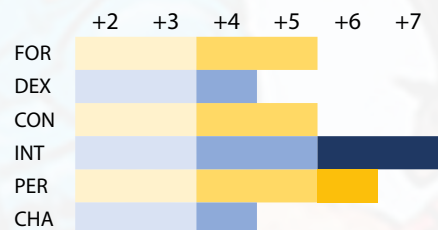
Administration	2
Corps à corps	3
Culture générale	2
Mondanités (séduction)	2
Occultisme	3
Sciences	2
Sport	2

Pouvoirs :

Force (attribut surhumain)	3
Résistance (attribut surhumain)	4
Vol (déplacement)	3



Présentation alternative des caractéristiques



SPIDER QUEEN

Biographie : Femme et assistante du Docteur Harry Kane, Shannon Kane assista au meurtre de son époux par des agents ennemis. Complétant les notes du scientifique, elle parvint à créer un fluide aux propriétés similaires à une toile d'araignée. Adoptant l'alias de *Spider Queen* après avoir mis au point des bracelets capables de projeter cette matière, elle vengea son époux puis se lança dans une carrière de justicière – aux côtés du détective Mike O'Bel.

Pouvoirs : *Spider Queen* est une femme athlétique et parfaitement entraînée. Elle dispose de deux bracelets projetant le fluide arachnéen auquel elle doit son nom et qui lui permet d'emprisonner ses adversaires ou de se balancer d'immeubles en immeubles.

Pour Hexagon Universe

Motivations :

Combattre le crime	3	Sciences (chimie)	3
Protéger Mike O'Bel	2	Sport (acrobatie)	2
Améliorer le fluide arachnéen	1	Technologie (bricolage)	2

Talents :

Armes à distance (toile)	3	Pouvoirs :	
Corps à corps	2	Déplacement aérien (déplacement)	3 / Limitation : artificiel
Culture générale	2	Fluide arachnéen (attaque à distance)	3 / Limitation : artificiel
Enquête (procédures policières)	3	Agilité (attribut surhumain)	1
Mondanités	2		



Pour Chroniques oubliées Contemporain

Niveau	5	Contact	+2
FOR	+2	Distance	+8 (+10*)
DEX	+7	Magique	+9
CON	+2	Initiative	+7
INT	+8	Défense	17
PER	+4	PV	32
CHA	+4	Dé de vie	D6
Points de Célébrité	9		
Trait	acrobate		

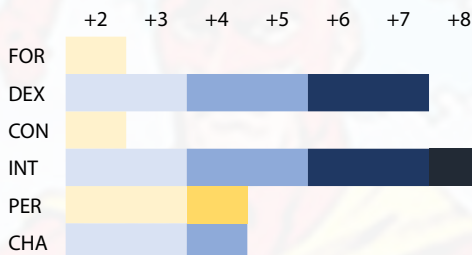
Voies

Voie psychogène	4
Voie du génie	4
Voie du voltigeur	3
Voie des sciences	4

Divers

Bracelets high-tech
 Déplacement aérien (déplacement)
 Fluide arachnéen +2* (attaque à distance)

Présentation alternative des caractéristiques



BLACKOUT

Biographie : Lors du bombardement d'un hôpital yougoslave par les nazis, le Docteur Basil Brusiloff fut pris dans une explosion de divers produits chimiques. Mais au lieu de le tuer, cette expérience lui octroya des pouvoirs basés sur les ténèbres. Bien décidé à affronter l'Allemagne aux côtés des Alliés, celui qui se fit dès lors appeler *Blackout* se lança dans de nombreuses batailles. Il n'oublia cependant pas sa vocation de médecin et aida de nombreux réfugiés victimes de persécutions.

Pouvoirs : *Blackout* apparaît sous une forme humanoïde entièrement noire. Les ténèbres, au sein desquelles il voit parfaitement, lui offrent un parfait camouflage. Les volutes sombres qui émanent de son corps rendent inconscients ceux qui les respirent, à la façon d'un gaz incapacitant. Enfin, il est capable de voler et possède une force surhumaine.

Pour Chroniques oubliées Contemporain

Niveau	6	Contact	+4
FOR	+4	Distance	+7
DEX	+7	Magique	+6
CON	+3	Initiative	+4
INT	+5	Défense	17
PER	+6	PV	67
CHA	+3	Dé de vie	D10

Points de Célébrité 9

Trait logique inébranlable

Voies

Voie exogène	4
Voie du bloqueur (ténèbres)	4
Voie du manipulateur	3
Voie de la médecine	4

Divers

Vol (déplacement)
Gaz incapacitant (ténèbres) :
attaque à distance
Nyctalopie
Camouflage (ténèbres) : +5

Pour Hexagon Universe

Motivations :		
Vaincre les nazis	3	Corps à corps 2
Protéger les victimes de la guerre	2	Culture générale 1
Comprendre sa nature	1	Médecine (urgences) 3
Talents :		Sciences 2
Administration	2	Stratégie (guérilla) 2
Armes à distance (gaz ténébreux)	3	Survie (champs de bataille) 2

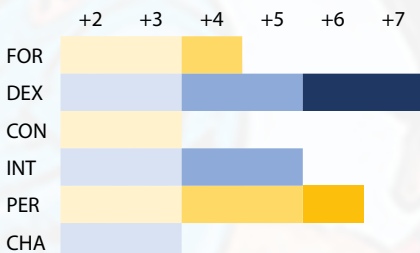
Pouvoirs :

Force (attribut surhumain)	3 / Limitation : apparence inhumaine
Vol (déplacement)	3 / Limitation : apparence inhumaine
Nyctalopie (attribut surhumain)	5 / Limitation : apparence inhumaine
Gaz incapacitant (attaque à distance)	3 / Limitation : apparence inhumaine
Camouflage (maîtrise élémentaire)	4 / Limitation : apparence inhumaine



Romain d'Huissier et Olivier Halmis
Illustrations : Chris Malgrain

Présentation alternative des caractéristiques



CRÉER SON SYSTÈME MAISON

Que ce soit pour illustrer votre propre univers ou pour changer le système d'une de vos licences préférées, vous avez décidé de vous lancer dans l'aventure et de créer un système adapté à votre table de jeu. Problème : vous ne savez pas par où commencer ! Pas de panique, cet article vous aide à vous poser les bonnes questions.

Avant d'entamer la création d'un système, vous devez vous poser la question du temps que vous souhaitez y consacrer. Si vous préférez que ce soit fait rapidement, orientez-vous vers des systèmes génériques éprouvés et disponibles dans le commerce (*Fate, Gurps, DK System, Chroniques Oubliées...*). En ajustant quelques options proposées dans ces systèmes et en y ajoutant quelques règles maison, vous arriverez bien vite à un résultat plus satisfaisant. Cependant, cet article s'adresse davantage aux maîtres de jeu qui souhaitent créer un système personnalisé, adapté à leur table de jeu et au plus proche possible de leur univers.

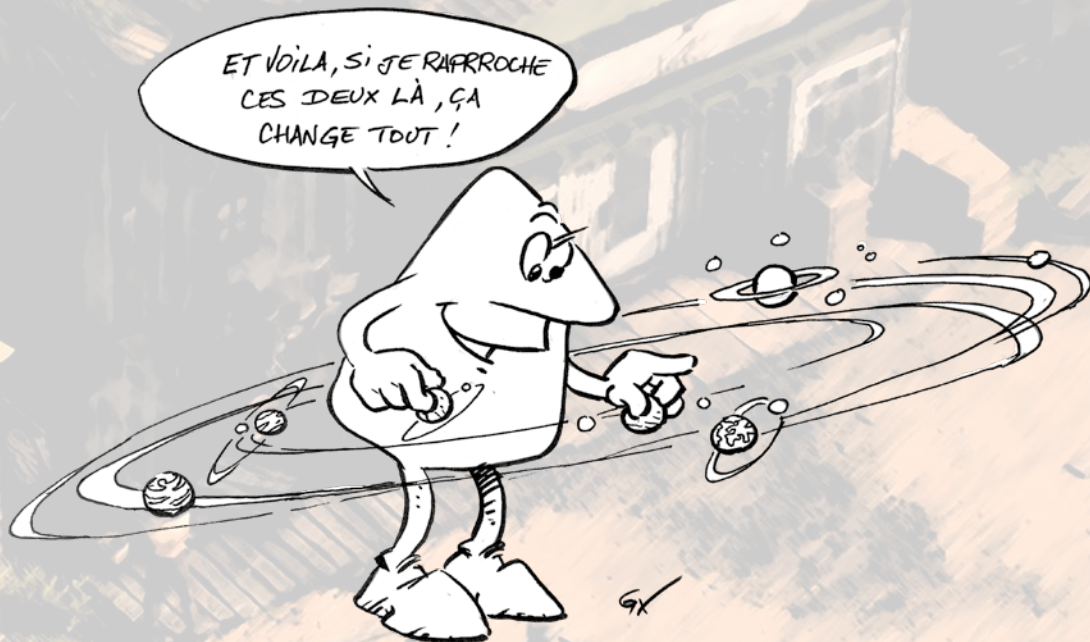
Un système, ce n'est pas seulement des règles

Avant de démarrer, retenez deux choses essentielles. Tout d'abord, il n'y a aucune recette miracle (hélas !), seulement des conseils pour éviter les erreurs les plus courantes. Ensuite, un système ne se résume pas à des règles. Ces dernières servent à régler les situations de conflits, à gérer les oppositions PJ/PNJ/Monde, et elles sont souvent sujet à débat sur leur équilibre. Un système quant à lui est

un ensemble de petits engrenages qui influent sur la façon de jouer et qui sert à indiquer au joueur « comment » jouer à ce JdR en particulier. Il est ce qui permet à ce jeu d'être ce jeu-là et pas un autre.

Prenez *Ten Candles*, dont le parti pris est de nous faire jouer les derniers jours de survivants, dans un monde où la lumière naturelle n'est plus, et où « ils » rôdent dans l'ombre, tuant tous ceux qui s'y aventurent. Alléchant, n'est-ce pas ? Maintenant, imaginez-vous jouer éclairés par 10 bougies, et que lorsque ces dernières seront éteintes, ce sera la fin pour tout le monde... Imaginez qu'en plus, chacune de vos actions porte en elle une chance de les éteindre. Jouer à ce jeu se pratique alors d'une manière qui lui est propre et qui travaille énormément à l'ambiance particulière du jeu. Si la partie se passait en pleine lumière, le système perdrait en force et en sens.

Le simple fait de dire «*Asseyons-nous autour d'une table avec plein de malbouffe, je serai le MJ et vous les joueurs*» (ou pas, selon les jeux et vos préférences culinaires), eh bien, cela fait déjà partie du système. Changez un paramètre et la partie en est changée : tenez-vous debout, à 40 sur un terrain, avec des costumes, et ça s'appelle du GN.



La préparation

Quand on veut créer son système, la première impulsion est souvent de s'y mettre comme un barbare de niveau 1 armé d'une Vorpale. Ralentissez un peu et prenez le temps de réfléchir ! En définissant une ligne directrice, vous mettez de la cohérence dans vos idées. En posant les quelques questions qui vont suivre, les réponses vous indiqueront ce qui importe vraiment dans votre jeu, et donc dans le système qui viendra le soutenir. Vous pourrez ainsi vous créer une "feuille de route" qui vous servira de référence pour tout le reste de votre création.

Nous allons illustrer cet article par la création du système d'un mini JdR extrêmement simplifié, étape par étape. L'équilibrage étant plutôt du ressort des règles, ce ne sera pas le propos ici, et ce mini-jeu ne sera donc pas complet. Il vous donnera cependant des exemples d'application à chaque étape, un peu comme une création de personnage.

Quelle ambiance voulez-vous installer ?

Tout le propos du JdR est de transmettre des sensations, de faire vivre des émotions aux joueurs autour de la table, qui sont – de plus – souvent vos amis. Vous allez ici déterminer ce que vous souhaitez donner comme impression à vos joueurs. Quel resenti votre jeu leur laissera-t-il ?

Dans votre jeu, certaines mécaniques feront parfaitement sens pour illustrer le cadre de votre histoire. D'autres, au contraire, risqueront de porter préjudice à votre cohérence. Au cinéma, une comédie romantique ou un film d'enquête ne seront pas traités de la même manière : il n'y a pas de raison de le faire avec un jeu de rôles.

Les JdR d'horreur, par exemple, comportent souvent un système qui prend en compte le niveau de peur et de stress du PJ (souvent une jauge : Sang-froid, Santé mentale, etc.). Sa descente progressive tout au long de la partie est particulièrement adaptée au cadre de ce type de →

jeu, il sert d'indicateur quant à l'état émotionnel des personnages et nous permet d'adapter nos réactions en conséquence, il vient ainsi renforcer l'ambiance stressante et pesante.

Cette même mécanique ne ferait que peu ou pas de sens dans un autre jeu : à vocation humoristique, par exemple, ce pourrait même être contre-productif (est-il vraiment nécessaire de gérer la santé mentale durant une partie de *Donjon de Naheulbeuk* ?).

Notre jeu se déroulera dans une ambiance Western spaghetti très cliché. Il impliquera probablement, à un moment ou un autre, la scène iconique du duel à midi sous un soleil de plomb. Il nous faudra donc prévoir une mécanique pour gérer ces événements, d'une manière qui rendra au mieux la montée en tension des duellistes, le stress d'attendre de voir qui va bouger en premier, et en bouquet final, le fait que tout va se régler en un clin d'œil.

Quel est le propos du jeu ?

Votre système et votre univers devront parler d'une même voix, alors penser la mécanique de jeu en adéquation avec ce que vous souhaitez faire jouer lui donnera plus de force. Si *Independence day* et *Alien* ont tous les deux pour sujet central des créatures extraterrestres voulant détruire les êtres humains, le propos de chacun diffère énormément : les thèmes abordés ne sont pas les mêmes, et la façon de les mettre en scène non plus.

Dans le JdR *Capés*, qui fait jouer des super-héros, le propos est « *un grand pouvoir implique de grandes responsabilités* ». Outre la référence bien connue, cette citation dirige littéralement l'utilisation des super-pouvoirs au cours de la partie. Leur activation génère une dette morale

dont le personnage devra s'acquitter plus tard : le propos de l'histoire devient alors le propos du système.

Dans notre mini jeu, le propos sera de jouer des cowboys avides. On veut jouer des braquages de train, de diligences et de banques ! La gestion de la cupidité et le fait d'en vouloir toujours plus constitueront le cœur de notre jeu. On souhaite que les joueurs ressentent littéralement cette avidité, ce goût du risque inhérent au statut de voyou de leur personnage : le jeu s'appellera *Desperados* !

Pour appliquer le propos du jeu au système, on veut que le PJ gère lui-même sa cupidité et on décide que ce sera au moyen de dés. La cupidité viendra du fait que le jet de résolution d'une action se déroulera de manière cachée sous un gobelet : le joueur peut choisir de mentir sur le résultat de son dé.

Si le MJ accepte le résultat tel quel, tant mieux pour le joueur ! Mais si le MJ le traite de menteur, le PJ devra alors révéler son jet de dés.

On va ensuite mettre en place un système de récompense et de punition : si le joueur a été accusé à tort, la prime sur la tête de son perso se réduira (après tout, il a été honnête !), mais s'il a menti... attention les dégâts !

Au MJ maintenant de gérer la difficulté des jets afin de pousser ses joueurs à prendre le risque de bluffer !

Que doit faire le jeu ?

Parlons de votre intention : Au-delà de l'ambiance et du propos que vous souhaitez pour votre jeu, vous avez peut-être d'autres exigences.

Faites une liste :

Vous voulez un jeu rapide et facile à prendre en main ?

Quelque chose de plus complexe ?

Quelle part d'aléatoire doit-il comporter ?

Les combats doivent-ils être rapides et réaliste ? Simulationnistes et tactiques ?

Vous souhaitez favoriser plutôt les campagnes ou le *one shot* ?

Attention, il sera impossible de tout cumuler... Vous devez vous fixer sur un aspect du jeu et vous y tenir. Le maître mot est la cohérence, donc il faut prendre garde de ne pas se contredire, car chaque décision aura un impact sur le système du jeu. Si vous voulez un jeu simple et sans prise de tête, il n'est peut-être pas nécessaire de prévoir 18 classes et des campagnes qui se dérouleront sur 200 ans.

Concentrez-vous sur ce qui est réellement important pour vous. Cela vous aidera aussi à faire le tri et à supprimer les mécaniques qui risquent finalement de vous encombrer.

Pour *Desperados*, nous voulons :

- un format de JdR classique avec une nette distinction MJ/Joueur. On ne souhaite donc pas inclure de mécanique de partage de narration.

- de la simplicité de prise en main :

Le jeu doit être accessible aux débutants et non-rôlistes, et jouable à l'improviste. Les règles et le système resteront donc minimalistes, pas de liste d'atouts de 5 pages ou de règles de résolution d'action selon les situations.

- des campagnes courtes : Un desperado vit rarement longtemps. On envisage des campagnes en 4 ou 5 parties, la progression du PJ sera donc rapide.

Quelles actions les joueurs vont faire le plus souvent ?

Comme elles seront récurrentes dans une partie, elles ne devront

pas stopper la narration ou entraver le plaisir du jeu, il va donc falloir y porter une attention toute particulière.

Si, par exemple, vous créez un jeu dont le centre de l'action est le combat spatial, mais qu'il vous faut 5 minutes et 4 consultations des règles pour résoudre la moindre manœuvre, alors le rythme à la table en sera ralenti et l'action moins intense, encore plus si ce genre de situation se répète régulièrement.

De la même manière, si les actions sont répétitives, elles peuvent finir par lasser vos joueurs, qui y perdront en intérêt (et en plaisir de jeu).

Exemple : Si votre guerrier n'a accès qu'à l'option "taper", son expérience sera bien plus répétitive que celle d'un personnage moins fort en combat mais plus touche-à-tout ayant plusieurs cordes à son arc. Pourquoi ne pas ajouter quelques applications hors combat ? Si votre combattant a fait l'armée, il est probable qu'il ait d'anciens camarades prêts à lui donner des informations ou à l'aider en cas de coup dur. Pourquoi pas une expérience pour soigner les blessures, comme il a été beaucoup confronté à ce genre de situations. Ou un sang-froid à toute épreuve, même lors d'un « *affrontement social* » ?

Si vous prévoyez beaucoup de combats, il est souhaitable de proposer des manœuvres à votre guerrier : feinter, protéger un ami, déconcentrer l'adversaire... Cela encouragera vos joueurs timides à varier leurs techniques, tout en ne limitant pas les imaginatifs, qui, de toutes façons, vous trouveront toujours des applications farfelues. Concrétiser ces manœuvres dans une liste consultable par tous fonctionnera comme un rappel et stimulera l'imagination. Le personnage se sentira un peu →

plus dans la peau d'un expert dans son domaine et non juste comme une brute disposant d'un simple score d'attaque et de dégâts.

Voici les actions qui risquent d'être utilisées le plus souvent dans « *Desperados* » :

-Tirer : Fusillade, combat contre des indiens, duels... pour des combats rapides, attention à ce qu'ils ne viennent pas manger trop de temps de jeu.

-Braquages : Repérage des lieux, planification, passage à l'acte, conséquences. Nous pensons à une mécanique de « *point de préparation* » permettant aux joueurs de relancer des jets. Nous devons également prévoir comment gérer l'augmentation des primes en fonction des actions effectués.

-Course-poursuite : Généralement à cheval, que ce soit pour rattraper un train, une diligence ou encore échapper aux forces de l'ordre après un braquage. Il faudra penser à gérer les chevaux et les distances.

-Intimider : Que ce soit pour rentrer dans un saloon, menacer des otages ou terroriser des civils innocents, seuls les pires durs-à-cuire oseront s'en prendre aux PJ. Une petite capacité supplémentaire sera peut-être utile, telle qu'imposer le silence au moment d'entrer dans un lieu, par exemple.

Concrètement

Mettons les mains dans le cambouis, il faut maintenant assembler les mécaniques et faire marcher le tout. En appliquant quelques principes, ça n'a rien de bien sorcier !

L'art de la mécanique unique

Mutant Année Zero est un bon exemple d'application de cette règle : après un jet, il est possible de relancer les dés qui n'ont pas fait

de succès. Mais en se dépassant de la sorte, le PJ s'expose à la fatigue (physique ou mentale) et risque d'abîmer ses objets fétiches. Toute la mécanique du jeu est donc ramenée à cette idée de « *pousser* » ou non les jets, la chance, et donc, la gestion du risque. Le système est cohérent et le propos du jeu « *Tout se brise, tout se meurt, rien ne dure* » est pleinement respecté.

Par ailleurs, la multiplication anarchique des « *petites mécaniques* » est un piège dans lequel il est facile de tomber. Si une partie de votre système marche mal, inventer une nouvelle règle n'est pas nécessairement la solution, d'autant plus si cette dernière ne sera utile que de temps à autre ! La présence répétée de ces petites mécaniques autonomes peut entraver la cohérence de votre système.

Exemple : si en temps normal vous utilisez 1d20 plus un bonus, et que vous souhaitez réduire un peu l'aléatoire dans une situation donnée, vous pouvez être tenté de le remplacer par 2d10, qui donneront statistiquement moins souvent des résultats extrêmes.

Se pose alors un nouveau problème : celui de la complexité du jeu. Il y a un risque de perdre les joueurs qui ne sauront plus quelle règle appliquer à quel moment. « *Ce sont quels dés pour le combat déjà ?* » Pour atténuer cet effet, il est important de concentrer un maximum du système dans une ou deux mécaniques centrales. Elles serviront de base pour tout le reste, donnant ainsi une cohérence générale.

La mécanique centrale de *Desperados* repose sur le bluff et la gestion du risque. Lors des duels, chacun jauge son adversaire les yeux dans les yeux. Ce temps d'observation participe à la montée en

tension, au stress de jouer avec sa vie et fait tout le sel du western. Il va donc falloir ajouter tout cela à notre système de bluff.

Un duel se déroulera de la manière suivante : chaque participant lance son jet caché, puis ne touche plus à son gobelet après avoir pris connaissance du résultat.

-Le joueur 1 annonce son résultat.

-Si le joueur 1 ne l'accuse pas de tricher, le joueur 2 doit alors annoncer un chiffre supérieur à la valeur annoncée par l'autre.

-Si le joueur 2 ne l'accuse pas de tricher, le joueur 1 doit alors annoncer un chiffre supérieur à la valeur annoncée par l'autre. Ment-il maintenant, ou mentait-il dès le départ ? Ce petit jeu peut se répéter autant de fois qu'ils le souhaitent, précipitant ainsi le duel vers sa résolution inexorable !

-Nous décidons que le premier tricheur qui se fera prendre perdra le duel, mais que, s'il a été accusé à tort, il l'emportera.

Le vainqueur fait ce qu'il veut du perdant (le blesser, le désarmer, le tuer, etc.). La surenchère soulignera l'hésitation des PJ (Est-ce qu'il me bluffe ? Dois-je mentir ?) et fera monter la tension à table. La mécanique est cohérente avec le propos du jeu (gestion de la prise de risques) et les combats ne seront pas gérés d'une manière différente par rapport à un jet normal (mécanique unique). Le système de duel reste une action classique, mais possède suffisamment de différences avec les autres actions de tir/fusillade pour que la scène ait sa propre ambiance.

S'inspirer intelligemment

Beaucoup de choses très intéressantes et bien pensées ont déjà été créées, que ce soit en JdR, en jeu vidéo ou en jeu de plateau. Rien

n'empêche de s'en inspirer, et nul besoin de réinventer la roue.

Savoir à quoi sert votre sujet d'inspiration est essentiel et il faut le replacer dans son ensemble avant de l'importer dans votre univers. Prenez le temps de le faire passer par la « *moulinette* » de notre préparation : posez-vous les questions listées plus haut (ambiance, propos du jeu...).

En effet, si votre idée vient d'un jeu vidéo ou de plateau que vous appréciez, faites attention au piège du support. Si, sur ordinateur, les concepteurs peuvent cacher tout un tas de données et de calculs aux joueurs (*Pokemon* et ses IV/EV, les combats de *Final Fantasy*...), sur table, la machinerie est directement exposée, pas de jolie carrosserie pour cacher tout ça. Encore moins d'informatique pour effectuer les calculs à votre place... Imaginez-vous en plein combat contre un dragon, le groupe blessé, le monstre se préparant à cracher son souffle ardent... et là, le MJ sort sa calculette et commence à poser ses additions. Cassage d'ambiance garanti !

Bref, parfois, le portage fonctionne et le système final est intéressant, mais parfois, il est inutilement complexe (voire à côté de la plaque).

On cherche un moyen de placer *Desperados* encore plus dans le genre du western. Les retournements de situation nous intéressent, nous aimerions donner aux PJ un moyen de retourner une situation critique en leur faveur, en leur permettant d'avoir un As dans la manche.

Le Poker et les cartes à jouer semblent tout indiqués et très ludiques, mais complexes à mettre en place. Nous décidons alors de nous inspirer du jeu de société *Bang* ! (anciennement *Wanted* !). Pour →

savoir à quoi sert notre sujet d'inspiration, nous l'analysons grâce à nos questions (celle de la phase de préparation), pour le résultat suivant :

Ambiance : Western

Propos : Jeu à traître

Doit faire : retournement de situations

Actions principales : Piocher une carte, Bang ! (tirer), Esquiver.

Nous allons maintenant faire le tri de ce que nous souhaitons ou non conserver.

- Le concept « *jeu à traître* » ne nous intéresse pas, nous préférons que nos *Desperados* soient une bande avec chacun leur rôle défini. Nous abandonnons donc le principe des rôles cachés.

- Les « *Tirer* » et les « *Esquiver* » sont les cartes qui nous intéressent le plus. Un « *Tirer* » pourrait servir à augmenter les dégâts infligés, et « *Esquiver* » à réduire les dégâts subis.

- Piocher souvent des cartes risque de vite lasser, nous le limiterons donc au début de partie. Chaque carte sera à usage unique, comme dans le jeu.

Conclusion :

Chaque joueur tirera, en début de partie, autant de cartes qu'une compétence « *As dans la manche* », et pourra utiliser ces cartes à n'importe quel moment de la partie en tant que bonus exceptionnel.

Consulter ses notes

N'oubliez pas de relire régulièrement les notes prises lors de la préparation, les réponses aux questions qui ont orienté votre réflexion. C'est votre feuille de route, et si une partie du système que vous concevez ne s'inscrit finalement pas bien dedans, il faudra peut-être l'écarter.

Gardez votre feuille non loin de vous tout au long de votre création, y compris dans la phase finale.

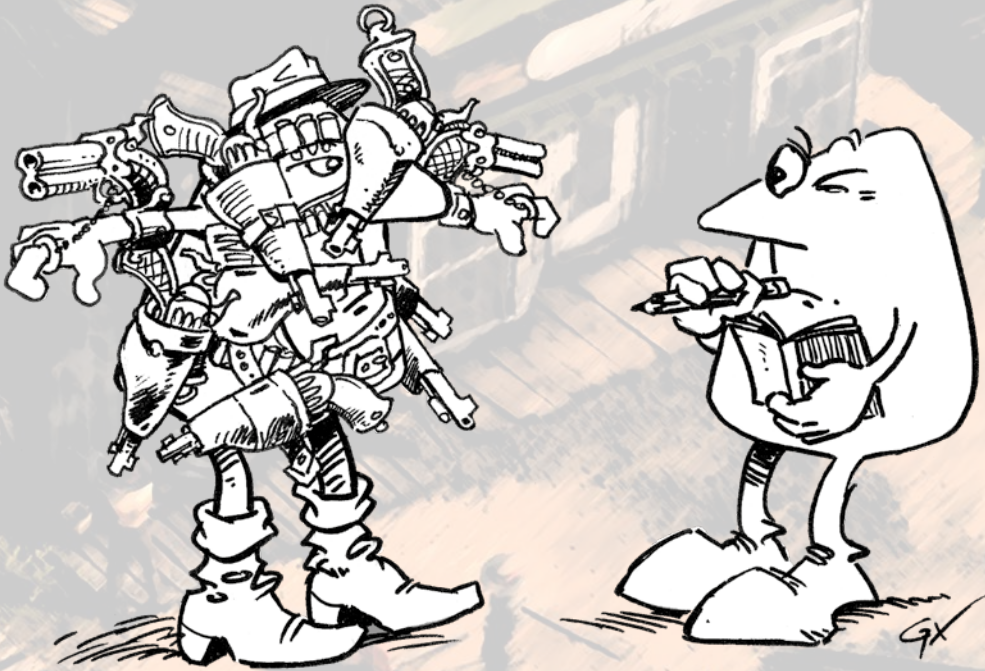
Afin de représenter la « *bande* » de desperados, un système de lien obligatoire entre les PJ pourrait être intéressant. Cela pourrait permettre d'obtenir des bonus pour réagir si un ami ou un/une bien aimé/e est en danger. Mais notre jeu parle de *Desperados*, et finalement, après avoir relu nos notes, nous décidons que ce ne sont pas les liens unissant nos protagonistes entre eux ou aux PNJ qui seront au cœur de l'histoire. Ils pourront exister, mais ne nécessitent pas d'être actés par une mécanique et pourront reposer simplement sur le *roleplay*. Nous voulons avant tout parler de cupidité, c'est pourquoi l'idée de ces « *liens* » est ici abandonnée.

Être prudent sur les interactions

Quand vous modifiez un élément, faites attention à la façon dont cela interagit avec le reste. Si votre pistolet est plus efficace qu'une épée, alors il faudra s'attendre à les voir plus souvent utilisés par les PJ. Cela peut être réaliste, mais si votre but était de voir des scènes épiques de combats d'épée, alors il faudrait sûrement revoir les dégâts des armes, ou le pack de compétences des PJ.

Vous voyez la scène d'*Indiana Jones* où le héros abat d'une seule balle un manieur d'épée professionnel ? Alors vous avez une idée de l'humiliation qu'une arme à feu mal équilibrée pourrait infliger à vos épéistes, *a fortiori* à vos super-méchants...

Nous avons pensé à ajouter des protections personnelles, comme la plaque de métal portée par Clint Eastwood dans *Pour une Poignée de dollars*... Il va falloir calculer de très près l'efficacité d'un tel pare-balles. Cet objet risque fortement de rendre les PJ trop résistants et de contredire



l'idée que la vie d'un homme se joue sur une balle.

Nous pouvons songer à réduire l'efficacité des pare-balles, à augmenter celle des balles (ce qui risque d'avoir de fortes conséquences sur les personnages qui ne porteront PAS cet objet), ou à leur imposer un sévère malus afin de compenser le bonus, comme par exemple un handicap sur l'agilité.

Dans tous les cas, il va falloir prendre en compte les dégâts des armes et s'assurer qu'ils soient suffisants pour les percer, sinon, les PJ se baladeront tous très vite en armure de plates dans le désert et les combats que nous souhaitons rapides risquent de s'éterniser.

Finaliser

Voilà, vous avez terminé le plus gros du travail. Mais il reste encore à faire pour polir tout ça avant de pouvoir jouer !

Qui peut le plus peut le moins

Un système est terminé quand on ne peut plus rien enlever, pas quand on ne peut plus rien y ajouter. Il est toujours possible de rajouter, mais, s'il est impossible d'enlever sans détruire la cohérence ou le propos, alors ce qui reste est indispensable. C'est ce dont vous avez réellement besoin pour jouer !

Repassez sur votre système, distinguez bien ce qui fait partie des options de ce qui ne peut pas être touché.

Ensuite, demandez-vous comment réduire au maximum : avez-vous réellement besoin de cette option ? Est-ce que cette partie ne peut pas être simplifiée ? Votre jeu de mechas a-t-il réellement besoin d'une liste de 70 armes pour permettre aux joueurs de customiser leur monstre de métal ? Est-ce que leur donner quelques points à répartir entre dégâts, précision, portée pour chaque armement ne pourrait pas tout aussi bien →

faire le travail, tout en leur laissant la liberté de customiser leur robot ?

Le cheval est le moyen de transport incontournable du western (et un ami fidèle ou horripilant, au choix) !

Pour offrir un large choix aux joueurs, nous listons les espèces disponibles et leurs robes : pur-sang espagnol, poney shetland, appaloosa... Après avoir dressé des listes de caractéristiques pour chacun, et des prix, nous constatons qu'au final, la liste est bien longue et les particularités de chaque espèce nombreuses. Le tout est assez complexe.

Nous essayons alors de simplifier au maximum, car notre jeu n'a pas l'équitation pour propos. Un cheval sera donc :

- d'une espèce, à titre purement indicatif ;
- doté d'un atout pioché dans une liste fixe, qui jouera le rôle de bonus circonstanciel : Rapide, Endurant, Obéissant ;
- doté d'un indice de qualité qui servira de bonus permanent : Vieille carne, Bon, Excellent.

Être lisible

Ce que vous créez ou modifiez doit être accessible à vos joueurs. Un rappel à l'oral ne suffit pas toujours : il vaut mieux conserver une trace écrite, d'autant qu'il se passe parfois du temps entre deux parties.

Normalement, les étapes précédentes vous ont aidé à organiser votre propos et à être clair sur ce que vous souhaitez exprimer. Présentez aux joueurs votre feuille de route et votre parti-pris. Ainsi, il ne leur viendra pas à l'idée de relever le « *manque de réalisme* » de votre système quand justement, c'est le but recherché par le MJ !

Savoir transmettre votre système est presque aussi important que de savoir l'écrire. Un peu

d'organisation, quelques titres, et cela ne devrait pas poser trop de problèmes.

Une fois nos notes au propre, il faut les ordonner :

I) Vous êtes des « *desperados* »

Cette partie expliquera que ce sera une ambiance western où le joueur incarnera un membre d'une bande de hors-la-loi cupides. Les combats y seront rapides et létaux. Ajoutons aussi une note sur le fait que nous souhaitons conserver de la rapidité et de la simplicité dans la prise en main.

II) Règles de bases

Nous y exposerons le principe des jets de dés et du bluff. Nous y ajoutons une petite liste des compétences avec leur détail.

III) Règles avancées

Cette partie comportera les détails supplémentaires du jeu : explications sur les chevaux, les armes, quelques objets, des inventions farfelues et pourquoi pas quelques sortilèges amérindiens. On terminera par le système de progression, qui sera rapide car destiné à être joué en campagnes courtes.

IV) Création de personnages

Toutes les explications pour créer son desperado.

V) Partie MJ

C'est là que les notes sont rangées. Tout ce qui est caché aux joueurs (notamment le profil des forces de l'ordre ou de bandes rivales).

Après relecture, le document peut être envoyé par e-mail à nos joueurs (sauf le chapitre 5 bien entendu). Ils pourront alors se faire une idée avant la partie, et le shaman du groupe pourra choisir quelques rituels de magie à l'avance, par exemple. Pensons également à imprimer le document pour qu'il soit accessible pendant la partie.

Tester

Parfois, certaines idées peuvent sembler bonnes sur le papier... et catastrophiques dans leur réalisation ! La phase de test est primordiale pour vérifier ce qui fonctionne ou non. Gardez votre feuille de route à portée, vous avez un parti-pris et le jeu devra être jugé vis à vis de celui-ci.

Si quelque chose bloque en cours de partie, ne vous braquez pas, contournez le problème avec une bonne vieille improvisation et reprenez le souci à tête reposée. Analysez ce qui a fait que ce point n'a pas marché.

Faire un débriefing est aussi important que de discuter en fin de jeu. N'oubliez pas de demander leur avis à vos joueurs, ils pourront vous donner un point de vue différent. Écoutez les réactions en fin de partie, mais également entre deux séances : parfois, un sentiment « à chaud » n'est pas le même qu'à tête reposée. Impliquez toujours vos joueurs dans la création de votre système, car une règle qui vous semble inspirée peut passer pour une règle inique insupportable à vos joueurs.

Recoupez les informations, ne vous formalisez pas pour une seule remarque (les goûts, les couleurs...), voyez ce qui en ressort de manière générale et modifiez en conséquence.

Si, après test, un élément vous fait trop dériver de votre feuille de route ou laisse une mauvaise impression à vos joueurs, il faudra probablement s'en séparer ou le modifier, aussi intéressant que vous le trouviez.

Après test, il s'avère que notre système de bluff fonctionne mal. Constat : les joueurs mentent peu et sont beaucoup trop honnêtes. Peut-être que choisir de dire la vérité est plus intéressant ? Nous décidons d'augmenter la difficulté des jets, pour qu'il soit statistiquement

difficile de réussir un jet sans avoir à mentir. Voilà qui devrait encourager tout le monde à être un peu plus malhonnête !

Ne pas trop s'attacher

Hélas, personne n'est parfait, et il est probable que ce soit le cas pour votre création. Vous allez faire des erreurs, mais c'est de cette façon qu'on apprend. Ne désespérez pas ! Et surtout, ne vous attachez pas trop à votre création, car il y a de fortes chances qu'il faille la modifier.

De la même façon, sachez aussi quand vous arrêter. En modifiant des éléments de votre système, vous allez en impacter d'autres, et ainsi de suite, à l'infini. Acceptez le compromis quand il est nécessaire. Inutile de revenir encore sur un système déjà fonctionnel, surtout quand vous pouvez consacrer cette énergie à l'écriture de scénarios !

Il serait intéressant que la prime des personnages détermine leur expérience. Si l'idée plaisait beaucoup, ce principe a en réalité encouragé les actions visibles et les prises de risques inutiles, juste histoire de faire monter sa prime.

C'est à regret que nous choisissons de supprimer cette mécanique et d'opter plutôt pour « *enterrer le magot* ». Ce concept permettrait à un personnage d'enfouir de l'argent pour ses vieux jours, et de gagner au passage des points d'expérience. Cela donnera beaucoup d'importance au fait de braquer des banques, générera du scénario et provoquera inévitablement la convoitise des autres PJ et PNJ.

Voilà, vous en savez désormais autant que moi. À vous de jouer, de créer votre propre système (ou de jouer à *Desperados* !)

L'ASTÉROÏDE SHANTIPOLE

Après Shantipole...

Il y a bien longtemps, dans un champ d'astéroïdes bien lointain... Quelques rebelles arrivèrent dans le système Roche pour y secourir le futur Amiral Ackbar. C'étaient les héros du scénario Commando : Shantipole, qui s'est conclu avec l'explosion de l'astéroïde du même nom. Si nos héros ont depuis quitté les lieux, la vie de ne s'y est pas arrêté pour autant et l'endroit est toujours un lieu riche en intrigues pour tout contrebandier, rebelle ou même Jedi ! Bienvenue donc, à nouveau, dans le système Roche !

▶ Roche et ses Verpines

Le Système Roche

Le champ d'astéroïdes du système Roche est un amas de rochers de tailles très variables. On y trouve aussi multitudes de débris spatiaux, ce qui donne un cocktail complexe au sein duquel tout pilotage doit être effectué avec vigilance. Heureusement, en dehors des débris artificiels, l'essentiel du champ est composé de blocs de roche qui ont atteint un certain équilibre. Ce qui devait entrer en collision l'a déjà fait, et des pilotes qui avancent prudemment au sein de la zone peuvent s'en sortir sans trop de difficulté. Cependant, avec la vitesse, la difficulté augmente très vite et, si une poursuite se déclenche, la navigation au sein du champ d'astéroïdes devient beaucoup plus périlleuse.

Même il ne s'agit au bout du compte que de débris volants dans un espace froid et sans oxygène, le système

Roche n'est pas dépourvu de vie. En effet, les plus gros astéroïdes sont creusés et habités par une race extraterrestre considérée comme native du système : les **Verpines**. En outre, comme dans la plupart des champs d'astéroïdes, il est possible d'y rencontrer des Mynocks et des limaces spatiales.

Les autochtones du système Roche : les Verpines

Ce que **la plupart des gens savent des Verpines**, s'ils en connaissent l'existence, c'est qu'il s'agit d'une espèce insectoïde, qu'on ne croise pas beaucoup dans la galaxie, mais essentiellement dans le système Roche, qui est situé dans la Bordure Médiane. On sait qu'ils mesurent en général un peu moins de deux mètres de haut et qu'ils aiment bien bricoler des machines. Ils se reproduisent en pondant des œufs qui n'ont pas de parents spécifiques, mais qui sont pris en charge par la communauté. Ils se nourrissent principalement d'un champignon

Ce Bâtisse & Artifices offre une présentation globale du système Roche, qui reprend en partie, pour des raisons de cohérence, la description faite du système dans le guide Bastion de Résistance.

Néanmoins, le guide n'est pas nécessaire pour la lecture et la compréhension de cet aide de jeu.

nommé Magenge (de couleur vert pâle, dont le goût peut aller du fade au sucré).

Ceux qui connaissent le système Roche en savent généralement un peu plus sur les Verpines. Par exemple, ils savent que leur chitine leur offre une protection accrue, tout en conservant une flexibilité comparable à celle qu'offre la peau des humains ou de la plupart des extraterrestres. Elle est assez résistante pour protéger des coups de lames courants, voire de certains tirs énergétiques. Même si on les connaît plutôt pour leur affinité avec les équipements électroniques et mécaniques, certains ont pu entendre la production musicale majeure des Verpines : un arrangement choral au sein duquel ils ne chantent pas, mais frottent leurs jambes. L'origine de ce peuple n'est pas certaine, mais aujourd'hui ils vivent dans le système Roche. Certains théorisent que ce champ d'astéroïde est constitué des restes de leur monde natal, qui aurait pu se désagréger pour des raisons naturelles ou à la suite d'une grande guerre. D'autres théories vont toutefois jusqu'à leur prêter une origine en dehors de la galaxie ! L'hypothèse de la guerre est cependant la plus plausible, car elle explique le pacifisme des Verpines.

Seuls les experts ou les xenobiologistes savent que les Verpines captent les sons à l'aide de leurs antennes, mais disposent aussi d'yeux très complexes permettant de repérer des détails microscopiques. Ils disposent d'une technologie avancée, ce qui ne les empêche pas de manifester une excitation sincère devant une nouvelle machine. Ils vivent au sein de colonies autonomes qui peuvent produire leur propre nourriture, énergie et atmosphère respirables. Nombre de

ces astéroïdes-colonies abritent une centaine d'habitants, voire moins, mais certains pourraient accueillir jusqu'à un millier d'individus.

Leurs connaissances en ingénierie spatiale sont exemplaires, et même s'ils ne souhaitent pas prendre directement les armes, ils sont prêts à travailler pour des forces œuvrant pour la paix et la justice. On peut d'ailleurs noter qu'en dépit de leur philosophie pacifiste, plusieurs colonies fabriquent et vendent du matériel militaire.

Il faut être très **savant sur le sujet ou un spécialiste** pour savoir que cette espèce existe en fait sous deux formes majeures. Les Verpines qu'on croise en général appartiennent à une catégorie dominante, hermaphrodite et capable d'échanges sociaux poussés avec les autres espèces. La deuxième forme de vie verpine est constituée de clones ouvriers stériles. Complètement soumis à la forme dominante, ils n'ont qu'une intelligence limitée et leur vie n'a que peu de valeur au sein de cette société.

La vie en essaim

En fait, même si les colonies disposent d'un état d'esprit qui leur est spécifique, l'ensemble de l'espèce est constitué d'un seul essaim dans lequel tous les Verpines partagent une conscience communautaire. Celle-ci est limitée et n'écrase pas toute forme d'égo, et d'ailleurs chaque Verpine dispose de ses propres connaissances et compétences. Les Verpines ont des antennes émettrices et réceptrices d'ondes radio, qui leur servent à communiquer entre eux à distance. C'est à l'aide de ces dernières qu'ils disposent d'un lien télépathique qui permet à l'espèce de prendre des décisions communes facilement. Les Verpines n'utilisent donc pas de gouvernement au sens classique du terme, et chaque individu a →

Navigation dans le système Roche

Système D6 de WEG :

Un jet **facile** suffit à se déplacer lentement au sein du champ d'astéroïdes. Une allure rapide ou des manœuvres de combat, elles, requièrent de régulièrement réussir des jets de difficulté **moyenne**. Un jet raté indique une collision avec un astéroïde. Le vaisseau prend alors au minimum 3D de dommages, potentiellement beaucoup plus suivant la taille du rocher. Laissez peut-être parler le dé libre, un résultat de 1 indiquant un très gros caillou...

Système FFG :

De même, un test de Pilotage **facile** suffit pour les déplacements standards, tandis qu'une succession de tests de Pilotage **Moyens** se justifie dans les situations plus sportives. En cas d'échec, le vaisseau encaisse un dégât critique et ses occupants subissent 1 point de stress.

toute autorité pour parler au nom de l'essaim entier.

Le fait d'appartenir à un essaim conférant des liens télépathiques permanents avec des milliers d'autres individus rend le concept de mensonge superflu, en particulier pour les Verpines qui n'ont pas l'habitude de côtoyer d'autres espèces. Ils sont donc en général plutôt francs et honnêtes. En fait, on a constaté que presque tous les Verpines criminels ont un point commun notable : leurs antennes sont endommagées, ce qui les a coupés de l'esprit communautaire.

Si la thèse d'une guerre ayant détruit leur monde natal s'avère exacte, il se pourrait qu'il s'agisse d'une guerre civile avec un autre essaim, aujourd'hui décimé. Néanmoins, même si les Verpines abordent en général n'importe quel sujet avec aisance et entrain, ils préfèrent rester évasifs sur ce point, voire silencieux.

Organisation typique d'une colonie verpine

Sous certains aspects, on peut comparer une colonie du système Roche aux colonies de fourmis que nous connaissons. En effet, si certaines pièces sont assez critiques et spacieuses pour être décrites en détail plus bas, considérez que chaque astéroïde est parcouru de tunnels secondaires et de petites pièces aux utilités variables. Les Verpines sont à l'aise dans ces boyaux, d'autant que des ascenseurs à répulseurs y facilitent leur navigation, mais pour d'autres espèces il vaut mieux généralement se contenter de fréquenter les grands axes de circulation.

Au cœur d'une colonie Verpine, on trouve bien évidemment les **générateurs** essentiels à son fonctionnement, c'est-à-dire le générateur de puissance, qui alimente en énergie la colonie et le générateur

d'atmosphère, machine essentielle à toute vie au sein de l'astéroïde. En plus de produire l'air, le générateur contrôle aussi le recyclage de l'eau et d'autres fonctions essentielles à la survie. Dans les petites colonies, on trouve parfois le générateur d'atmosphère dans la même pièce que le générateur de puissance, qui alimente l'ensemble de la colonie en énergie.

Souvent aussi larges que la pièce qui les contient, ces générateurs sont souvent colossaux et très bruyants, ce qui n'est pas réellement un problème, car leurs accès sont toujours protégés par une solide porte anti-explosion, qui étouffent bien le bruit. En période de conflit, les accès sont aussi gardés par des sentinelles ou des droïdes de combat. Noter aussi que, par construction, les composants internes de ces engins sont très redondants. Ainsi, une avarie ou même quelques tirs de blaster isolés ne peuvent compromettre leur bon fonctionnement. Pour menacer réellement la colonie, il est donc nécessaire de dynamiter complètement l'un de ces générateurs. Bien évidemment, comme l'illustre le cas de Shantipole, faire exploser le générateur de puissance peut tout à fait détruire une grande partie voire la totalité de l'astéroïde, et pas seulement la colonie qu'il abrite.

Autour du générateur d'atmosphère, toujours le plus au centre possible de l'astéroïde, on trouve généralement les **quartiers d'habitation**. La nature très communautaire des Verpines fait qu'il s'agit traditionnellement de grands dortoirs. Des espaces sont bien sûr aménagés pour les loisirs et la détente. Même si la connexion très forte entre les habitants ne va pas jusqu'à la télépathie invasive permanente, les jeux de stratégie ou de bluff restent moins pertinents que pour d'autres espèces et on note un certain succès pour les

jeux de hasard ou arbitrés par une intelligence tierce. Certains bricoleurs ont d'ailleurs récupéré des cerveaux de droïdes, avec leur interface vocale, pour en faire les éléments centraux de leurs jeux de société.

Plus on se rapproche de la surface de l'astéroïde, plus les installations deviennent dédiées au travail et à la production. À la surface (ou juste en dessous), on trouve les salles dont la fonction est tournée vers l'extérieur de la colonie. C'est donc généralement là qu'on place le **centre de transmissions**, centre névralgique de la communication. Première ligne de défense, ce centre reste tout de même à plusieurs centaines de mètres sous la surface et relié à différentes antennes, plantées un peu partout sur de l'astéroïde, afin lui assurer une certaine résilience en cas d'attaque.

Juste à la surface de l'astéroïde, on trouve généralement de vastes aspérités qui ont été transformées afin de servir de **pont hangar**. L'atmosphère n'y est souvent retenue qu'à l'aide d'un champ de force. Pour éviter qu'une défaillance de ce dernier ne puisse compromettre l'atmosphère de toute la station, le couloir menant aux hangars, bien que large, peut être scellé du reste de la colonie, en plusieurs endroits, à l'aide de portes anti-explosion.

C'est aussi à la surface que l'on peut trouver les **canons à rayons répulseurs**. Il ne s'agit pas d'une arme, mais d'un système capable d'émettre des rayons répulseurs focalisés afin d'éviter toute collision avec d'autres astéroïdes. Ceci est rarement utile, car les trajectoires des rochers avoisinants sont généralement connues et relativement stables, mais il suffirait d'un choc pour compromettre toute la colonie. Il s'agit donc d'un élément vital

Noter que des colonies plus spécialisées peuvent disposer de nombreuses pièces ou équipements dédiés tels que des **agrifabriques** (dômes faisant office de serre tropicale, facilitant la production de Magenge), des **chaînes de productions titanesques** (traversant presque l'astéroïde de part en part), ou encore d'immenses **décharges** où les Verpines ferrailleurs déversent les carcasses de véhicules ou droïdes qu'ils ont pu trouver dans le système ou les régions proches (des collègues affectés au tri se font alors un plaisir de plonger dans ces débris dans l'espoir d'y faire des trouvailles exceptionnelles).

Entreprises et productions notables des Verpines

Roche

L'entreprise **Roche** est l'une des plus connues en dehors du système. À noter que « Roche » est son nom usuel, car le nom réel, traduit en basique, donne quelque chose comme « *Conception d'Appareils Mécaniques et Activités de Construction de la Ruche de Roche pour ceux qui ont besoin des Appareils de la Ruche* ». C'est peu vendeur, les non-Verpines se contentent donc de dire Roche.

Cette société est avant tout une société de fabrication de droïdes. Malheureusement, la faible présence des Verpines dans la Galaxie et leurs talents limités en marketing font que leurs productions ne se vendent guère au-delà de leur système et de quelques vaisseaux-mondes ithoriens. Néanmoins, leurs produits sont aussi appréciés par quelques connaisseurs plus marginaux, tels que les Hutts. Notamment, Jabba est connu pour utiliser certains de ces droïdes.

Parmi leurs produits-phares, on notera ainsi le **droïde fondeur** →

8D (conçu pour travail du métal en condition de chaleur extrême), le **droïde utilitaire J9** (multifonctions, dont la morphologie rappelle beaucoup celles des Verpines) et enfin le **droïde de combat lourd IX-6** (mais qui ne sera produit qu'après la chute de l'Empire).

Slayn & Korpil

Société fondée par l'association de deux colonies, **Slayn & Korpil** est moins connue que Roche. Leur travail collectif a abouti à la création d'un groupe d'ingénierie spatiale de grande qualité. Parmi leurs créations, deux chasseurs spatiaux, le **V19** (introduit en 22 av.BY) et surtout le redoutable chasseur **B-Wing** (introduit en 4 ap.BY). C'est la conception de ce dernier que l'amiral Ackbar chapeautait du temps de sa présence au sein du système Roche.

Le partenariat sut aussi élargir son catalogue en produisant un aéroplane de grande qualité, le **V-Wing** (introduit en 10 ap.BY). Leur expertise est aussi reconnue dans l'industrie, ce qui explique qu'ils vendent aussi des composants à d'autres fabricants, tels que le réacteur pour chasseur, le **Hypertron 2000**. Ayant rejoint très tôt la Rébellion, malgré leur philosophie pacifiste, les Verpines de ces sociétés ont aussi réalisé d'autres prouesses d'ingénierie pour la cause. On peut citer parmi celles-ci la **MG-100 StarFortress SF-17** (utilisé en 34 ap.BY), ainsi que leurs capsules de transport de la Rébellion.

SlaynRoche Co.

SlaynRoche Co. est une autre société Verpine surtout connue pour son produit phare : « l'**Asteroid Director** », un véhicule basé sur un propulseur à conversion d'énergie. Il fait 10 mètres de long et est capable de vaporiser les résidus de minage d'astéroïde pour se propulser avec.

Ce procédé permet à l'**Asteroid Director** de déplacer... des astéroïdes entiers ! On s'en sert généralement pour préparer ces derniers au minage ou afin de les retirer du chemin. Un seul véhicule peut déplacer facilement des blocs allant jusqu'à 50 tonnes métriques, mais au-delà il devient vite nécessaire d'utiliser plusieurs engins (le groupe pouvant être manipulé depuis un seul véhicule grâce à des commandes à distance). On lui connaît aussi un autre usage, plus militaire : le **Asteroid Director** a en effet servi à constituer des défenses naturelles, voire à envoyer des astéroïdes sur des mondes sans bouclier.

Autres productions verpines

Sans rentrer dans le détail, il est important de signaler que les Verpines produisent, de manière plus marginale, de nombreuses merveilles technologiques. Tout particulièrement, l'avènement de l'Empire et la création de la Rébellion ont amené ces extraterrestres, pourtant d'une nature peu agressive, à développer de nombreuses armes, parmi lesquelles on citera le blaster à ion (dont le « *disrupteur de droïde verpine* » qui est une amélioration du disrupteur de droïde des Bothans), des pistolets et fusils magnétiques (appréciés par les assassins, car très silencieux) et bien sûr les fameuses lances verpines, utilisées par le bataillon de lanciers des clones (voir la série Clone Wars de 2003, S1E8).

Ces armes ne sont pas les seules productions notables des Verpines. De manière moins létale, on trouve aussi des **régulateurs cardiaques**, différents types d'**armures et boucliers personnels**, la célèbre **fibre verpine** et aussi le **turbo speeder Parxis MK. I** (très apprécié par l'Ordre Jedi), sans compter divers équipements cybernétiques d'amélioration oculaire, etc. →

Quelques colonies remarquables du système Roche

La colonie **Arkens** s'est spécialisée dans le commerce. Environ 400 Verpines occupent son astéroïde principal, complété par quatre astéroïdes mineurs dédiés à des fonctions logistiques et qui accueillent chacun une cinquantaine d'individus. L'importante activité commerciale de la colonie l'a poussé, chose rare, à recruter en son sein des employés d'autres espèces. Une poignée d'Humains, un duo d'Ithoriens ainsi que quelques représentants isolés d'autres groupes : une Sullustaine, un Devaronien et un Chevin. En complément à l'usage courant de droïdes de protocoles, ces salariés non-verpines sont utiles pour faciliter la communication et le négoce avec les entreprises du reste de la galaxie et les convois de passage. Régulièrement, des vaisseaux-mondes ithoriens passent dans le système pour y effectuer des réparations délicates et y acquérir de nouveaux équipements ou des droïdes.

Ne disposant pas d'usines, Arkens achète auprès des autres colonies verpines la plupart de ses ressources, mais dispose aussi d'une petite flotte commerciale apte à dénicher de bonnes affaires partout dans la galaxie.

La colonie **Kesupi** offre des services d'assurance et d'escorte aux autres Verpines, qu'il s'agisse d'individus ou de colonies entières. On peut ainsi par exemple souscrire auprès d'elle en tant que personne à des contrats de rapatriement ou de couverture médicale, ou en tant que colonie pour des escortes de convoi miniers ou commerciaux.

Il s'agit d'une colonie de taille modérée comprenant environ 200 Verpines, qui peine à dégager de forts bénéfices, et dont la réputation n'est pas intacte. L'esprit d'essaim verpine fait que Kesupi ne peut escroquer ses voisines, mais il est admis que certaines de ses méthodes manquent de soin et que les dégâts collatéraux ne sont pas rares.

La nature variée de ses offres de service la pousse parfois à recourir à des employés de passage.

La colonie **Mormo** recycle de vieux vaisseaux, récupérés gratuitement par leurs équipes en déplacement hors-système, ou achetés à bas prix à des compagnies et institutions qui procèdent à des mises à niveau de leur matériel.

Les Verpines n'ont pas leur pareil lorsqu'il s'agit de réparer de telles machines tout en les améliorant. Chaque petite équipe y va de son improvisation, aussi même lorsque Mormo reçoit une centaine d'appareils d'un même type, ce sont au final plusieurs dizaines d'appareils différents les uns des autres qui sortent en bout de chaîne après leur rénovation.

Cela n'empêche pas la colonie de trouver des clients auprès de particuliers et de petites entreprises qui n'ont pas besoin de matériel de série.

La colonie **Armato** produit des champignons Magenge en grande quantité et c'est elle seule qui approvisionne la plupart des autres colonies. Elle s'est spécialisée dans cette production il y a des siècles de cela. Elle interrompit sa production de petits speeders de l'époque lors d'une épidémie au sein de la plantation de Magenge. L'infection était causée par un ver. Cette crise mit alors la colonie entière à l'étude exclusive des procédés de culture des champignons, ainsi qu'à la parasitologie les entourant. Leurs travaux améliorèrent les rendements mais aussi le goût du Magenge et, peu à peu, la colonie se spécialisa dans la production et l'exportation du champignon. Ce sont désormais des dizaines de vaisseaux qui vont et viennent en permanence entre la colonie d'Armato et les colonies qui ont choisi de lui sous-traiter les questions nourricières. Ces clients maintiennent cependant une petite production locale de Magenge, car l'autonomie de chaque colonie reste une tradition ancrée dans l'esprit des verpines. Ainsi, si Armato devait disparaître, les autres colonies ne seraient pas condamnés à la famine. En attendant, elles peuvent libérer de l'espace et de l'énergie à d'autres tâches, tout en profitant de la qualité supérieure des repas fongiques d'Armato !



Pour en savoir plus sur les événements qui aboutiront à la destruction de la base Shantipole, référez-vous au scénario *Star Wars West End Game*, « *Commando Shantipole* ».

Shantipole

Note à l'intention du lecteur : Cette description de la station correspond à la période comprise entre L'Empire contre-attaque et Le Retour du Jedi, soit 3 ou 4 ap.BY (après la Bataille de Yavin). On peut toutefois l'adapter facilement à la période suivant la chute de l'Empire. On considérera alors que la base impériale prête allégeance à un ancien Moff devenu seigneur de guerre local cherchant à préserver les valeurs et le souvenir de l'Empereur, la situation se rapprochant peu à peu du délitement que l'on constate dans la toute nouvelle série The Mandalorian.

Il y a encore peu, la base de recherches Shantipole développait, pour le compte de la Rébellion et de l'amiral Ackbar, les prototypes des Aile-B. Malheureusement, l'Empire l'apprit et s'empara du centre de recherche. Dans un geste désespéré, afin d'empêcher les Impériaux de mettre la main sur leurs travaux, Ackbar ordonna à un petit groupe de Rebelles d'infiltrer héroïquement la station et de saboter son générateur. L'explosion qui a en résulté a détruit la plupart des installations et même coupé en deux l'astéroïde – avant de libérer une onde de choc, qui se fait sentir à plusieurs parsecs de là...

Aujourd'hui, Shantipole n'est donc plus que l'ombre de la colonie qu'elle fut. Une bonne partie a été désintégrée en petits morceaux et le morceau le plus large qui a survécu est perclus de crevasses et surtout noirci par l'explosion. L'Empire a alors quitté les lieux, ne laissant que quelques droïdes sondes surveiller les parages, dans le cas improbable où des Rebelles y reviendraient. Les autres colonies verpines se tiennent à l'écart de l'endroit considéré

comme « *maudit* » (pour autant qu'une espèce aussi peu portée sur la religion puisse disposer d'une telle notion). Cependant, malgré la diligence de l'Empire, l'endroit n'est pas aussi vide qu'il n'y paraît.

En effet, un pirate verpine, **Ro'par**, l'un des rares de son espèce à adopter une vie criminelle, a réussi à tromper le réseau de surveillance de l'Empire et a ainsi fait de l'ancienne station sa base arrière. Le pirate et son équipage s'y cachent après chaque abordage et y laissent souvent, pendant quelque temps au moins, leur butin. Peu après leur installation dans les ruines de la station, un sinistre individu, **Lazaris Ullro**, a contacté l'équipage pirate. L'homme avait appris que les pirates disposaient d'une bonne planque dans le système Roche et il a négocié avec eux le fait de pouvoir utiliser lui aussi la station en guise d'escale discrète pour ses opérations de contrebande. L'appât du gain a vite convaincu les pirates d'accepter l'offre sans trop poser de questions. Désormais, les navettes de Lazaris passent elles aussi inaperçues aux yeux des sondes de l'Empire et utilisent aussi Shantipole pour leur commerce illicite. Enfin, c'est du moins ce que croient les pirates, mais toute cette histoire n'est qu'un tissu de mensonges.

En effet, après la destruction de la station par les Rebelles, un agent astucieux du RI (Renseignements Impériaux), **Artie Palmirr**, a vu là une opportunité. L'explosion du générateur principal a en effet largement épargné le niveau inférieur qui hébergeait le centre de recherche. La partie de l'astéroïde rongée par les tunnels verpines s'était certes désintégrée, mais le reste de la station a pu être restauré discrètement par le RI afin d'y installer une base secrète. Le **pont hangar n°2** est

réparé, mais aussi équipé de holo-projecteurs pour paraître inaccessible et complètement détruit.

Le RI dispose donc d'une base complètement opérationnelle, mais aussi très discrète pour opérer dans la région. Elle sert de base arrière, mais aussi de prison secrète pour y faire interroger et disparaître les « *ennemis de l'Empire* » qu'ils capturent. Le fait que Shantipole était un centre de recherche n'a pas été oublié. L'agence de renseignements n'hésite donc pas à utiliser cet endroit pour y mener des expériences aussi abominables qu'immorales – allant du clonage à la conception de rétrovirus destinée à dévorer la faune de planètes entières (ou tout autre recherche qui correspond aux besoins du meneur de jeu).

Contre toute attente, un groupe de pirates verpines réussit à s'infiltrer, à l'insu des impériaux, par le **pont hangar n°1** ! Les pirates firent tellement bien qu'il fallut même plusieurs jours aux agents du RI pour réaliser que les niveaux supérieurs de la station étaient désormais leur tanière ! La capitaine Palmirr, désormais responsable de la station qu'elle a fondée, fabriqua alors le personnage de Lazaris Ullro afin de transformer cette situation embarrassante, là encore, en une opportunité. Plutôt que de se débarrasser des pirates, la chef de la station opta en effet pour s'en servir de couverture.

Sous le déguisement de Lazaris, qui masque son visage, sa voix et sa silhouette féminine, elle a négocié avec eux l'utilisation des niveaux inférieurs, que les pirates n'avaient pas pris le temps d'explorer, pour ses propres affaires. Rop'ar, comme son second Malka, n'y voyant que des avantages, a vite accepté. Les pirates ne sont pas du genre à se poser des questions, surtout si on

leur offre de l'argent. Que Lazaris prenne contacte avec eux si peu de temps après qu'ils aient investi Shantipole ou même le fait que les générateurs de la station aient miraculeusement survécu à l'explosion et étaient fonctionnels à leur arrivée ne leur a pas mis la puce à l'oreille. Seul Malka s'interroge un peu sur ces coïncidences, mais il est bien loin d'exprimer ses doutes pour le moment.

Quelques endroits notables de Shantipole

Côté pirate

1. Aire de détente et infirmerie

Autrefois uniquement dédiée à la détente des soldats, cette salle garde en partie cet usage mais sert aussi d'infirmerie en cas de besoin.

2. Mess

Cette salle n'a pas tellement changé d'usage et reste réservée aux pirates les plus respectés, qui y ont installé appareils de loisir et œuvres d'art les plus prisés de la base.

3. Ascenseurs

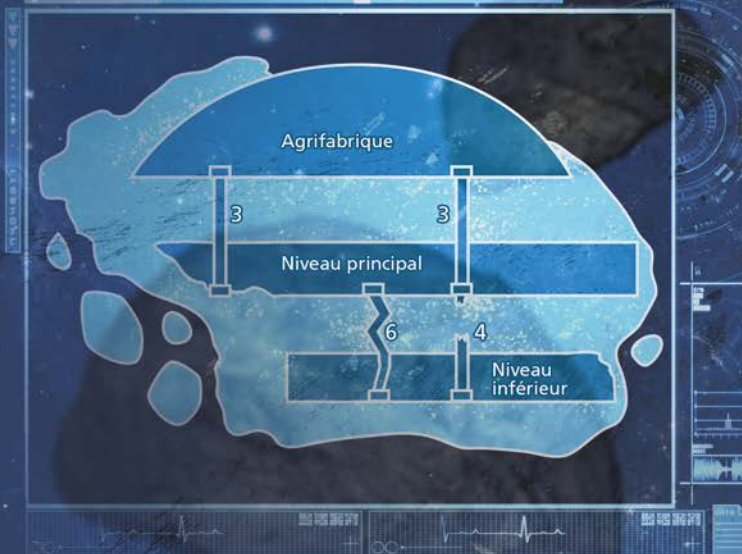
Deux tubes font le lien entre l'agrifabrique et le reste de la station. La partie n°4 permettant l'accès au niveau inférieur est hors d'usage.

8. Salle du butin (ex Centre de commandement)

De nombreux voyageurs ne seraient dans cette pièce qu'une gigantesque décharge de débris sans intérêts. Pour des Verpines sans accès au marché classique, il s'agit d'une mine de pièces détachées, d'armes et de richesses diverses. En effet, mieux que dans n'importe quelle chambre forte, les pirates verpines ont caché ici tout ce qu'ils voulaient protéger des curieux. Chaque pirate y a déposé son butin personnel en un endroit connu de lui seul (même si un verpine peut tomber →

L'Astéroïde SHANTIPOLE

- 1/ Aire de détente et infirmerie
- 2/ Mess
- 3/ Ascenseur
- 4/ Tube brisé
- 5 / Éboulements bouchant le chemin
- 6/ Escalier de fortune
- 7/ Porte anti-explosions
- 8/ Salle du butin
- 9/ Quartiers d'habitation
- 10/ Sas n°2
- 11/ Salle informatique
- 12/ Systèmes de survie
- 13/ Générateur d'atmosphère
- 14/ Générateur d'écran
- 15/ Pont hangar n°1
- 16/ Pont hangar n°2
- 17/ Agrifabrique
- 18/ Entrepôt à droïdes
- 19/ Laboratoire, bureaux et prison
- 20/ Générateurs
- 21/ Terrain d'expérimentations
- 22/ Sections inexploitées





Zone contrôlée
par les pirates

Zone contrôlée
par les forces
impériales



parfois par hasard sur la possession d'un collègue et s'en emparer pour la cacher ailleurs). Trouver un objet précis ici revient à chercher une aiguille dans plusieurs énormes bottes de foin. On pourrait toutefois trouver facilement des pièces de rechange pour tout matériel courant, et trouver des objets plus rares avec un peu d'insistance. Si l'on a l'intuition que les occupants de l'astéroïde cachent des choses précieuses à cet endroit, on peut trouver une arme rare, une tête de droïde cachant des crédits, voire quelques plaques de beskar.

Notez que si les PJ viennent à Shantipole afin de retrouver une cargaison dérobée par les pirates, c'est probablement ici qu'ils la trouveront. Le problème qui risque de se poser à eux, c'est que Lazaris rends régulièrement visite aux pirates afin de regarder leurs butins, au cas où on y trouverait quelque chose d'intéressant pour les RI...

10. Sas n°2

Cet accès est désormais colmaté et condamné.

11. Salle informatique

Ce qui n'a pas été saccagé par les soldats impériaux à l'époque de *Commando Shantipole* (lorsqu'ils ont senti que la situation leur échappait) a été en partie pillé par les pirates qui y ont récupéré de quoi améliorer leur matériel personnel. Ces derniers ont tout de même pris soin de mettre en place ici une interface avec les systèmes actifs, dont celui s'occupant des rayons répulseurs encore en état de marche. La salle dédiée à leur contrôle ayant sauté avec le reste de l'astéroïde disparu, il s'agit ici d'un raccordement de fortune à des circuits parallèles.

Le travail de surveillance et de correction des trajectoires d'objets stellaires étant chronophage et

fastidieux, il a été confié à un droïde reprogrammé pour cette tâche. Il s'agit de R1P4, un droïde astromech R1 recouvert de tags et graffitis pirates.

12. Systèmes de survie

Le recyclage de l'eau ainsi que la distribution de l'air sont contrôlés ici par un ordinateur tournant au régime minimal. S'il est coupé, les circuits de répartition s'arrêtent, rendant la vie dans la station d'abord éreintante puis (au bout de plusieurs heures) presque impossible.

13. Générateur d'atmosphère

Une grande excavation abrite une série de générateurs d'atmosphère, posés sur des socles de permachère renforcée (matériau très solide) épais d'un mètre. Une demi-douzaine de scaphandres sont rangés dans un coin de la salle (pour pouvoir réparer en cas de défaillance du système). Ils sont dans un état discutable et leur étanchéité n'est pas garantie en cas de frottements inopportuns...

L'ensemble de la station partage un même réseau électrique et les deux camps sont dans un compromis et des échanges permanents. Mais étant donné que le meilleur système de production d'énergie est du côté impérial, les pirates ont installé dans cette salle des générateurs qui permettent d'assurer la survie minimale au besoin (l'agrifabrique ne pourrait cependant pas se suffire de ça).

14. Générateur d'écran (ex salle de détente des pilotes)

Cette salle (pas tout à fait déblayée) a été réaménagée pour servir de générateur magnétique remplaçant celui qui a été détruit. Ce champ empêche à l'air du hangar de s'échapper dans l'espace.

15. Pont hangar n°1

Assez classique, il a néanmoins été modifié pour une meilleure défense. Des canons lourds sont prêts à accueillir tout vaisseau non invité.

17. L'agrifabrique

Autrefois dôme luxuriant disposant d'une splendide verrière, l'agrifabrique a été réparée avec les moyens du bord. Des carcasses de vaisseaux y ont été collées puis des plaques additionnelles ajoutées afin de colmater tous les trous qui compromettaient l'intégrité de la base. C'est là que pousse le champignon Magenge. Une distribution d'eau imparfaite mais fonctionnelle et des panneaux émetteurs de lumière suffisent à faire le travail, sous la supervision de quelques pirates verpines (les lâches et les ex-prisonniers, en gros ceux en lesquels on a le moins confiance lors des raids).

Kalk'ram, un pirate dévoué, mais ayant perdu un bras officie ici pour s'assurer qu'aucun petit malin ne tire au flanc ou ne cherche à saboter voire empoisonner la production de champignons. Il est accompagné d'un vieux droïde de police, **Heli**x (modèle HXZ-1 de Cybot Galactica), dont la mémoire n'a pas été effacée depuis longtemps et qui voit des comportements louches partout (le droïde a d'ailleurs déduit depuis longtemps la présence des impériaux, mais comme personne ne lui a demandé son avis...).

Côté Impériaux

Sur cette partie de l'astéroïde, les boyaux typiques des colonies verpines étaient déjà très endommagés à l'arrivée de l'armée, et les Impériaux en ont profité pour détruire les passages qui restaient, colmater tout ce qui pouvait l'être, et ne laisser qu'une porte anti-explosion pour les séparer du reste de la colonie qui ne les intéressait

pas (partie investie depuis par les pirates).

6. Escalier de fortune

Un passage a été aménagé pour relier le niveau principal au niveau inférieur.

7. Porte anti-explosion

Contrôlée par l'Empire, cette porte divise la station en deux.

9. Quartiers d'habitation

Zone de vie des soldats.

16. Pont hangar n°2

La partie visible du hangar depuis l'extérieur a été réduite au minimum pour plus de discrétion. Ce hangar voit de toute façon peu de trafic, et a été en partie réaménagé en salle d'exercice physique pour les troupes.

18. Entrepôt à droïdes

Partiellement effondrée, cette salle est maintenant utilisée comme point d'attache pour les droïdes qui viennent s'y recharger ou attendre une tâche.

19. Centre de recherche et prison

L'Empire n'ayant pas tardé à investir la base après sa destruction, ses représentants ont tout de suite installé un élément central de toute structure impériale : une prison. Rien de bien grand ici, mais de quoi enfermer quelques Verpines ou autres dissidents afin de les interroger dans la plus grande tranquillité. Au même endroit, on trouve un petit centre de recherche, principalement tourné vers l'étude des technologies verpines et du système Roche, mais... la proximité de cellules bien remplies de cobayes « *prêts à l'emploi* » a souvent donné quelques idées créatives aux savants de passage dans la station.

C'est aussi dans cette zone que la commandante a fait installer →

son bureau et ceux de ses subordonnés directs.

20. Générateurs

Avec la destruction du système principal, c'est ici que réside le générateur d'origine le plus efficace. Il combine l'utilisation de quelques panneaux solaires restants à l'ajout par les impériaux d'un petit système à énergie nucléaire.

Même si la salle est en partie effondrée, c'est là que les impériaux ont ajouté des systèmes portables de purification de l'air et de l'eau, qu'ils améliorent petit à petit, ainsi qu'un générateur d'écran magnétique pour garder un hangar fonctionnel.

21. Sous-sol du pont hangar

L'élévateur à véhicules permettant de communiquer avec le pont hangar n'est plus fonctionnel. Cette grande salle sert désormais de terrain d'expérimentation pour l'équipe de recherche qui peut y monter, utiliser, démonter ou ravauger des équipements verpines.

22. Sections inexploitées

Cette zone abritait à l'origine plusieurs salles utiles, mais seuls quelques couloirs y ont été déblayés pour l'instant, accompagnés de quelques placards à outillages.

Personnages-clés de Shantipole

Ro'par, Verpine pirate

Description physique : Des antennes coupées près de leur base, une démarche lente et saccadée (qui diffère de celle des autres Verpines), une combinaison protectrice affublée de gadgets divers (dont plusieurs micro-armes).

Histoire :

Originaire de la colonie Galina, Ro'Par fut victime dans sa jeunesse

d'un accident. Une faiblesse temporaire au mauvais moment dans le champ répulseur de la colonie a provoqué une collision entre un petit astéroïde et un vaisseau qui approchait le hangar principal de la colonie. Plusieurs Verpines sont mortes. Ro'Par a survécu, mais a perdu l'usage de ses antennes et une partie de sa mobilité. Coupé dès lors de l'esprit de ruche verpine, il s'est mis à ruminer son accident et son destin... et n'a trouvé de réconfort qu'en se rapprochant d'un autre Verpine souffrant du même handicap : Malka.

Ce dernier, plus âgé, n'avait rien d'un ange et tous deux ont fini par commettre des méfaits de plus en plus importants. Saisissant au vol une occasion rêvée, ils purent un jour prendre la tête d'un petit groupe de délinquants pour dérober un vaisseau cargo TL-1200 de chez Suwantek Systems qui devint leur base. S'ensuivit une période de piraterie audacieuse, et enfin l'occupation de la base de Shantipole après son abandon par Slavn & Korpil.

Personnalité :

La coupure du lien radio avec ses congénères a fait plonger Ro'par dans une forme de folie basée sur l'incompréhension et la colère. Ainsi, dotée d'une rage inépuisable qui n'a pas de cible bien identifiée, ce verpine déverse une énergie incroyable dans tout ce qu'il entreprend, à condition que cela nuise à la ruche globale. Son vieux compagnon de route, Malka, lui laisse donc volontiers le commandement de leur groupe à la formation récente et en croissance rapide, car il ne sait que très bien à quel point les accès de fureur de Ro'par sont dangereux.

Rôle au sein de l'équipage :

Ro'par trouve une légère compensation de son mal dans la confrérie

qu'il crée peu à peu avec les autres pirates. Il n'a rien d'un chef aimant, mais il fait toujours de son mieux pour limiter les pertes en opération. Sa nouvelle vie s'avère finalement tellement excitante qu'il entre parfois dans des phases délirantes, imaginant des attaques insensées et suicidaires. Heureusement, Malka est là pour le limiter dans ses excès.

Équipement :

- Fusil blaster
- Vibro-lame
- Combinaison de protection avec outils intégrés (lance-grappin, lance-fléchettes, projecteur holographique, comlink, etc.)
- Grenade à concussion

Malka, Verpine pirate, éminence grise, conseiller et recruteur

Physique :

Discret, ce Verpine ressemble à un garde de colonie commerciale. Il porte littéralement une tenue typique de la profession, qu'il a récupérée lors d'un raid et un peu personnalisée. Elle est donc légèrement renforcée ici et là, mais reste sobre, à peine affublée de l'emblème du clan pirate sur l'épaule gauche.

Histoire :

C'est une automutilation qui a fait sortir Malka de l'esprit de ruche. Poussé par une pulsion rare chez cette espèce, il s'est lui-même coupé les antennes avant d'assassiner un Verpine dont il convoitait la dernière acquisition : un pistolet désintégrateur Sacros K-11 en provenance du système de Panna.

Personnalité :

Penser à soi avant les autres peut représenter un long apprentissage pour les Verpines. Ce fut très rapide pour Malkar, qui est prêt à tout pour assurer sa propre survie et si

possible sa richesse. Il a développé des liens de confiance avec Ro'par et quelques autres pirates, mais n'hésitera pas longtemps avant de les trahir s'il peut y gagner gros. Malka est probablement l'une des rares Verpines sociopathes à exister.

Rôle au sein de l'équipage :

Malka est officiellement le second de Ro'par. Dans les faits, il est à la base de la plupart des décisions importantes. Il laisse son compagnon prendre le devant de la scène car son caractère flamboyant galvanise les troupes, mais sans l'esprit calculateur de Malka, le clan pirate aurait déjà disparu.

Il est en outre responsable du recrutement. Les pirates s'efforcent de capturer un maximum de prisonniers durant les raids. Ces derniers sont alors mutilés et sont emprisonnés sans antenne, jusqu'à ce qu'ils acceptent de se plier à une nouvelle vie de pirate. Ceux qui refusent ou feignent d'accepter pour s'enfuir sont tués sans hésitation par Malka ou ses adeptes.

Il est le seul de la troupe à se poser des questions sur leurs « coups de chance » successifs (la station encore opérationnelle à leur arrivée et le contrat juteux avec Lazaris). Cependant, ses théories qu'il garde pour lui pour le moment portent plus sur un retour discret de Slayn & Korpil, société fondatrice de la base Shantipole, qui pourrait bien avoir de bonnes raisons de revenir y chercher du matériel de pointe. Malkar aimerait s'en assurer, mais a déjà fort à faire pour l'instant avec l'activité croissante au niveau des raids spatiaux.

Équipement :

- Combinaison de protection légère
- Pistolet désintégrateur Sacros K-11
- Matraque télescopique →



Créer un PJ verpine

Pour Star Wars West End Games

Dés d'attributs : 12D

DEXTÉRITÉ	1D+1/3D
SAVOIR	1D+1/3D
MÉCANIQUE	1D+2/3D+2
PERCEPTION	1D+1/4D
VIGUEUR	1D+1/3D
TECHNIQUE	2D/5D

Capacités spéciales :

Armure corporelle (chitine) : +1D contre attaques physiques et +1 contre attaques énergétiques

Microvision : +1D de bonus sur jets de Recherche lorsqu'il s'agit de trouver de petits objets.

Antennes : Communication avec autres Verpines (et comlinks adaptés) sur une portée de 100 km de manière individuelle et sur l'ensemble du système Roche lorsque connecté à l'essaim du système.

Bonus technique : Tous les verpines reçoivent un bonus de +2D lorsqu'ils utilisent leurs compétences en TECHNIQUE.

Déplacement : 10/13

Stats EDGE

Vigueur 1 Ruse 2 Présence 2 Agilité 2 Intelligence 3 Volonté 2

Seuil de Blessure : 11 + Vigueur

Seuil de Stress : 10 + Volonté

Expérience de départ : 90

Capacités spéciales :

Toutes les Verpines commencent le jeu avec un rang gratuit en Mécanique, mais ils ne peuvent pour autant dépasser le rang 2 à la création.

Talent Bonus : Les Verpines ont un rang en "As de la mécanique" à la création.

Microvision : Les Verpines peuvent retirer un dé de pénalité lorsqu'ils font un test de Perception pour observer des choses petites ou même microscopiques.

- Pince à Magenge (une sorte de sécateur, qu'il utilise pour couper les antennes des prisonniers)
- Grenade de désorientation

Artië Palmirr, humaine, capitaine de l'armée impériale (renseignements impériaux)

Physique :

Il s'agit d'une femme élancée mesurant un peu plus d'un mètre quatre-vingt, âgée d'une quarantaine d'année mais à la courte chevelure complètement blanche. Elle paraît

perpétuellement inquiète, parfois extrêmement stressée.

Histoire :

Une carrière militaire quelque peu atypique : Artië en effet fait souvent des suggestions à ses supérieurs, ce qui n'est pas dans la tradition impériale. Mais le plus dur pour elle dans son ascension dans la hiérarchie, c'est le fait de devoir déléguer. Elle juge systématiquement ses subalternes incompetents et peu dignes de confiance. Elle ne peut faire autrement et est tout de même parvenue à se constituer une équipe qui

se débrouille et qui lui obéit au doigt et à l'œil. C'est en découvrant un rapport sur l'opération Shantipole que lui vint l'idée d'y installer une station. Elle demanda rapidement à son commandant l'autorisation d'établir là-bas une base d'un genre bien particulier...

Personnalité :

Artië souffre d'un complexe de supériorité qui rend son quotidien exténuant. Elle ne méprise pas avec malice ses subalternes, mais ne leur reconnaît jamais une bien grande intelligence. Cette sensation permanente d'être entourée de troupes peu soigneuses la pousse à un micro-management aussi chronophage qu'énergivore.

Cette vision d'autrui vient aussi avec une certaine compassion condescendante. Elle n'ose pas punir durement les fautifs, car après tout... pouvaient-ils seulement bien faire ? Malheureusement, le fait de n'accorder que peu d'autonomie à ses agents démotive parfois ces derniers, et la prophétie d'incompétence devient autoréalisatrice. La base est ainsi occupée par des agents frustrés et devenu négligents, suppléée par de nombreux droïdes,

que Palmirr considère souvent plus fiables que ses propres hommes.

Rôle :

L'autonomie qu'elle refuse à ses soldats, la capitaine Palmirr en a obtenu énormément de la part de sa hiérarchie. Elle espère bien profiter de cette situation isolée dans un système à haut potentiel pour mériter un grade de commandante. Son plan consiste à étudier autant que possible les Verpines qu'elle tient à proximité, puis d'étendre un réseau général dans le secteur afin de pouvoir être avertie au plus haut de toute nouvelle création verpine (« *plus jamais nos ennemis ne doivent bénéficier de merveilles technologiques telles que les Aile-B !* »).

Équipement :

- Uniforme impeccable, pistolet blaster EC-17 (discret, généralement utilisé par les éclaireurs)
- Comlink customisé (reconnaissance biométrique)
- Datapad crypté dans lequel elle note tout ce qu'elle peut

Romain Pelisse et Adrien Saurat

Illustration : *Josselin Grange*

UN MARIN, UN ORBE, UNE FÊTE RELIGIEUSE

Dans Clef en main, nous présentons trois éléments issus d'un type d'univers plutôt que d'un jeu en particulier. Un événement, un personnage et un objet conçus pour servir de tremplin à vos propres scénarios. Pas de stats, pas d'emplacement. À vous de vous en saisir.

Nous plantons le décor pour que le MJ puisse l'adapter à son jeu, vous ne trouverez donc pas de détails techniques comme profils de PNJ, difficulté de jets etc. Pour inaugurer cette nouvelle mouture de la rubrique, l'univers choisi est médiéval fantastique. Les éléments que nous présentons ensemble forment une trame de scénario, mais libre à vous de les changer et remplacer selon vos envies et vos besoins.

Wilsean

Wilsean est un homme dans la cinquantaine. Il a la peau tirée et couverte de corne, comme ceux qui passent leur vie en mer. Son dos légèrement voûté est toujours robuste malgré l'âge et ses larges épaules lui donnent un air vigoureux. Ses cheveux s'arrangent en une longue natte poivre et sel qui descend jusqu'aux aisselles. Ses habits sont délavés par l'âge et l'air marin. Lorsqu'il sort, il porte une tunique qui devait être rouge vif il y a longtemps. Il porte souvent un coutelas et une dague à sa ceinture.

Son visage est amical, mais il a tendance à juger les gens aisément. Une fois cela fait, il faudra redoubler d'efforts pour le faire changer d'avis. Il a beau être d'un naturel sociable, il parle très peu de lui et préfère partager des rumeurs de marins ou des nouvelles des autres pays dont il a exploré les côtes.

Wilsean est un natif de la région. Il a longtemps travaillé ici, d'abord en accompagnant son père en haute mer pour pêcher, et plus tard comme matelot au service d'un armateur local. Il passait régulièrement plusieurs mois en mer, et sa famille s'y était habitué. Après tout, Wilsean n'est pas le seul marin des environs.



Wilsean

Le jour des âmes



Il y a presque dix ans maintenant, sa petite sœur Cecelia est morte d'une mauvaise fièvre, laissant son mari Harmon s'occuper de leurs deux enfants. La vie de marin que menait Wilsean fit que son beau-frère et ses neveux sont la seule famille qu'il lui reste, et il tient à eux. Harmon apprécie Wilsean pour le soutien qu'il leur apporte, mais aussi parce qu'il n'est pas assez présent pour contester son autorité de père.

L'orbe boréal

Un orbe qui contient la lumière des aurores boréales. L'aurore à l'intérieur oscille doucement, et sa lumière varie en intensité. Lorsqu'elle brille au plus fort, elle semble faiblir violemment, comme si il existait une limite à la lumière que l'orbe peut produire. C'est le fruit d'une orfèvrerie

étrangère, et évidemment magique. Il est dénué d'inscriptions mais une série de stries regroupées au même endroit suggère qu'il devait orner quelque chose ou disposait d'un socle.

Witsean a trouvé cet orbe à la suite d'une mutinerie à bord, pendant laquelle il choisit de prendre la défense du capitaine. Lui et d'autres fidèles se trouvèrent abandonnés sur un îlot stérile. La seule trace de civilisation sur cet îlot était un autel à moitié enseveli que les marins creusèrent pour avoir un endroit où s'allonger à l'ombre. Au pied cet autel se trouvait un coffret qui avait aussi été enseveli, et Wilsean en fit la découverte, ainsi que celle de l'orbe précieusement conservé à l'intérieur. Le passage inopiné d'un navire de pêcheurs leur permit de rejoindre une ville sur la côte, mais Wilsean les abandonna peu de temps après, →



L'orbe boréal

lorsqu'ils tentèrent de vendre l'orbe pour embarquer à bord d'un navire qui les ramènerait chez eux.

L'orbe vient d'une civilisation lointaine du nord qui, à son apogée, s'étendait au sud jusqu'à l'îlot en question. À cette époque, l'îlot servait à délimiter les frontières de leur territoire. Cette civilisation se composait de marins, d'artisans et de magiciens, et l'orbe est un mélange de ces trois atisnants-là. Si l'on sait comment s'en servir, il peut dégager une lumière capable de percer la plus épaisse des brumes.

Cependant, de longues années sans usage l'ont perverti, et il apporte désormais les intempéries dont il était censé protéger, et le village subit régulièrement des brumes froides et humides qui nuisent aux récoltes et entretiennent un climat de superstition. Wilsean pourrait être conscient de l'effet néfaste de l'orbe, mais aurait choisi de l'ignorer pour une raison très simple.

Depuis qu'il est revenu avec l'orbe, Wilsean n'a jamais eu autant de chance. Il revient toujours plus riche qu'il ne l'était à son départ, et voit l'orbe comme un porte-bonheur.

Pourtant, cela pourrait être simplement son expérience de marin qui l'a changé en vieux loup de mer qui sait comment survivre à tous les dangers à bord. De peur de le perdre néanmoins, il a confié l'orbe à Harmon qui le garde chez lui, à l'abri des regards dans son coffret d'origine.

Le jour des âmes

Ce jour-là, les habitants de la région rendent hommage aux défunts. C'est l'occasion pour eux d'honorer leurs ancêtres, mais aussi faire le deuil de ceux qui sont partis plus récemment. L'ambiance est pour ainsi dire ambivalente. On se remémore certains défunts avec tendresse et affection, parfois avec fierté. D'autres défunts inspirent des sentiments plus tristes, ou même de la colère. Ces hommages se font très régulièrement en famille, et l'on passe la journée ensemble à partager des souvenirs lointains.

Beaucoup se rendent au cimetière pour déposer des offrandes au pied des tombes. Souvent, des pierres semi-précieuses, des colliers ou des ornements divers. Chaque année, une procession est organisée en fin d'après-midi, lorsque le soleil se couche. Elle représente le passage de la vie à la mort et se fait dans le silence. La procession dure jusqu'à ce que la nuit tombe. Elle est organisée par le clergé local, qui donne un sermon en place publique à la fin de la procession. C'est l'occasion pour l'église de rappeler son rôle au peuple, eux qui s'assurent que les âmes trouvent la route vers l'au-delà. Souvent aussi, le sermon prévient des conséquences auxquelles on s'expose à entretenir des cultes impies. Si un prêtre honnête fera de son mieux pour prodiguer de sages conseils, un prêtre moins honnête a l'occasion parfaite d'entretenir la peur et la superstition.

Des dons sont recueillis pour entretenir le cimetière, par exemple pour

l'agrandir ou réparer des tombes abîmées. Le clergé prodigue aussi des services plus délicats comme l'exorcisme, ou consacrer des tombes pour s'assurer que les morts restent morts. Ceux-ci se règlent au cas par cas, et sont prodigués par les quelques ecclésiastiques détenant des pouvoirs divins. On peut s'offrir ces services de plusieurs manières, en faisant des dons, en échangeant des services ou en contractant des dettes auprès du clergé.

L'intrigue

Le jour des âmes approche et l'ambiance est maussade. Les récoltes de la dernière saison sont maigres, et les paysans jalourent ceux qui, comme Wilsean, continuent de prospérer.

Cette année, deux chasseurs ont disparu. Victimes d'une meute de loups ou à jamais perdus dans la brume qui semble sans cesse tomber sur la région, leur sort est incertain et leurs familles doivent prendre une décision avant le jour des âmes. Doivent-ils en faire le deuil ou continuer d'espérer ?

Harmon a compris que l'orbe influence les intempéries, mais il n'ose pas en discuter avec Wilsean car ce dernier a offert à ses enfants une vie bien plus agréable depuis son retour.

Il s'est confié à Oswyn, le prêtre qui va mener la procession de cette année et donner le sermon en place publique. Oswyn est arrivé dans la région il y a quelques années seulement, mais c'est un bon orateur qui s'est attiré la sympathie des locaux. Ce dernier a bien compris qu'il y a un coup à jouer pour lui. Le climat de peur sera parfait pour un sermon qui rallie le peuple au clergé. Il pourrait monter les habitants contre Wilsean et son orbe, l'accusant de sorcellerie, mais il doit redoubler de ruse car il souhaite récupérer l'orbe ensuite. Il pourrait contrôler son pouvoir, ou le remettre à ses supérieurs pour s'assurer une belle promotion. Il

pourrait aussi le vendre. Un tel objet vaut son pesant d'or, et il pourrait s'offrir une vie plus confortable, loin du clergé et des histoires de villageois. Lorsqu'un homme rusé comme lui met la main sur un objet si précieux et mystérieux, tout devient possible.

Witsean n'est pas dupe, il a remarqué que Harmon se comporte bizarrement depuis quelque temps. Il s'inquiète pour lui et pour ses neveux, et il a l'intention de rentrer en ville à temps pour le jour de âmes, et passer du temps avec eux. Cependant, avec tout ce temps passé en haute mer il n'a pas remarqué que l'ambiance en ville se dégrade plus que d'habitude. Si quelqu'un tente de s'accaparer son orbe, il fera en revanche tout pour le récupérer. Sa jeunesse est certes derrière lui, mais il a toujours l'esprit vif et il sait se battre. Il a même de fidèles amis marins qui prendront certainement sa défense. Si personne n'intervient, il se peut que le jour des âmes devienne le théâtre d'une justice populaire, de règlements de comptes qui pourraient finir dans le sang.

Note aux Meneurs : Pour rendre ce scénario intéressant, il faut décider des motivations des protagonistes. Que savent Wilsean, Harmon et Oswyn sur l'orbe, et quelles sont leurs intentions ? L'enfer est pavé de bonnes intentions, peut-être ont-ils tous à cœur de protéger ceux qui leurs sont chers. Peut-être que certains d'entre eux ont décidé que le malheur des uns ferait leur bonheur à eux.

Un scénario Clef en mains ne vous apportera pas ces réponses, c'est à vous d'orienter l'intrigue en fonction de vos aventures. Dans un monde high-fantasy, l'orbe serait certainement plus puissant que décrit précédemment. Un monde low-fantasy verrait peut-être la superstition et la peur décuplée face à un tel objet ?

Paul Fournier

Illustrations : Jérémie Bouzerna



UN COMBAT COMME AU CINÉMA, ÉPISODE 2

Dans le Casus#32, nous avons appris comment considérer un combat comme un scène dramatique. Aujourd'hui, passons à la phase concrète de la préparation d'un combat palpitant en répondant à trois questions fondamentales : qui, pourquoi, et où...

Combien d'adversaires ?

Pour déterminer combien d'adversaires feront face à vos PJ, une seule chose compte : votre histoire. Laissez tomber les rencontres équilibrées. S'il est logique qu'un avant-poste de drows abrite une quinzaine de guerriers, qu'il en soit ainsi, même si vos PJ n'ont pas le niveau pour affronter une telle opposition. Si combattre conduirait les PJ à une mort certaine, c'est que le combat n'est pas le meilleur moyen d'atteindre leurs objectifs. Si vous divisez les drows en groupe de deux parce que les calculs d'équilibre des rencontres vous disent que vos PJ ne peuvent survivre qu'à deux drows, chaque combat sera complètement artificiel. Évitez le syndrome du Grand Stratégue qui n'envoie à chaque épisode qu'un seul Golgoth affronter Golorak...

Qui les PJ affrontent-ils ?

A priori, votre scénario ou le déroulement de la partie vous dictent qui seront les adversaires des PJ. Qu'il s'agisse d'une horde de gnolls en maraude ou d'une phalange de templiers, la réponse à la question du « qui » a un impact fondamental sur le combat (au-delà de la page du bestiaire à laquelle vous référer). Difficile de nier que votre scène racontera une histoire bien différente selon que vos PJ de *Héros & Dragons* affrontent une âme en peine entourée de spectres ou un assassin et ses loups dressés.

La scène sera différente pour deux raisons. Ces adversaires n'auront certainement pas les mêmes objectifs (nous y reviendrons), mais d'abord, à l'évidence, ils useront de tactiques différentes puisque leurs capacités sont clairement dissemblables.

Comprendre les possibilités des adversaires et déterminer leur impact sur le combat est une étape indispensable de votre préparation. Une étape qui vous évitera de vous rendre compte après un combat insipide que vos duergars pouvaient se rendre invisibles, que les goules paralysaient les

ennemis qu'elles griffaient ou que le templier armé d'orichalque pouvait frapper au cœur du spectacle des Nephilim. Ou de vous retrouver en début de combat à devoir imaginer, dans l'instant, les conséquences des capacités des adversaires sur le déroulement du combat.

Oposons notre âme en peine et ses spectres à notre assassin flanqué de deux loups. Un simple coup d'œil dans *Créatures & Oppositions* suffit pour illustrer notre propos :

- L'âme en peine est intelligente (12) et possède des capacités qui en font un horrible adversaire : elle vole, elle traverse les murs et elle transforme les morts en spectre. De manière logique, elle s'assurera d'attaquer par surprise (quitte à, un round sur deux, disparaître de la vue des PJ pour revenir par le sol, un mur ou le plafond), elle attaquera les PJ les plus faibles pour les tuer rapidement et pouvoir se créer un allié de plus en le transformant en spectre. Spectres qui pourront user de la même tactique pour attaquer, deux par deux à chaque round. L'âme en peine leur ordonnera de s'acharner sur un seul PJ afin de le tuer rapidement et d'en faire l'un des leurs.



- L'assassin est lui aussi intelligent et ordonnera à ses loups d'attaquer le même adversaire afin qu'ils bénéficient d'un avantage (capacité *tactique de groupe*) et qu'ils aient l'opportunité de le mettre au sol (effet de leur morsure). Une fois fait, l'assassin pourra utiliser son *attaque sournoise* à l'envi.

Changeons de jeu : *Nephilim*. Comparons deux groupes de templiers. Le premier est issu d'une obédience mineure composé de manteaux noirs. Ils n'ont pas tous une arme à feu et ne sont pas préparés à voir des « *démons* » user de leur magie. La scène sera bien différente avec un second groupe mené par un nautile du 3^e degré flanqué d'un chevalier-mage possédant deux homoncules et de quatre manteaux blancs aguerris au combat contre des immortels. Pourriez-vous imaginer les tactiques mises en place par une telle force de frappe pendant la partie ? Impossible. Il est donc important de se poser la question pendant la préparation ou risquer que les deux combats se ressemblent malgré les différences évidentes entre les deux groupes.

Cette préparation ne concerne d'ailleurs pas que les capacités de combat. La personnalité a également un impact. Dans *D&D* et ses dérivés, l'alignement d'un monstre est l'outil parfait : des kobolds loyaux agiront de manière coordonnée malgré leur intelligence limitée tandis que des trolls chaotiques agiront en horde, sans aucune réelle tactique. De la même manière, les templiers du 3^e degré seront conditionnés au combat contre des immortels, au contraire de leurs frères inexpérimentés.

En résumé : lorsque vous choisissez vos adversaires, assurez-vous de passer en revue leur intelligence, leur personnalité et leurs capacités martiales afin que, une fois pris dans la fureur du combat, vous sachiez quelles tactiques sont à votre disposition, et quelle histoire vous allez pouvoir raconter.

Pourquoi les adversaires combattent-ils ?

C'est la question centrale de la préparation d'une scène de combat. Pourquoi les ennemis vont-ils →

► combattre ? Quel est leur but ? Que vont-ils faire pour atteindre ce but ? Quelle sera leur stratégie ?

Reprenons notre avant-poste drow. Les PJ décident d'y pénétrer malgré les risques et le premier combat se déroule face aux gardes qui protègent l'entrée. Posez-vous la question : pourquoi ces drows combattent-ils ? Pour empêcher les intrus d'entrer, certes. Pour tuer les PJ. OK, mais encore ? Pour sonner l'alerte évidemment ! C'est ça, le rôle d'une sentinelle : repérer les intrus, sonner l'alarme et gagner assez de temps pour que les renforts arrivent, que les défenses aient le temps de se mettre en place ou, si l'opposition semble trop forte, organiser l'évacuation. Si un drow a le choix entre tirer un carreau ou sonner l'alarme, en gardant leur raison de se battre en tête, votre décision sera évidente.

Imaginons maintenant des PJ descendus dans un réseau d'égouts occupé par des goules. Pourquoi se bat une goule ? pour sauver sa vie, oui, et... se nourrir ! En gardant cela à l'esprit, vous pourrez donner une stratégie cohérente aux monstres. Imaginez : le combat fait rage et une goule blesse un PJ avec ses griffes. Le malheureux est paralysé. Moi, si j'étais cette goule et que mes deux objectifs étaient « *rester en vie* » et « *manger, manger, manger* », je profiterais du chaos pour tirer le corps paralysé à l'écart et commencer à le bêqueter. Oui c'est cruel pour le personnage paralysé, mais c'est cohérent avec le monstre (souvenez-vous, lors de la première question, vous avez vérifié l'intelligence et l'alignement d'une goule) et ses objectifs. Je n'imagine pas qu'un tel monstre anthropophage qui parvient à paralyser un ennemi le laisse là et s'attaque à un autre. À moins que quelqu'un ne dicte les actions de la goule, auquel cas c'est une autre histoire et la réponse à la question « *pourquoi combat la goule ?* » est différente.

En résumé, répondre à la question de « *pourquoi les adversaires combattent les PJ* » est une **aide à la décision** pendant que vous menez le combat, mais c'est important d'y avoir pensé à l'avance pour éviter d'être pris au dépourvu. Le combat raconte une histoire, la réponse à cette question est votre pitch et vous devrez la garder en tête pour vous assurer de la cohérence de votre scène.

C'est aussi utile pour savoir quand, et comment, mettre fin au combat. Votre bon sens et la réponse à cette question remplacent toutes les règles de moral du monde. Un animal qui combat pour trouver de la nourriture ne se battra pas jusqu'à la mort. Le même animal qui défend ses petits pourrait tout à fait le faire. Les drows qui combattent pour sonner l'alarme pourraient fuir une fois leur mission accomplie et rejoindre leurs congénères pour protéger leur prêtresse.

Dernier détail auquel penser : les adversaires partagent-ils le même objectif ? Retournons auprès de nos drows. Ils ont réduit des gobelins en esclavage. Les objectifs de ces derniers pourraient être « *rester en vie* » et « *ne pas déplaire aux maîtres drows* ». En cas de combat, les gobelins opteront sans doute pour des attaques à distance tant que c'est possible. Une fois au contact, leur capacité de *fuite agile* leur permettra de rester en vie le plus longtemps possible tout en donnant l'impression d'aider les drows (ce qui est le cas. Le temps perdu par les PJ à poursuivre des gobelins éparpillés permet aux elfes noirs de mieux s'organiser et de sonner l'alarme). Si d'aventure les PJ prennent le dessus, il paraît évident que les gobelins prendront la poudre d'escampette pour atteindre leur objectif principal : rester en vie. Multiplier les différents types d'adversaires est aussi une astuce pour rendre un combat plus dynamique.

J'AIMERAIS BIEN
ÊTRE UN DROW,
C'EST CLASSE...

T'ES DINGUE ?
ON DEVRAIT...
(SCRONTCH)
...SAVOIR
POURQUOI ON SE
BAT ET À FAIRE
DES STRATÉGIES.

A WÉ, PRISE
DE CHOU...



Où le combat se déroule-t-il ?

Rien de pire qu'une bataille statique. La disposition du champ de bataille est un bon moyen de « gérer le trafic », de pousser les PJ et les adversaires à bouger. Murs, meurtrières, ruisseaux, éboulements, assommoirs, goulots d'étranglement, passages serrés ou au contraire lieux vastes et ouverts, tous ces éléments font que certaines zones du champ de bataille sont plus intéressantes, d'un point de vue tactique, que d'autres. Des adversaires en position désavantageuse feront tout leur possible pour changer la donne. À l'inverse, ils opteront pour une autre tactique s'il leur semble plus judicieux de se retrancher dans une zone facile à défendre. Vous pouvez même déterminer à l'avance des bonus pour certaines zones. À *D&D*, vous pouvez par exemple décider que dans les rochers, tout le monde bénéficie d'un abri partiel. Le jeu qui utilise au mieux cette technique est *FATE*. Dans ce jeu, le champ de bataille est découpé en zones qui peuvent, comme toute chose à *FATE*, posséder des aspects. Ainsi, la partie du hangar recouverte d'huile peut avoir l'aspect *glissant* tandis que l'escalier pourrait être *fragile*. Ces aspects peuvent être activés par les héros ou les PNJ pour bénéficier de bonus ou infliger des malus à leurs adversaires. Les aspects de certaines zones forment une technique dont vous pouvez vous inspirer pour tous les jeux.

N'oubliez pas non plus de placer des objets mobiles dans le décor. Des tonneaux, un lustre, du mobilier, etc. Bref, des tas de choses qui peuvent exciter la créativité et donner des actions un peu différentes de la routine attaque/dégâts. Tout ça étant difficile

à improviser sur le moment, il est important d'y penser en amont. Il faut absolument octroyer des bonus conséquents pour l'utilisation des objets du décor. Si placer une simple attaque est plus intéressant que de balancer un tonnelet de bière dans l'escalier, les joueurs ne choisiront pas l'option à grand spectacle. Mieux encore, placez de nombreuses options différentes qui peuvent servir à différents types de personnages. Le sel d'une bonne scène, du point de vue des joueurs, est dans les choix qu'ils doivent poser. Plus il y a d'options, plus le choix est difficile, et donc intéressant. Le guerrier doit-il plutôt entrer dans une chambre et s'occuper des brigands qui entrent par la fenêtre, pousser la bibliothèque dans l'escalier pour bloquer le passage et blesser les adversaires qui sont en train de monter ou se jeter en bas de la mezzanine pour atterrir sur une table et détourner l'attention des ruffians qui s'en prennent à son compagnon magicien ?

Pensez, enfin, aux distances qui séparent les belligérants au début du combat. Combien de rounds seront nécessaires aux combattants pour arriver au contact de leurs adversaires ? Que risquent-ils en chemin (doivent-ils éviter un piège ou une zone minée ? Seront-ils exposés au tir d'un sniper ou d'un mage de guerre) ?

Avec la théorie du numéro précédent et les réponses au « *qui* », au « *pourquoi* » et au « *où* », vous voici armés pour préparer une bonne scène de baston comme au cinéma. Mais rien n'est gagné, car tout ceci retombera comme un soufflé si vous omettez les conseils de maîtrise qui nous vous prodiguons dans le prochain MJ-Only. Rendez-vous dans 3d4+4 semaines !

Etienne Goos

Crapou : Didier Guiserix

La position de départ

Imaginez l'entame de votre combat. Les PJ seront-ils en position de force ou de faiblesse ? S'ils sont dans une zone surélevée, protégée par des murets, ils seront avantagés. S'ils sont au contraire dénués de toute couverture et très visibles pour leurs ennemis, ils seront mal embarqués. La position de départ peut avoir un impact important sur votre combat. Croyez-vous que vos joueurs se souviendront plus du « *combat contre sept gobelins* » ou du « *combat contre les sept gobelins planqués dans les rochers surélevés et qui nous arrosaient avec du feu alchimique* » ?



MENER L'ENQUÊTE !

Vous voilà face à un mystère et votre groupe va devoir le résoudre, mais comment s'y prendre ? Comment mener l'enquête comme des « pros » ? Voici un « PJ Only » qui, espérons-le, vous aidera à devenir un vrai détective afin d'enrichir vos parties et éviter de tourner en rond !

BOULE DE CRISTAL ?

Certains jeux proposent des compétences de divination ou de **talents médiumniques**, mais ne vous attendez pas pour autant à voir le meneur vous dérouler toute l'affaire sur un jet de dé réussi. On peut toutefois enrichir le récit en proposant une séance ésotérique, si possible sur les lieux du crime, durant laquelle on cherche à ressentir les émotions (ou images fugaces) liées à un objet de la victime (psychométrie).

Utiliser un pendule (suivant le sens de son mouvement) permet de poser des questions aux « esprits » qui y répondront ainsi par oui ou par non. Il peut aussi être utilisé au-dessus d'un plan ou d'une carte pour délimiter des zones de recherche.

Résoudre une énigme ou découvrir la vérité derrière un crime ou une conspiration est une composante importante, mais surtout récurrente de nombreux récits de fiction – qu'il s'agisse du récit d'un ouvrage, d'un film ou d'une partie de jeu de rôles. C'est d'ailleurs souvent le désir de « *percer le mystère* », de « *savoir qui a fait le coup* », qui retient notre attention et nous amène à suivre l'histoire jusqu'à sa conclusion. Bref, suivre le cheminement d'une enquête, spécialement une enquête policière, où l'on voit progressivement le mystère s'éclaircir et prendre sens est passionnant – à la télé comme à la table de jeu.

Cela dit, mener l'enquête n'est pas intuitif pour tout le monde, et certains joueurs sont souvent désarmés quand le meneur achève une description exhaustive, voire digne de Zola, d'une scène de crime, et se tourne vers eux en leur lançant le fatidique : « *Qu'est-ce que vous faites ?* ». Et c'est donc à ce moment précis de la partie que souhaite intervenir ce « *PJ Only* ». Finie la paralysie du joueur pris au dépourvu par la question ! Cet article va venir à son secours, en regroupant un ensemble de techniques et de réflexes à acquérir pour aider son personnage à devenir une parfaite Miss Marple (ou un Belge prétentieux et rondouillard).

L'objectif avoué ici est de recenser les techniques de polices souvent utilisées dans les œuvres de fiction criminelle et de s'en inspirer afin de donner des outils pratiques aux joueurs et les aider dans leurs propres enquêtes.

LA SCÈNE DU CRIME

L'étude de la scène de crime est généralement le point de départ obligatoire d'une enquête policière. Si de nos jours, on adule et probablement surestime quelque peu les capacités de la science criminelle, spécialement dans le cadre d'homicide, le fait demeure cependant qu'analyser de manière pertinente la scène du crime peut ouvrir de nombreuses pistes. Et cela est vrai qu'il s'agisse du lieu cambriolé, de la clairière où le paladin a été lâchement assassiné, ou encore de la chambre d'hôtel où l'on vient de kidnapper la victime.

Alors, que peuvent faire nos joueurs lorsqu'ils arrivent sur un tel lieu du « *crime* » ? La première étape est de tenter **de sécuriser les lieux** afin d'empêcher que la scène ne soit contaminée. Selon leur légitimité à mener l'enquête, cette opération peut être une simple formalité ou se révéler très compliquée voire impossible. Si la scène ne peut être sécurisée, les joueurs doivent garder en tête qu'elle peut avoir été contaminée et que



certain indices seront peut-être des fausses pistes...

En bon PJ, les joueurs penseront toujours à fouiller les lieux à la **recherche d'indices**. Nous n'allons donc pas nous étendre sur ce point, si ce n'est que pour signaler qu'il est pertinent d'être spécifique et éviter de simplement dire « *je cherche des indices* ». Il est plus adroit de dire « *je fouille la poubelle à la recherche de la dernière chose qui a été jetée* », « *je cherche le portefeuille de la victime, peut-être l'a-t-il jeté dans une poubelle à proximité ?* », etc. Ces suggestions vont offrir au meneur différentes opportunités d'offrir quelques aperçus de ce qu'il s'est vraiment passé et surtout l'amener peut-être à révéler plus d'informations que les quelques petits indices prévus.

Comme nous venons de le dire, fouiller la scène du crime est une évidence pour la plupart des joueurs. Intéressons-nous donc plutôt à une technique policière souvent moins évidente à leurs yeux : étudier les accès à la scène. Qu'il s'agisse d'une ruelle obscure ou du dernier niveau du donjon d'un château, il est important d'établir comment on a pu accéder

au lieu du crime et vérifier qu'il n'y a aucun accès dissimulé. Une porte, apparemment verrouillée, peut avoir été forcée et fournir un moyen d'accès à la scène ; la salle du trône, gardée, qui semble aussi impénétrable que celle du mystère de la chambre jaune, peut contenir un passage secret, etc.

Toujours sur les lieux du crime, une technique policière classique à laquelle peu de joueurs font appel est l'**enquête de proximité** (ou « *canvasing* »). Celle-ci consiste à faire le tour des alentours et interroger toute personne susceptible d'avoir été témoin, même partiel, du crime. Dans un cadre très urbain, il s'agit d'aller frapper à la porte de toutes les personnes habitant dans les alentours immédiats de la scène du crime. Mais cette technique peut tout à fait s'appliquer à un cadre moins moderne. Un rôdeur peut fouiller les alentours à la recherche de traces laissées par les auteurs du crime, un druide peut interroger les animaux ou les esprits aux alentours, etc.

Avant de conclure cette section sur l'analyse des lieux du crime, une dernière remarque s'impose. Comme →

nous l'avons déjà souligné, les fictions modernes nous ont habituées à de fantastiques révélations à partir du moindre microélément de la scène du crime. L'analyse de la projection du sang de la victime (« *Bloodstain pattern analysis* ») peut révéler la taille voire même le gabarit de l'assassin, les traces ADN donnent directement son identité et la série *Bones* nous a fait comprendre que notre ossature est en fait un journal détaillé de l'intégralité de notre existence ! Cependant, il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'œuvres de fiction, qui tirent à l'extrême les possibilités de la criminalistique et qui vivent aussi dans un monde d'absolu. Le récent retour en arrière de la justice sur l'irréfutable des preuves ADN souligne bien ce fait. De la même manière, il n'est pas si aisé de déterminer avec précision, la position du téléphone d'un suspect à l'aide des seuls « *pings* » sur les tours avoisinantes. Soulignons donc ici que le meneur est tout à fait en mesure de répondre « *non, ton idée marcherait probablement dans un épisode de CSI, mais pas ici !* ».

En effet, ces œuvres de fiction prises pour exemple ont aussi pour caractéristiques majeures de viser un format non interactif et concis. Le public ne peut pas questionner directement une méthode et agir sur le récit. De même, les scénaristes doivent permettre aux réalisateurs de boucler une affaire en quelques dizaines de minutes. Ainsi, même si le jeu de rôle le plus simulationniste relève lui aussi de la fiction, il convient de prendre en compte le fait que l'interaction entre les joueurs oblige à plus de vraisemblance si l'on veut maintenir une immersion réaliste (tout dépend aussi du type d'univers bien entendu, une enquête dans Conan ou Star Wars pourrait se montrer quelque peu simplifiée).

Notez aussi que les œuvres de fiction oublient bien souvent aussi les

problématiques de délais et de ressources limitées, qui peuvent justement revenir impacter votre enquête : « *Oui, l'analyse ADN de ce cheveu que vous avez trouvé pourrait vous en dire plus sur l'auteur du crime, mais le labo est débordé par l'étude des 42 victimes de l'attentat d'avant-hier... Il va falloir vous débrouiller autrement !* »

DE PERSONNE D'INTÉRÊT À SUSPECT : MENER LES INTERROGATOIRES

Les séries nous ont, là aussi, habitués au jargon : toute personne liée de près au loin au crime peut être une **personne d'intérêt** dans l'enquête. Lorsque les joueurs les interrogent, ils doivent être donc très méthodiques, afin de déterminer qui, souvent parmi un large groupe de personnes, peut devenir un véritable suspect. Là encore, il faut prendre soin de noter le « *où* » et le « *quand* », mais aussi de les interroger tous sur leur relation à la victime (ou au crime) afin d'identifier leurs potentiels mobiles.

Un point important aussi vrai dans les fictions que dans les véritables enquêtes policières : **tout le monde ment**, au minimum par omission, mais souvent à dessein. Il est rare que les personnes interrogées soient honnêtes et disent la vérité, il faut donc être minutieux afin de pouvoir potentiellement plus tard confronter la personne, devenue suspecte, et trouver des « *trous dans son histoire* » (art dans lequel Columbo excelle).

Avant de passer à l'étape suivante, il est donc essentiel de faire le travail visant à corroborer les différents récits. Il s'agit bien évidemment de vérifier les alibis (« *est-ce que Ménard, le gobelin qui travaille au moulin, était bien à la boulangerie comme il le dit quand le vieux sorcier a été assassiné ?* »).

TON ESPRIT TE MENT

Prenez garde à d'autres failles courantes de nos processus cognitifs :

- L'**effet de primauté/récence** donne une importance accrue à ce qui se passe au début ou à la fin d'une enquête ;
- L'**effet de halo** transforme une personne antipathique en suspect ou une personne angélique en innocent, et dans le même genre le biais affectif peut pousser à innocenter quelqu'un que l'on connaît (et si le coupable était le PNJ chouchou des joueurs ?) ;
- L'**effet de soumission** au groupe est très pertinent en jeu de rôle, même s'il dépasse le cadre d'une simple enquête : tout individu peut être influencé par les réponses des autres... si, lors d'un tour de table vos co-enquêteurs semblent unanimes sur une piste donnée, n'abandonnez pas pour autant votre idée !

Si l'on parle de mener des interrogatoires, il est important d'évoquer la problématique des **biais cognitifs** qui peuvent entraîner une équipe d'enquêteurs sur de fausses pistes. Deux biais peuvent particulièrement faire dérailler une enquête. Premièrement, le **biais méthodologique**, à savoir un mauvais recueil d'informations, notamment par une mauvaise formulation des questions, et qu'il convient de combattre en évitant les questions trop orientées, trop sensibles ou agressives. On doit ainsi préférer poser des questions courtes, concises et neutres, posées sans ambiguïté. Dans l'idéal, l'interrogateur peut aller jusqu'à reformuler lui-même la réponse donnée par le suspect, afin que ce dernier puisse valider la bonne compréhension du message.

Deuxièmement, le **biais de confirmation**, à savoir cette tendance très naturelle qui consiste à privilégier les informations qui confirment nos idées préconçues et nos hypothèses initiales. Pour atténuer ce biais, il ne faut pas hésiter à relever activement les informations et signes qui vont à l'encontre de nos hypothèses. On peut d'ailleurs poser des questions qui explorent d'autres pistes, même si ces dernières semblent peu probables. Enfin, le fait de travailler en équipe permet de contourner plus facilement ce biais : effectuer régulièrement des tours de table pour exposer un maximum d'hypothèses ne peut avoir que du bon.

LE TRAVAIL DE FOND

Une fois l'analyse de la ou des scènes du crime effectuée et l'ensemble des personnes d'intérêt interrogé, il est temps de sortir le grand tableau blanc. Devenu iconique, son utilisation systématique dans les œuvres de fiction télévisuelle est probablement plus due

à la nature graphique du médium qu'à sa réelle utilité, mais il représente bien le travail de fond qui suit ce travail de terrain.

Avant même de réfléchir à qui peut être le coupable ou le complice parmi **l'ensemble des personnes d'intérêt** présentes sur le tableau, il est important de commencer par établir une **chronologie** (« *timeline* »). C'est-à-dire « *qui était où* », « *quand* » et « *comment* ». Cette chronologie permet bien évidemment d'établir qui est suspect ou non, mais elle est aussi un outil vital si jamais une information ultérieure devait venir remettre en question la chronologie du crime (« *Ils n'ont pas quitté le manoir avec le camion vu par le témoin à 22 h, mais avec la voiture volée au voisin ! Le vol a donc eu lieu bien plus tôt !* »).

C'est aussi à ce moment-là qu'on commence à réfléchir à la « *sainte Trinité* » de l'enquête policière : **mobile, opportunité et (absence) d'alibi**. Lorsque l'enquête piétine et qu'aucun suspect ne s'impose, elle permet d'identifier la personne d'intérêt qui n'a pas attiré l'attention pendant les interrogatoires, mais qui s'avère tout de même avoir été en mesure de commettre le crime. (« *Le jardinier nous a bien aidés et a été très coopératif, mais il avait tout de même des raisons d'en vouloir à Mme Johnson. Le meurtre ayant eu lieu plus tôt que nous le pensions, il n'a plus d'alibi et sa clef du jardin ouvre aussi la porte de la maison, comme nous l'avons appris depuis son interrogatoire, où il avait omis de le mentionner !* »).

Voilà, si avec tout ceci vous n'êtes pas devenu de vrais petits Columbo, il ne vous reste qu'à changer de tactique et revoir *Dirty Harry* !

Romain Pelisse et Adrien Saurat
Crapougnats : Didier Guisérix



ARCHÉOLUDOLOGIE

MILES CHRISTI

Dieu reconnaîtra les siens

En 1995, une bande de Lillois publiait un jeu de rôle sans dés où l'on joue des Templiers dans la Terre sainte du 12ème siècle. Un quart de siècle plus tard, Miles Christi reste un exemple de design ambitieux, flamboyant. Unique. Injouable ?

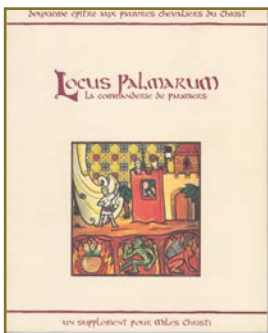
« **M**iles Christi est clairement un jeu de passionnés. Nous ne nous sommes jamais posé la question de savoir s'il allait se vendre ou pas. Nous on adorait, donc les autres allaient adorer aussi ! » Lorsque Benoît Clerc, le co-créateur du jeu, revenait sur la naissance de *Miles Christi* en juin 1997 dans les colonnes de *Casus Belli*, le jeu, paru deux ans avant, était déjà mort. Clerc, rédacteur en chef de *Backstab* et patron de la maison d'édition *Sans Peur et Sans Reproche (SPSR)*, n'a plus de temps à consacrer à son jeu. Sorti au printemps 1995, *Miles Christi* avait connu un succès d'estime avec 2 000 exemplaires vendus, un score relativement correct dans le marché du JDR du milieu des années 90, mis à mal par l'arrivée de *Magic* dans les boutiques et les attaques médiatiques.

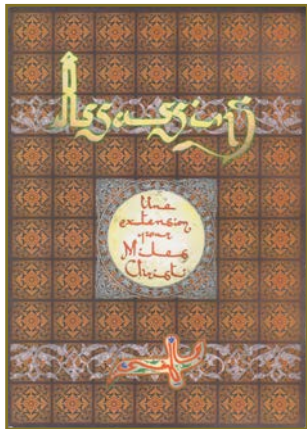
« *Ce n'est qu'après coup que nous nous sommes rendus compte des écueils « commerciaux » dans lesquels nous étions tombés : thème historique donc a priori ennuyeux, carcan de la règle du Temple, une seule « classe de perso », règles trop novatrices...* » De fait, *Miles Christi* n'est pas en avance sur son temps : *Miles Christi* serait tout autant à l'écart du jeu des modes et des influences s'il sortait aujourd'hui, soit

25 ans plus tard ! Le jeu propose en effet d'incarner une seule « classe de perso » : un Templier en Terre sainte, entre 1170 et 1190, à l'aide de règles « novatrices », utilisant exclusivement un paquet de 54 cartes à jouer classiques. Des contraintes, plutôt que des écueils, qui ont contribué à faire de *Miles Christi* un joyau méconnu de l'histoire du JDR français.

Rocambolesque

Même s'il sortait en 2020, le livre de base de *Miles Christi* ne ressemblerait à aucun autre : sa couverture en relief qui ressemble à un vitrail médiéval cache un grimoire de 272 pages rendu plus costaud par son papier très épais. L'illustrateur, Thibaud Béghin, a parsemé les pages de miniatures à la façon de gravures du Moyen-âge. Même les illustrations « réalistes » montrant des Templiers en armes ont un parfum d'orientalisme rétro. En quatrième de couverture, pas de racolage publicitaire mais un long extrait de la règle des Templiers écrite par Bernard de Clairvaux. Pas vraiment dans la moyenne de ce qu'on trouvait sur les étagères des boutiques de jeu, alors envahies par les boîtes de boosters des jeux de cartes à collectionner ou par les rangées de bouquins de la première





version du *Monde des Ténèbres* de White Wolf.

Miles Christi vient du Nord.

Le jeu est né sur la table de jeu de Benoît Clerc et de Rémy Van Liefde, deux copains qui ont ouvert en 1990 une boutique de jeu, Rocambole, dans leur bonne ville de Lille. Une boutique dont Thibaud Béghin avait déjà illustré façon enluminure les publicités dans les pages de *Casus*. « *Rocambole n'a jamais été pensé comme une fin en soi* », assurait Benoît Clerc en 1997. « *Il devait nous permettre de faire connaissance avec le marché du jeu et nous assurer l'assise financière nécessaire pour monter une maison d'édition.* » Ce qui fut donc fait. La parution de *Miles Christi* en juin 1995 marque donc la fondation de leur maison d'édition, située à la même adresse que Rocambole. Le grand pèlerinage

Miles Christi n'est pas un jeu sur les Croisades, qui permettrait d'interpréter toutes sortes de personnages dans les États latins du 12^{ème} siècle. Le cadre du jeu est très resserré. On ne joue donc que des Frères du Temple. Tout le jeu découle de ce choix de cadre, héroïque, complexe et fascinant. Le livre de base

consacre l'écrasante majorité de ses pages à vous informer sur les moines-soldats de l'Ordre du Temple et ses activités diverses. On ne commence à parler règles qu'en page 191. Avant cela, le lecteur aura droit à un exposé assez dense des articles de la Règle du Temple, à l'art de la guerre local, à la nourriture, à l'organisation d'une journée-type d'un Templier... Tout y est, y compris une chronologie détaillée et surprenante « du règne de Baudouin IV, le roi lépreux ».

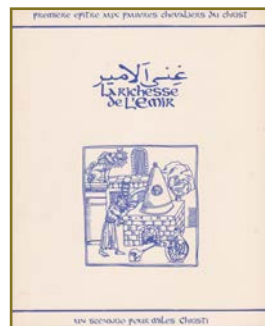
Surprenante, car celle-ci intègre divers éléments fantastiques : entre les faits garantis historiques se glissent d'autres tout à fait fantaisistes. Exemple : « *23 avril 1175- Salah ad-Din défait l'armée zengide près de Hama. Les troupes d'élite du sultan, montés sur des chameaux ailés, chargent l'armée zengide* ». Oui, la magie existe, à la façon d'*Ars Magica*, en respectant le paradigme de l'époque, ou plutôt de l'image que l'on s'en fait. Nourri de sources historiques relativement sérieuses, le livre de base décrit un bestiaire de créatures et de peuples fantastiques vivant à la lisière du monde : amazones, licornes, dragons, hommes à tête de chien, etc. Sur le modèle de GURPS, les marges sont remplies de précisions de background et d'idées de scénarios à développer.

Templiers, garde-à-vous

La création de personnage est un véritable modèle du genre. On modèle son Templier à travers les trois périodes qu'il a vécues : page (de 7 à 12 ans), écuyer (de 12 à 20 ans) et enfin chevalier (de 20 à 22 ans). Pour chaque période, dix « archétypes » sont proposés. Le joueur doit en choisir un à chaque étape : chaque archétype donne des éléments de background et des points à répartir dans ses caractéristiques. Pour l'enfance, ce sont des animaux →

Textes apocryphes

Il existe très peu de matériel hors gamme officielle. Dans le numéro 89 de la première version de *Casus* (octobre-novembre 1995) se trouve un excellent scénario d'initiation, *Le Bon Disciple*, testé en tournoi et signé Benoît Clerc lui-même. Clerc a également profité – à raison – de sa position de rédac' chef de *Backstab* pour publier un scénario un peu plus guerrier, *Le Feu de Moloch*, dans le numéro 4 (juillet-août 1997) du magazine. Quatorze ans plus tard, *Di6dent* a animé la flamme *Miles Christi* en publiant dans son numéro 3 (septembre 2011) un portrait rétro de la gamme, accompagné de suggestions pour faire tourner le jeu avec un autre système (et montrant la difficulté d'y parvenir sans abîmer le design du jeu), ainsi qu'un joli scénario, *La Flamme de Dieu*, inspiré d'*Apocalypse Now*.



Le coin de l'antiquaire

Difficile de trouver la gamme *Miles Christi* à moins cher que le prix du neuf : conscients de la valeur du jeu, les rares vendeurs de *Miles Christi*, le proposent cette victime de sa grande réputation à une quarantaine d'euros en moyenne. Les suppléments se trouvent également difficilement à l'unité (à partir d'une vingtaine d'euros), plus fréquemment conjointement avec le livre de base, voire toute la gamme. Du fait de la diffusion déjà réduite de la gamme à l'époque, il faudra plutôt se tourner vers les pages de vente spécialisées dans le jeu pour trouver *Miles Christi*. Le jeu de cartes des Croisades, certes très joli, n'est absolument pas indispensable pour jouer, et apparaît parfois sur les sites de vente d'occasion à une vingtaine d'euros.

(licorne, chien, serpent...), pour la période « *écuyer* », il s'agit de héros masculins légendaires (Achille, Cuchulainn, Siegfried...) et enfin de chevaliers de la Table ronde (Galaad, Mordred et compagnie) pour l'âge du chevalier.

Chaque archétype permet de choisir des « *humeurs* », des traits de caractère. À l'arrivée, ce système simple et évocateur permet une grande variété de personnages à l'intérieur du cadre rigide de l'Ordre du Temple. Les joueurs peuvent incarner des chefs de guerre charismatiques, des diplomates plus ou moins retors, des inquisiteurs érudits... Dans ce cadre, tout est possible, ou presque : la possibilité d'incarner des « *Sœurs* » du Temple est évoquée le temps d'un paragraphe, sur le mode « *débrouillez-vous pour modifier les règles dans ce sens* », et c'est un des points noirs du jeu. Dans *Miles Christi*, mieux vaut jouer des hommes. Un Templier est défini par des traits exotiques comme les Principes (Moine et Chevalier) dont découlent des Caractéristiques (Soldat, Couvent, Souplesse, Figure...) et enfin en Aptitudes (les classiques compétences). Ouf ! Des concepts pas évidents à saisir, mais au service d'une conception « *médiévale* » du personnage.

Parole d'évangile

Une fois armé, chaque joueur doit partir en Croisade à l'aide d'un jeu de 54 cartes, ce qui reste aussi original en 1995 qu'en 2020 (même *Château Falkenstein* qui venait de paraître restait confidentiel). L'idée est de donner au joueur le maximum de contrôle sur ses actions. Le Frère possède une main et un paquet plus ou moins complet suivant son niveau en Templier. Pour effectuer une action, il suffit de jouer une carte de sa main, de l'ajouter au niveau du score testé, de diviser le tout par deux et de comparer à un niveau de difficulté. Le MJ peut aussi décider qu'on ne joue pas de carte, et de comparer seulement le score à la difficulté.

Tout cela est fort simple : dans le cas des combats, chaque combattant joue face cachée une carte en défense et une autre en attaque, qui sont révélées simultanément. Ce qui est idéal pour simuler des duels mais, dès que l'on se bat en groupe, ça devient plus sportif... D'autant que les règles de bataille rangée sont promises « pour un autre supplément », qui n'est évidemment jamais arrivé.

Le cœur des règles gouverne en réalité la vie spirituelle et charnelle des Templiers. Dans le même esprit que *Pendragon*, chaque personnage possède trois Vertus chevaleresques (Loyauté, Prouesse et Courtoisie), trois Vœux monastiques (Pauvreté, Chasteté et Obéissance), et trois Commandements de la Règles (ne jamais frapper un Chrétien, ne jamais prendre les armes sans autorisation, ne jamais quitter l'habit du Temple). Et il s'agirait de les respecter ! Ils gouvernent le comportement des Frères au quotidien et, suivant l'implication des joueurs, cela sera vécu soit comme une grande opportunité de roleplay, soit comme un carcan fort difficile à supporter. Personne n'a dit que la vie d'un Templier (historique) était une grande partie de plaisir. Difficile de reprocher à *Miles Christi* ce choix de reproduire les tourments d'un moine-soldat chrétien fanatique du 12ème siècle, même si le jeu tente de faire l'effort de casser le manichéisme entre religions, en estimant que Dieu est du côté des « *Justes* » quelle que soit leur allégeance (enfin, tant qu'elle est chrétienne, juive ou musulmane).

Les prodiges

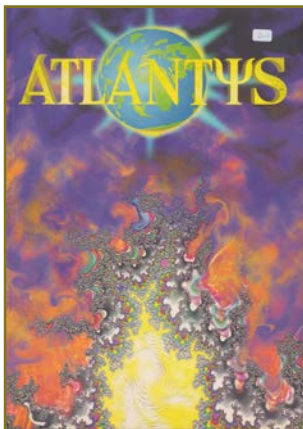
Tant qu'on parle de Dieu, les Frères sont également capables de « *Prodiges* », divisés en trois catégories correspondant à une couleur de carte (cœur, carreau et pique). Chaque Prodige, accompagné d'une citation biblique, permet de réaliser de véritables miracles, allant de la multiplication de pains à l'ouverture d'un cours d'eau... Vous voyez le genre, mais il

y a aussi la possibilité d'enflammer son épée ou de faire pleuvoir des pierres.

Ultime point de règle important : la règle de la « tenue du chapitre ». À la fin de chaque séance de jeu, les PJ sont encouragés à confesser les fautes qu'ils ont commis envers la Règles (du Temple, pas du jeu), mais aussi à dénoncer celles de leurs Frères. Une feuille est prévue côté MJ pour noter les fautes des PJ. Une bonne idée sur le papier pour donner du relief à la fin de partie, mais qui peut vite déraiper et menacer la cohésion du groupe – alors que *Miles Christi* fournissait justement le meilleur prétexte qui soit pour rassembler un groupe de PJ. Si l'on prend le jeu au pied de la lettre, les parties peuvent se transformer en un concours de délation mené par des moinillons flippés à l'idée de dégainer leur épée sans faire une faute – ou, a contrario, par des bourrins désireux de faire subir les pires outrages à l'Histoire et aux convenances (un problème partagé par *LSA* et *Pendragon*, autres jeux à « code moral » intégré). Irréprochable et stimulant à la lecture, *Miles Christi* risque, par la rigueur même de son game design, de ne pas passer l'épreuve de la table.

Après la guerre

L'introduction du Livre de base promettait que la gamme allait sortir, un jour ou l'autre, du cadre de la Terre sainte, en évoquant la création de l'Inquisition, la Reconquista espagnole, les Chevaliers teutoniques... « *Si Dieu nous prête vie, nous vous présenterons un à un ces tableaux vivants* », concluait « frère Benoît ». Ce qui n'arriva pas. Après avoir publié un écran (magnifique), deux suppléments costauds furent publiés : le scénario La Richesse de l'émir, et Locus Palmarum, une présentation de la commanderie de Paumiers avec un gros scénario. Intitulés « *épîtres aux pauvres chevaliers du Christ* », ces suppléments auguraient d'une série... qui n'eut jamais lieu.



Après la parution d'un jeu de cartes des Croisades, illustré par Thibaud Béghin, il fallut attendre septembre 1996 pour voir la parution d'*Assassins*, qui présente comme son nom l'indique les Batinis, fidèles du Vieux de la Montagne et reflets des Templiers (avec des règles pour les jouer). Cette dernière extension parue pour *Miles Christi*, quoique tout à fait intéressante et riche, est aussi celle qui tranche avec la cohérence de la gamme. Dans la foulée de la sortie d'*Assassins*, Benoît Clerc devient le rédacteur en chef d'un nouveau magazine de jeu de rôle, *Backstab*, au ton très... euh, rock'n'roll comparé à celui de *Casus Belli*. Et *SPSR* prépare trois autres gammes : les grandeur-nature Soirée-enquête, le jeu de SF post-apo *Atlantys* et les one-shot prêts à jouer Némésis (voir encadré). De facto, faute de suivi, *Miles Christi* s'arrête. En janvier 1998, Benoît Clerc quittera la Rédaction de *Backstab* pour être remplacé par Croc. Victime du flop d'*Atlantys* au sein d'un marché morose, *SPSR* déposera le bilan peu avant l'été 1998, en même temps que *Ludis*, l'éditeur français de *Wraith* et *Kult*. Clerc travaillera à des traductions pour *Siroz* (*LSA* et *Les Secrets de la 7ème mer*) avant de se tourner vers les jeux vidéo. La Croisade était terminée.

Sylvestre Picard

Sans peur, sans reproche et sans défaut ?

Le reste de la production de *SPSR* est à saluer. Les Soirée enquête, des murder party demandant un minimum d'organisation (dont Dieu est mort dans l'univers d'*INS/MV*), et *Atlantys*, où les PJ font régner l'ordre sur une Terre post-apo au nom de l'Empire Atlante (qui mérite la lecture malgré sa couverture hideuse), et le remarquable projet Némésis qui proposait *Les Héritiers de Kadesh*, une campagne sword & sorcery « tout-en-un ». Devait suivre *S.Q.U.A.D.S.*, où les joueurs jouent des mercenaires envoyés pour massacrer « pacifier » une planète indigène dans une ambiance entre « *Aliens*, *Commando*, *Apocalypse Now*, *Predator* et *Outland* »...





ARCHÉOLUDOLOGIE

BUCK ROGERS XXVC

Une affaire de famille

Buck Rogers est un nom qui fleure bon la SF à l'ancienne. Ce précurseur n'a eu de cesse de revenir au fil des décennies. L'un de ces retours est même lié à rien de moins que notre loisir préféré !

Buck Rogers, du nom de son héros, est un précurseur du *space opera*. Depuis sa création il y a presque 100 ans jusqu'à la fin du siècle, il a traversé de multiples médias – presque tous, en fait. Mais peu de ces œuvres ayant traversées l'atlantique, peut-être vous demandez-vous...

Buck qui ?

Pour bien comprendre le sujet, il convient tout d'abord d'en revenir aux sources. Buck Rogers est créé en 1928 sous la plume d'un auteur de moindre envergure, Philip Francis Nowlan. Sa première apparition se fait dans les *pulps*, dans un récit qui voit Anthony Rogers propulsé 500 ans dans un futur où la guerre fait rage sur Terre.

Le titre attire l'attention de Flint Dille, un homme de presse à la recherche de concepts de *comic strip* à publier. Le pas est vite franchi. Dans les premiers épisodes dessinés, Rogers, entretemps renommé Buck, combat l'ennemi sur Terre dans un titre plus proche de la science-fiction et du *planet opera*. Mais Nowlan finit par introduire des martiens, et Rogers s'envole dans l'espace pour ne plus le quitter.

Malgré un niveau technique assez faible, tant sur le plan de l'écriture que du dessin, la série rencontre un grand succès, et pour cause : elle vient, dans

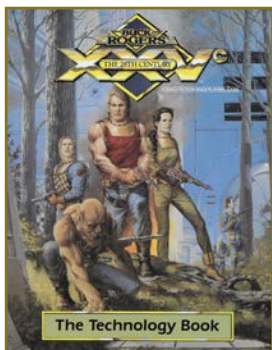
une certaine mesure, d'inventer le *space opera*. Buck Rogers est décliné sur de nombreux supports. Les planches du dimanche sont reprises dans des *comic books* (parmi les premiers à voir le jour), en feuilleton radiophonique puis en *serial* au cinéma et plus tard à la télévision.

Buck Rogers constitue une influence majeure d'œuvres comme *Flash Gordon* et *Captain Future* (plus connu sous le nom de son adaptation en dessin animé, *Capitaine Flame*).

Filiation

Pourquoi toute cette histoire avant d'en venir au cœur de notre sujet ? Pour de nombreuses raisons de filiation, dont la première est à prendre au sens familial. Au début des années 90, *TSR* est en effet dirigé par Lorraine Williams, qui n'est autre que la petite-fille de... Flint Dille ! La licence *Buck Rogers* est une propriété de famille. Williams cherchant par ailleurs à diversifier le catalogue de *TSR*, le sujet est tout trouvé – et lui permet de gagner sur deux tableaux à la fois au passage.

Problème : les récits originaux ne font preuve d'aucune consistance. Sans même évoquer les adaptations dans d'autres médias, il y a de multiples incohérences entre le *comic strip* quotidien et la bande dominicale. D'autre



part, s'il a ouvert la voie au *space opera*, Buck Rogers a déjà 60 ans et a fatalement pris un coup de vieux.

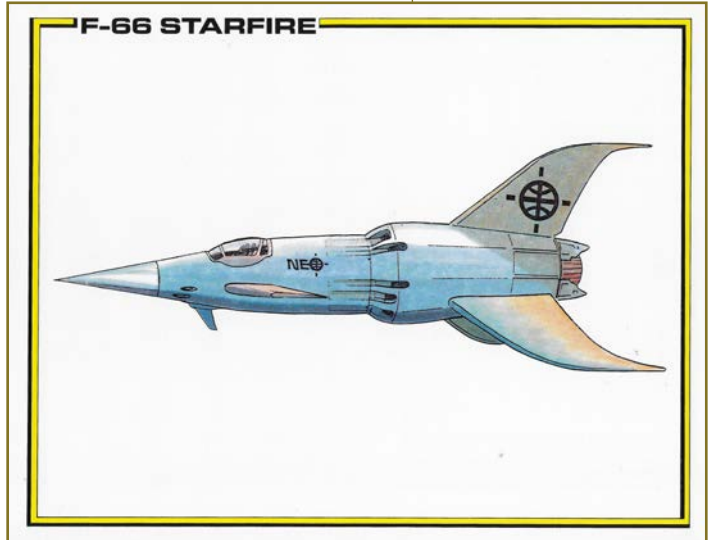
TSR s'attelle donc à un *reboot* de l'univers, qu'il adjoit de la mention quelque peu absconse « XXVc ». Cette nouvelle continuité est d'abord déployée sur un jeu de plateau (*Buck Rogers : Battle for the 25th Century*) puis sur des romans et des comics, tous publiés par TSR. XXVc aura même droit à deux jeux vidéo sous la houlette de SSI, habitué des adaptations des licences TSR. Le jdr occupe bien sûr une place centrale dans le dispositif, en tant qu'ouvrage de référence sur l'univers. S'il est principalement mis au crédit Mike « *Cyberpunk 2020* » Pondsmith, Dille y est aussi mentionné comme consultant.

Space Opera à la grand-papa

Buck Rogers est donc un univers de *space opera* « à la papa ». La Terre est dévastée. L'humanité a terraformé et colonisé les planètes du système solaire et peuple les nombreuses stations orbitales. Le génie génétique a abouti à la création de nouvelles espèces désormais autonomes et disposant de leurs propres cultures.

Vaisseaux fuselés, combinaisons spatiales légères, pisto-lasers : une partie de cette itération de Buck Rogers a le goût de l'ancien. *Star Wars* est clairement invoqué – ce qui n'est que justice, *Buck Rogers* étant lui-même l'une des sources d'inspiration de Lucas.

Pour autant, ce *reboot* cache des éléments tout à fait modernes louchant en particulier vers le cyberpunk : *Shadowrun* et *Cyberpunk 2020*, du même auteur rappelons-le, sont passés par là quelques années auparavant. Mars est ainsi une planète terraformée florissante mais sous le joug d'une corporation-état aux ambitions interplanétaires.



Les technologies ont produit des IA (ici dénommées « *intelligences digitales* »). Il est même possible de télécharger un esprit humain dans une machine, le rendant immortel. Il n'est pas encore question de transhumanisme et cet aspect de l'univers est peu exploité, mais c'est un début qui le rend encore aujourd'hui tout à fait agréable malgré son âge.

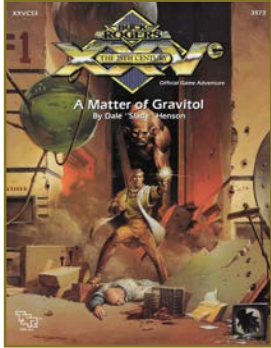
Un encombrant héritage

Contrairement au travail que fera plus tard TSR sur *Alternity*, la mécanique de *Buck Rogers* est directement dérivée d'*AD&D*. Elle hérite ainsi de la plupart de ses grands principes, modulo quelques adaptations.

Les caractéristiques, par exemple. Aux six caractéristiques classiques issues du plus vieux des jeux de rôle (Force, Dextérité, Sagesse, Constitution, Intelligence et Charisme), s'ajoute une septième, Technologie – le nom se passe d'explication.

Plusieurs races sont proposées, bien entendu adaptées à l'univers →





proposé – Martiens, Lunaires... – mais aussi plusieurs génotypes de mutants créés par manipulation génétique. Chacune s'accompagne de modificateurs aux caractéristiques et vient avec sa culture spécifique. Ces éléments de contexte sont plutôt bien écrits et échappent globalement à une vision trop archétypale.

Mais le plus gros héritage d'*AD&D*, ce sont sans aucun doute les classes. Au nombre de six (pilote, guerrier, scout, ingénieur, voyou et médecin), elles fonctionnent peu ou prou comme leur pendant médiéval-fantastique : avantages non homogènes (un bonus à certaines compétences ici, au combat là), dés de vie, table d'avancement spécifique à chacune. Le choix d'une classe est quasiment définitif ; il est possible de prendre une 2^e classe *via* des règles aussi bancales que le multi-classage d'*AD&D*.

Les combats reprennent aussi les principes d'*AD&D*, en particulier son célèbre THACO, *To Hit Armor Class 0*, c'est-à-dire le résultat à obtenir avec un d20 pour toucher un personnage dont l'armure est de 0 (cette dernière va de 10, aucune protection, à -2 pour la meilleure armure possible).

Dans cet héritage figurent aussi les jets de sauvegarde, dont la liste est toutefois ajustée à l'univers simulé, et la progression par niveau et points d'expérience. Ces derniers sont calculés *via* des règles précises. Les points, gagnés à l'issue d'un combat spatial, par exemple, dépendent de la différence en taille, vitesse et équipement des vaisseaux impliqués. Si cela peut sembler bien complexe aujourd'hui, n'oublions pas que dans les années 80/90, les jeux nécessitant une calculatrice sont tout de même encore légion.

Malgré cette filiation un peu lourde avec *AD&D*, les efforts pour adapter le système à son contexte sont évidents. Avec 96 pages tout compris, le jeu est

aussi bien plus simple que son ancêtre, et les règles bien mieux organisées.

Coup de jeune

Le système de compétences, en revanche, est une totale nouveauté. Chaque personnage dispose de points à répartir à sa création et à chaque montée de niveau. Les tests consistent en un jet de pourcentage, comme pour le système BRP de *l'Appel de Cthulhu*, la valeur à ne pas dépasser correspondant à la somme de la compétence et de sa caractéristique associée. Il faudra tout de même un peu de calcul pour prendre en compte la difficulté, qui multiplie ou divise ce score, et ne pas lésiner à octroyer des bonus, car les valeurs de compétence sont assez faibles au niveau 1.

Mentionnons pour terminer le cas des vaisseaux spatiaux. *AD&D* dispose déjà de règles pour les gérer, *via* la sous-gamme *Spelljammer*. Si Pondsmith ne les reprend pas en l'état, les deux jeux partagent quelques grandes lignes : initiative dépendant de la maniabilité et de l'équipage, dommages localisés... La version *Buck Rogers* se distingue néanmoins par sa gestion des voyages. Le jeu propose en effet de simuler l'orbite des différentes planètes autour du soleil sur une carte, avec réglette pour mesurer les distances qui peuvent donc considérablement varier selon la période de l'année !

Vaisseau de luxe

Tout le matériel nécessaire pour cela figure dans la boîte de base. TSR ne lésine d'ailleurs pas sur sa qualité. Elle comprend trois livrets (*Characters & Combat*, *The World Book* et *The Technology Book*), des fiches cartonnées A4 représentant PNJ, vaisseaux et lieux, quatre posters grand format, la fameuse réglette pour mesurer les distances, des jetons et un écran de jeu.

Rétro-continuité

Buck Rogers a été publié, sous une forme ou une autre, pendant plusieurs décennies. À l'image du travail de TSR sur *XXVc*, son histoire a été progressivement modernisée. Pour bien s'en rendre compte, voici trois moments-clés de son évolution.

Dans la version originale de 1928, Rogers est un vétéran de la grande guerre placé en animation suspendue des suites d'un accident. Il se réveille 500 ans plus tard, en 2419, pour découvrir que l'Amérique est tombée sur le joug des mongoles. Nowlan projette bien entendu dans cette histoire la peur du « *péril jaune* » de son époque. Rogers ne s'envole dans l'espace qu'après quelques épisodes, lorsque des martiens enlèvent son amour.

Lorsque, probablement motivée par le succès de *Star Wars*, la série est relancée en 79 (sous la forme d'un film prolongé par une série, partiellement diffusée en France), Rogers est devenu astronaute. C'est lors d'une mission spatiale qu'il subit son accident et se retrouve placé en animation suspendue pendant cinq siècles. À son réveil, le système solaire est tombé sur l'emprise des Dracons.

Enfin, la version *XXVc* mise en place par TSR 10 ans plus tard imagine une guerre nucléaire russo-américaine à la toute fin du siècle. Rogers est envoyé à bord d'une navette pour désactiver un satellite russe mais subit d'importants dommages. Il est contraint d'utiliser un appareil de cryogénie expérimental. Lorsqu'il reprend connaissance 500 ans plus tard, la Terre a été ravagée, Russes et Américains ont formé une alliance capitalo-impérialiste sur Mars et font face à d'autres groupes comme l'alliance indo-asiatique. Il n'est bien sûr plus question de « *péril jaune* », mais plutôt de la montée en puissance économique des pays émergents d'Asie. Plus ça change...

Les illustrations des couvertures de l'ensemble de la gamme, quasiment toutes réalisées par le primé Jerry Bingham, sont absolument magnifiques. La cartographie est elle aussi très réussie. La maquette, même si elle fait son âge, est encore aujourd'hui tout à fait agréable.

Seul l'écran constitue une curiosité. Celui-ci est composé de trois volets comprenant un résumé des règles et des tables de jeu... sur ses deux côtés ! Au vu de la qualité du travail de Bingham, une illustration grand format aurait fait passer un tel écran à la postérité, dommage !

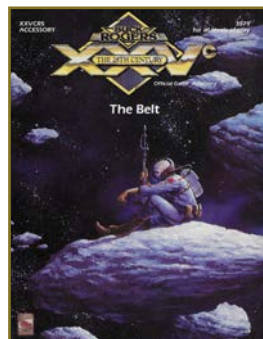
Les suppléments bénéficient du même soin. Tous ont un format similaire, des livrets noir et blanc à couverture détachable accompagnés, pour certains, d'une carte grand format. Si la gamme est réduite en comparaison de *Donj*, elle est plutôt consistante. Une première série de suppléments de contexte décrit par le menu le système solaire, incluant Mars, la Terre, la Lune ou encore la ceinture d'astéroïdes. Vénus et Mercure sont eux regroupés dans un même ouvrage, *Inner Worlds*.

Hardware est, comme son nom l'indique, un catalogue d'équipements. *No Humans Allowed* est une sorte de bestiaire. Il propose un vaste choix de génotypes artificiels, humains et non humains. Les autres suppléments, hors accessoires, sont des scénarios. Ils comprennent même une petite campagne constituée de trois ouvrages.

Même joueur joue encore

Malgré tout le soin qui y a été apporté, *Buck Rogers XXVc* est un échec commercial qui participe, dans des proportions difficiles à estimer, aux graves difficultés que TSR rencontre au cours des années 90. L'éditeur n'est pourtant pas découragé et publie une seconde adaptation de cette licence en 1993 avec *High Adventure Cliffhangers Buck Rogers Adventure Game*. Cette nouvelle version abandonne la continuité *XXVc* pour revenir à l'univers original de Nowlan – mais c'est une autre histoire dont nous aurons l'occasion de vous reparler !

Slawick Charlier



RÔLE'N PLAY SUR LA CROISSETTE

En direct du palais des festivals

Alors que la saison 4 de Rôle'n Play était déjà bien lancée, l'équipe de l'actual play de BBE s'est rendue au Festival international des jeux de Cannes où elle a tourné un épisode en live avec deux invités de marque : Maxime Chattam et FibreTigre. Casus Belli était aux premières loges.

C'était une première en France, ou presque. Lors du FIJ 2019, Monsieur Phal, Monsieur Guillaume et Germain Winzenschtark s'étaient déjà livrés, 1h30 durant, à une partie de jeu de rôle improvisée devant une quarantaine de personnes (cet ultime épisode, hors-série, de *Mashup* est visible sur le Facebook de Tric Trac, filmé « à main levée »). Mais cette année, au FIJ 2020, *Rôle'n Play* a monté les marches du Palais des festivals de Cannes et tourné en direct devant une centaine de personnes qui avaient payé leur place pour un épisode diffusé simultanément sur sa chaîne YouTube. Une première, donc !

En direct live !

Les conditions de tournage étaient un peu particulières puisque, au lieu d'être dans le studio habituel de BBE, l'équipe était cette fois installée sur une estrade, à la fois sous le feu des caméras et sous le regard d'un public qui ne s'est pas privé de réagir aux situations. Et force a été de constater que les réactions des fans ont induit une façon de jouer différente pour les joueurs/comédiens. Pendant plus de trois heures, ces derniers s'en sont donné à cœur joie, amplifiant les situations comiques provoquées à la fois par certains résultats

de dés et par le style de jeu propre à l'un des deux invités, FibreTigre, par ailleurs animateur de deux autres *actual plays*, le populaire *Game of rôles* et le récent *Premier rôle*. Sans qu'ils n'aient eu l'occasion de s'y préparer, FibreTigre et Sébastien Mortamet ont formé un duo improvisé qui a provoqué l'hilarité du public par leurs répliques. Leurs comparses n'étaient pas en reste, notamment Mellie Melzassard et Juliette Paire, mémorables dans le rôle d'une mage et d'une sang-dragon (la sœur d'Ilzaach, l'un des héros de la série), et Chloé Souliman et Marc Wilhem, excellents en demi-orques. Sans parler de Maxime Chattam, le parrain de l'émission qui endossait à nouveau le rôle de Malathor, et était pour l'occasion le commanditaire de la joyeuse troupe.

Pourtant, le scénario et le style habituel de l'équipe menée par Julien Dutel ne laissaient pas présager une ambiance aussi « *débridée* ». En effet, cet épisode hors-série, situé entre les saisons 2 et 3, reposait sur la quête de Malathor, qui faisait là son retour tant attendu. Après la mort de son fils Valkin, le paladin est parti à la recherche de l'assassin de sa femme pour la venger. Le sujet était donc plutôt grave. C'était sans compter sur les échecs critiques de Sébastien, qui tombaient à point nommé et





déclenchaient les éclats de rire de l'assistance en réaction à la mine dépitée du comédien, ainsi incité à en rajouter.

Crossover de style

FibreTigre n'était pas non plus étranger à la bonne ambiance, avec son style boute-en-train qui rappelle à certains ce qu'ils vivent autour des tables qu'ils fréquentent. Celui qui est habituellement maître de jeu s'en est donné à cœur joie en plaçant des répliques décalées dès qu'il le pouvait, prenant à contre-pied le mode plus « sérieux » des autres joueurs. À tel point qu'il a surpris tout le monde lorsque, après le combat final intense, il a proposé de « looter », terme visiblement inconnu de l'équipe de *Rôle'n Play*, qui n'a effectivement pas ce réflexe habituellement. Si ce crossover de style a surpris dès les premières minutes de la partie et pu laisser craindre à certains un décalage malvenu, il a rapidement été évident que l'alchimie opérait entre les différents

joueurs et que le public y adhérait avec joie.

Que ce soit après l'épisode hors-série de *Rôle'n Play* ou au cours de nos échanges avec les fans de l'émission venus à la séance de dédicace organisée le samedi, nous avons pu constater à quel point le monde de l'*actual play* n'est pas binaire. À l'issue du live, des spectateurs ont dit apprécier FibreTigre et ses émissions, qu'ils suivent par ailleurs (les commentaires laissés sur YouTube au fil de la diffusion vont également dans ce sens), et plusieurs personnes rencontrées pendant la séance de dédicace ont dit également regarder *Game of roles*, *Tale of Pi* ou encore *Role the dice*. Le mélange entre le style de FibreTigre, proche de lui de nombreux rôlistes, et celui « travaillé » des comédiens de *R'nP* a beaucoup plu, tant aux spectateurs qu'aux comédiens eux-mêmes, dont plusieurs ont pu dire qu'ils apprécieraient beaucoup de pouvoir jouer avec FibreTigre. En fait, chacune des émissions apporte →





quelque chose de différent : ici un véritable *show*, avec une attention particulière portée à la réalisation et au jeu d'acteur, là une émission au look soigné et ayant plus vocation à donner à voir ce qui se passe autour d'une table de JdR « *comme à la maison* »... Chacune a son intérêt, et on peut aimer les unes sans détester les autres.

Rôlistes de tous âges

La présence de Chloé, Mellie, Juliette, Marc, Sébastien et Julien à Cannes était aussi l'occasion pour leurs fans de les rencontrer. Des fans de tous âges, rôlistes de longue date ou en devenir. Tout l'intérêt des *actual plays* et la raison d'être de *Rôle'n Play* résident dans la découverte du jeu de rôle et la fameuse transmission de la flamme si chère à *Casus Belli*. Indubitablement, l'influence de ces émissions est une réussite que l'on constate au cours des précommandes participatives telles celles de *Rôle'n play*, qui s'est terminée en fanfare (cf. encadré page suivante) le surlendemain de la clôture du FIJ, ou d'*Aria*, le jeu de FibreTigre. Nous avons

également pu la constater en discutant avec le public présent à Cannes.

Ainsi, Mélusine, 11 ans, s'est récemment lancée dans la maîtrise avec le scénario *L'Attaque des gobelins* qu'elle a fait jouer à ses parents. Il y a un an, elle découvrait le jeu de rôle grâce à ces derniers via *Rôle'n play*. Un juste retour des choses ! Elle songe maintenant à étendre son horizon, et a profité du FIJ pour découvrir la nouvelle édition de *L'Œil noir* au cours d'une partie de démonstration avec ses parents. Une longue carrière de rôliste en perspective ! Transmission de flamme toujours pour ce père, rôliste vétérinaire, qui a initié ses deux filles, âgées de 15 et 18 ans. Si l'aînée connaissait déjà le JdR, elle nous a confié que *Rôle'n Play* (que la famille regarde fidèlement tous les jeudis) l'a véritablement amenée au jeu, en particulier à *Héros & Dragons*. Joueuse pour l'instant, elle dit être tentée par la maîtrise et avoir convaincu son petit ami de jouer, ainsi que les parents de ce dernier.

D'autres rôlistes, venus à la séance de dédicaces organisée avec les comédiens et Maxime Chattam, ont également

Précommande participative *Rôle'n Play 2.0*

Pour permettre la poursuite de l'émission sur deux nouvelles saisons, une campagne de financement a eu lieu du 21 janvier au 25 février, durant laquelle 1 444 souscripteurs ont rassemblé 131 552 euros. Une réussite incroyable grâce à laquelle nous allons pouvoir découvrir de nouvelles aventures de *Rôle'n Play* dans lesquelles les comédiens pourraient incarner de nouveaux personnages selon le final de la 4^e saison ; mais qui a aussi donné lieu à quantité d'options et de cadeaux offerts aux souscripteurs.

Ainsi, de nouveaux *masterclass* et *one-shots* s'appuyant sur d'autres jeux seront réalisés dans les mois à venir, et Julien Dutel poursuivra le développement de Pangée. Le recueil des blagues de Marc Wilhem a été débloqué, tout comme les cartes postales de Seb, le Quiz pop-culture de Juliette, la parure elfique d'oreille de Mellie, Les conseils de mamie Traillette et le poster Amour & Châton. De nombreux PDF de jeux de *BBE* ont été offerts, un *goodie shop* va être mis en place, et une imprimante 3D va pouvoir être achetée pour la fabrication de figurines et de décors. Une nouvelle émission va être créée, *Test'n Play*, dans laquelle Sébastien et Mellie présenteront des jeux de société ayant un lien avec le jeu de rôle. Un nouveau générique a également été financé.

Enfin, et ce n'est pas le moindre des paliers, une gazette paraîtra tous les mois, support de la campagne vivante qui démarrera en même temps que la saison 5. Chaque gazette contiendra un scénario et des articles (univers ou technique) ; les groupes de joueurs auront un mois pour jouer le scénario et faire remonter ce qui se sera passé à Julien. Ce dernier tiendra compte des remontées pour faire évoluer l'univers de Pangée en conséquence. Un beau *challenge* en perspective !

souligné que l'un des intérêts de *Rôle'n Play* est de montrer que le jeu de rôle est accessible : « *Le jeu de rôle n'est plus sale, il est sorti du ghetto* ». Pour eux, le JdR est désormais connu du grand public (« *On ne nous demande plus si ça s'écrit «jeu drôle», dans le sens «rigolo» !* ») et on trouve désormais des joueurs dans tous les milieux sociaux et toutes les tranches d'âge.

Un festival riche

Pour autant, bon nombre de spectateurs d'*actual plays* ne sont pas nécessairement rôlistes. Dans la file d'attente pour la dédicace de *Rôle'n Play*, un jeune homme nous le confirme : il n'est pas joueur. Il a découvert ce type d'émissions par le biais du Joueur du Grenier et *Aventures*, et s'est ensuite mis à la recherche d'autres *actual plays*. C'est ainsi qu'il a découvert *Rôle'n Play* (ainsi que Maxime Chattam, ce qui l'a amené vers les romans de ce dernier, qu'il aime beaucoup ! Mais c'est une autre histoire...). Pour autant, il n'a pas encore cédé aux sirènes du JdR. L'un de ses amis, qui a connu les livres-jeux et *L'Œil*

noir dans les années 80, nous confie qu'il rejouerait bien, et la sortie de la nouvelle édition de ce dernier jeu pourrait bien achever de le faire basculer. Il serait alors temps d'initier le novice !

La séance de dédicaces de *Rôle'n Play* a recélé d'autres surprises. Ainsi, Jean-Baptiste « *Djib* » Reynaud, artiste lyonnais freelance, figurait parmi les fans venu rencontrer les comédiens, et Jocelin Grangé, multiclassé du JdR (auteur-illustrateur-maquettiste) et auteur de nombreux fan arts de *Rôle'n Play* était également présent. Et puis il y a eu ce moment fort où l'équipe s'est vue offrir des figurines en résine de leur personnage par un sculpteur, qui leur a également présenté une sculpture magnifique et de taille respectable d'Ilzaach.

Pour l'équipe de *Rôle'n Play*, le FIJ 2020 aura été une riche expérience au cours de laquelle elle a pu, cette année encore, rencontrer un public attachant et aura découvert les plaisirs de jouer en public, expérience qui ne sera certainement pas la dernière, pour notre plus grand plaisir !

Marc Sautriot, à Cannes

SÉBASTIEN DE
RÔLE'N'PLAY

« On a déjà choisi nos nouveaux persos »

Arrivé dès le vendredi au FIJ, Sébastien Mortamet a eu la gentillesse de nous accorder un peu de son temps pour bavarder tranquillement et explorer ensemble le palais des festivals à la recherche de la salle de tournage du live de Rôle'n Play. Attention : Spoiler ! On discute de la série, des moments forts et de la suite à venir



Casus Belli : Déjà trois saisons et huit épisodes de la saison 4 de passés [NdA : au moment du FIJ]... Les derniers épisodes ont été forts en émotions. En effet, l'épisode 7 est marqué par la mort de Galfrin, tué par Cybèle la petite nouvelle jouée par Juliette Paire ; Leowen s'effondre, on voit les larmes de Mellie. C'est la fin de l'épisode. On sent que c'est un peu le choc. Comment ça se passe après ce genre de situation, au niveau des comédiens ? Vous débriefez ? Sur cet épisode notamment, est-ce qu'après, il y a un blanc ? Souvent, vous terminez les épisodes en vous marrant, mais là, l'ambiance n'était pas à la rigolade.

Sébastien Mortamet : Non, effectivement, l'ambiance n'était pas à la rigolade...

CB : Ça se passe comment ? Vous en discutez entre vous dans la foulée ou chacun va dans son coin pour digérer ?

SM : En fait, comme il y a un tout petit battement entre la fin d'un épisode et l'enregistrement du suivant, on a le temps de se faire des retours et de se livrer un peu ce qu'on a ressenti. Sur cet épisode en particulier, une fois qu'on nous a dit « Coupez ! », tout d'un coup, il y a eu un énorme silence, genre : « Bon, bein ça, c'est fait ! ». Et puis moi, j'ai dit à Juliette, en rigolant : « Bon,

bein écoute, c'est hyper symbolique ! Je veux dire, la nana qui arrive et qui remplace le mec... Elle tue même son perso... ». Et là, elle me dit : « Oooh ! Tu crois que les gens vont penser ça ? Genre j'ai voulu tuer Micka ! ». Et j'ai dit « Mais non ! Et c'est trop bien ce que t'as fait : ton personnage, il n'a aucun lien avec Galfrin. Il nous a volé, il a essayé de nous tuer, il y a un moment où toi, tu arrives, tu nous défends, quoi ! Tu luttas contre un démon. Tu dégaines et puis tu le plantes, quoi ! ». Et d'un coup, elle s'est dit : « Attend, je viens de tuer le personnage... » Elle s'est sentie très... »

CB : On le voit avant la fin de l'épisode... Chloé lui tend la main, essaie de la rassurer...

SM : Oui. Quand elle a vu la réaction de Leowen et d'Ozyias, elle s'est dit : « Aïe, je viens de tuer un de leurs amis... ». Et donc, c'était assez fort ! Mais on a tous dit à Juliette que c'était génial comme action. Nous, on a pris notre pied à avoir ce rebondissement-là auquel on ne s'attendait pas.

CB : Tu disais qu'il ne se passe pas beaucoup de temps entre deux épisodes. Une petite pause et vous embrayez avec l'épisode suivant ?

SM : C'est ça. Quinze ou vingt minutes, ça passe très vite, donc tu n'as pas le

temps de projeter quelque chose. Tu fais un tour dehors, tu vas aux toilettes, tu bois un coup, tu te changes et tu repasses au maquillage. Et 20 minutes après, on refait nos tests micro, et hop, Julien fait l'introduction, et ça repart. Donc tu n'as pas vraiment le temps, et tu es encore dans ce qui vient de se passer juste avant. C'est particulier !

CB : Surtout sur un moment émotionnellement fort comme celui de l'épisode 7 !

SM : Oui, on était encore un peu sonné. Bizarrement, ça t'aide à jouer. On parlait de ça ce matin, en discutant dans le train avec Juliette. Elle m'a parlé de la séquence de la mort d'Akhmar, dans la saison 1. Mais cet épisode-là, c'était la fin de la journée. Donc on a fini sur ça. Et là, j'ai eu un mois... Je ne voulais pas préparer un truc, mais j'ai quand même jeté quelques idées sur le papier. Parce que c'était un moment important pour mon personnage et que j'avais pas trop envie de me faire submerger par l'émotion. Et finalement, avec les potes en face, ça c'est fait assez naturellement. C'était génial, c'est un de mes meilleurs souvenirs de *Rôle'n Play*.

CB : Le final de la saison 4 pourrait entraîner des changements de personnages. Tu as déjà des idées ?

SM : Oui, bien sûr. Évidemment, je ne peux rien dire... Mais si nous devons changer de perso, nous avons déjà fait nos choix, et il n'y a plus qu'à créer les nouveaux persos techniquement. La nouveauté, par rapport aux personnages qui existent actuellement sur Oblivion, c'est qu'en cas de changement, on créera les persos nous-mêmes. J'ai pris beaucoup de plaisir à avoir Ozyias pendant 4 saisons, et ce n'est pas fini. Mais maintenant, si je dois changer, il y a ce truc un peu excitant de la nouveauté, avec de vraies questions : est-ce que je reste dans ce que j'ai déjà vu, est-ce que j'ai envie d'explorer autre chose ? Quelle classe ? Est-ce que je profite de ce que j'ai créé jusqu'à aujourd'hui pour continuer à expérimenter dans ce

domaine-là, ou est-ce que je vais voir complètement ailleurs. Il y a plein de possibilités, mais je crois que j'ai trouvé.

CB : Vous avez discuté entre vous pour les choix ou vous avez chacun fait un truc dans votre coin ?

SM : Mmh... On a fait plutôt dans notre coin, en fait. Sur notre groupe de discussion, Julien nous a demandé de quoi on aurait envie si on devait changer, et on y a jeté nos idées. Mais très naturellement, on s'est dit « Prenons un truc qui nous fait kiffer. » Au début, j'ai pensé en termes de règles, maintenant que je les connais ! Mais au final, je me suis demandé ce qu'au fond, j'avais envie de jouer. « À quoi ressemble mon perso ? Qu'est-ce qu'il dégage ? Où est-ce que je veux l'emmener et où ai-je envie d'aller ? » Et c'est venu d'un coup. J'ai envoyé ça à Julien en me disant : « Ça y'est, c'est fait ! ».

CB : Sur le groupe actuel, il n'y a pas d'humain. Est-ce que c'est quelque chose dont vous avez parlé ? Parfois, les joueurs oublient que leur personnage n'est pas humain, et leur interprétation paraît plutôt très humaine. Je pense par exemple à la relation entre Ilzaach et Darka, et la façon qu'on eut Marc et Chloé de l'interpréter.

SM : C'est vrai. En fait, on en parlait l'autre fois avec Marc. Ça m'est arrivé d'oublier qu'Ozyias est un gnome qui arrive à la taille de Leowen et je l'ai joué plus comme l'humain que je suis. Au lancement de *Rôle'n Play*, la question s'est posée et Julien nous a fait remarquer que personne n'avait choisi d'humain. Mais c'était un hasard, les personnages nous ont parlé et on a eu envie de faire ça. Pour de nouveaux personnages, la question s'est posée à nouveau : des humains, pas d'humains ? Et puis on a fait notre choix.

CB : On attend donc la rentrée de septembre pour en savoir plus !

SM : Eh oui. Les choses se précisent. On a hâte ! Mais d'abord, finissons la saison 4.



LE JEU DE RÔLE SANS MJ

L'univers des jeux de rôles est un vaste océan d'imaginaire et de créativité. Dans cette immensité, il y a quelques archipels peu connus, des jeux qu'on appelle les « jeux de rôle sans meneur », également « jeux de rôle tous meneurs », découverts dès les années 70. Que sont-ils ? À qui s'adressent-ils ? Quelle est leur histoire ? Quels sont les meilleurs ? Casus a enquêté.

Dans cet article, il ne s'agit pas d'opposer les qualités de jeux avec et sans meneur de jeu (MJ). Jouer à des jeux avec ou sans MJ est un plaisir complémentaire : on peut aimer l'un, l'autre ou les deux. L'important est de trouver des jeux qui vous conviennent le mieux et de vous amuser !

Comment se passe une partie sans MJ ?

Si un des participant n'a pas le rôle de MJ pendant la partie, comment cela peut-il fonctionner ? Qui écrit le scénario ? Propose l'univers ? Fait avancer l'histoire ? En fait, chaque jeu de rôle sans MJ propose ses propres réponses à ces questions.

Ces réponses sont cadrées par les règles. C'est aux joueurs de suivre les règles du jeu pour que l'histoire avance. Dans les jeux sans MJ, le choix des directions prises par la fiction est réparti entre les joueurs. La répartition peut être équitable ou, selon les jeux, certains joueurs peuvent avoir plus de pouvoir sur certains aspects de l'histoire et de l'univers. Le déroulement de

la partie va donc venir de l'ensemble des joueurs qui vont à la fois faire avancer la partie et interpréter des personnages.

Tous les jeux de rôle sans MJ ne gèrent pas de la même manière comment l'histoire avance. Certains jeux proposent de faire tourner le rôle de MJ autour de la table. D'autres découpent la partie et l'univers fictif en morceaux : chaque morceau est alors confié à un joueur et les joueurs incarnent un personnage en plus d'un rôle limité sur l'univers. Enfin, d'autres jeux suppriment l'idée de donner à un seul joueur un pouvoir sur la partie : ils proposent que l'ensemble des joueurs la gèrent ensemble. N'importe qui à la table peut introduire de nouveaux éléments et expliquer comment cela intervient dans l'histoire.

Mais au fait : pourquoi jouer sans MJ ?

Le but de chaque jeu de rôle est de s'amuser et de produire une expérience plaisante pour l'ensemble des joueurs.





Cozy Town



~Un jeu pour bâtir une communauté accueillante~

Les jeux de rôle sans MJ ne font pas exception. Le principe reste le même !

Si ce n'est pas si différent, on peut se demander pourquoi va-t-on jouer ainsi ? Cela va dépendre de chaque joueur et de ce que propose chaque jeu. Chacun est différent, a ses envies, ses préférences. Aussi je vais parler à mon niveau de rôle. L'idée une fois de plus n'est pas de dicter une norme ou de grands principes qui vaudront pour tous.

Si je joue à des jeux sans MJ, c'est avant tout par ce que j'aime voir les idées de tous les joueurs émerger pendant la partie, s'imbriquer, se compléter : je recherche avant tout à jouer pour être surpris par l'ensemble de la table. La progression de l'histoire vient de l'ensemble des joueurs à la table et j'aime ce niveau très particulier d'écoute et de prise en compte des idées de chacun.

C'est une proposition différente de celle où l'un des participants aurait à lui seul le rôle d'animer la partie. Je veux voir les envies des joueurs et leurs imaginaires surgir et influencer la partie à tout moment. Peut-être vais-je jouer avec des inconnus et découvrir des imaginaires très différents du mien. La dynamique de la partie va m'amener à découvrir leurs propres imaginaires. Je trouve souvent pendant mes parties que les liens créés entre les joueurs à la table sont riches et créent des moments forts.

Ce que j'aime également c'est vivre d'autres types d'histoires, des fictions abordées avec un angle différent de celui proposé par un jeu où les personnages forment un groupe uni. Car

souvent, dans les jeux de rôle sans MJ, les règles vont proposer un schéma plus ouvert et libre que celui d'un groupe de personnages avançant vers un but commun.

Est-ce plus compliqué de jouer à un jeu sans MJ ?

Certains jeux sans MJ sont très accessibles aux débutants. Ces jeux permettent de libérer la parole à une table avec des débutants. Les enfants également joueront tout aussi naturellement avec ou sans MJ.

Il n'y a pas besoin d'avoir une forte capacité à improviser ou d'une grande créativité pour s'amuser. L'absence d'un unique joueur chargé de faire réagir l'histoire permet à chacun d'exprimer ses idées et à la fin, de contribuer à hauteur de ses envies et de ses capacités.

On a le droit d'être timide et de jouer à un jeu de rôle sans MJ. Dans les faits, tous les joueurs s'entraident pendant la partie. Le fait qu'ils partagent ensemble la responsabilité de l'histoire encourage à l'entraide et à la coopération.

Comme certains jeux avec MJ, les jeux sans MJ sont souvent sans préparation. C'est un facteur important pour faciliter l'accès au jeu de rôle. On peut sortir un jeu sans MJ sur la table et y jouer dans l'instant. Cela offre toute sorte de possibilités : jouer dans des lieux inattendus (dans un bar avec des inconnus, lorsqu'on patiente dans un lieu avec ses enfants) ou même jouer dans une →





soirée jeux entre deux autres jeux. Ou encore de remplacer le jeu de rôle auquel nous avons prévu de jouer ce soir alors qu'un joueur manque à l'appel.

Comment obtenir une histoire cohérente ?

La cohérence de l'histoire, c'est ce qui va faire que les joueurs vont s'amuser, qu'ils vont prendre du plaisir à incarner leurs personnages, à faire avancer l'histoire et c'est qui va créer l'ambiance pendant la partie. C'est donc un point essentiel dans chaque partie de jeu de rôle. Et les jeux de rôle sans MJ ne font pas exception ! Leurs règles sont donc spécifiquement prévues pour créer des aventures cohérentes. Souvent ces règles vont donner aux joueurs des possibilités et des choix à faire qui vont modifier directement ou indirectement le développement de la partie - en plus de se concentrer sur l'interprétation de leurs personnages.

Par exemple, au lieu d'avoir un joueur qui choisit où son personnage avance et quel ennemi il cible avec son attaque, les règles peuvent demander au joueur de choisir entre décider des enjeux du combat et s'il réussit à porter son attaque - et les autres joueurs, ensemble, pourront décider de ce qu'il advient dans l'histoire pour l'autre option.

Les règles encadrent vraiment l'avancée de l'histoire, sans limiter les joueurs : le principe reste identique à tous les jeux de rôle, l'imaginaire et la liberté de choix et d'action sont les principes les plus importants. On est donc très loin des jeux de société auxquels on les compare parfois, comme le célèbre jeu de cartes « *Il était une fois* », qui propose lui aussi de créer des histoires mais qui n'est déjà plus du jeu de rôle. Oh, ça ne signifie pas que les joueurs ne peuvent perdre le fil et qu'un événement vienne perturber la cohérence

de l'histoire. Comme dans n'importe quelle partie de jeu de rôle, ce genre d'incident peut arriver. Comme avec un MJ, ce genre de situation se règle en faisant une pause et en discutant ensemble des solutions possibles. Il n'y a pas plus de probabilité pour qu'une partie dérape avec ou sans MJ !

Quelles sont les limites de ces jeux ?

Les jeux sans MJ ont leurs défauts et leurs limites. Comme tous les jeux !

Tout d'abord il faut que la proposition plaise aux joueurs et qu'ils aient envie d'y jouer, de s'investir le temps d'une partie. Les joueurs participent activement à la partie : ils ne vont plus être uniquement dans des situations où leurs personnages réagissent. Cela signifie aussi que les joueurs doivent oser proposer des idées. C'est au final très simple, et les règles du jeu les guident. Mais l'investissement des joueurs est différent, parfois plus important.

La part consacrée à l'univers dans les jeux sans MJ peut également être moins développée dans les règles. Les joueurs doivent pouvoir s'approprier l'univers du jeu, le faire vivre et le développer. Certains joueurs pourront être déconcertés ou tout simplement préférer jouer avec des univers déjà existants.

Les aventures jouées, si elles ne sont pas moins profondes et riches, ne contiennent pas de secret pour les joueurs : les secrets s'il y en a sont pour les personnages. Mais cela n'empêche pas les joueurs d'avoir des secrets entre eux.

Enfin, comme ces jeux changent le déroulement de la partie, les rôlistes vétérans pourraient au départ avoir plus de mal à trouver leurs marques. Ou ne pas aimer ça. Cela va mieux en le répétant : on peut aimer jouer avec ou sans MJ, comme on peut aimer les deux. Les jeux sans MJ ne sont pas là pour faire

FIASCO

A GAME ABOUT
POWERFUL AMBITION AND
POOR IMPULSE CONTROL



disparaître le rôle du MJ dans les autres jeux !

L'histoire des jeux de rôle sans MJ

Le jeu de rôle sans MJ est au moins aussi vieux que le jeu de rôle, on en trouve avant même que le jeu de rôle ne s'appelle encore comme cela. Et, à l'époque, il ne semble en rien être une étrangeté. Toutefois, le jeu de rôle avec MJ est celui qui capte et retient l'attention, la majorité des jeux publiés aux origines du jeu de rôle ne retiennent que cette forme.

Pour parler de cette riche histoire, nous allons avant tout parler de l'histoire du jeu de rôle en général. Car à toutes les époques les rôlistes ont inventé de nouvelles règles et de nouvelles manières de jouer. Nous allons donc traverser les époques, en partant des origines dans les années 1970.

Les années 70

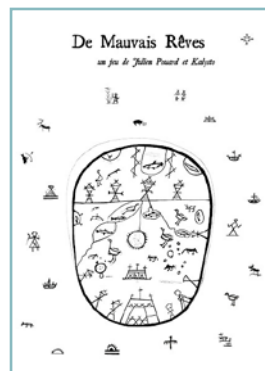
À l'origine des jeux de rôle, on trouve les wargames - des jeux simulant des guerres entre des unités militaires déployées sur un champ de bataille, avec

parfois un rôle d'arbitre. Depuis longtemps, les joueuses et joueurs de wargame ont des règles pour jouer en solitaire à leurs jeux préférés, contre le jeu. Lorsque les premiers jeux de rôle - publiés ou non - naquirent des wargames, ils importèrent leurs pratiques. Et on trouve alors le témoignage des premiers jeux de rôle solo (ou en solitaire).

Et c'est ainsi que dès les premiers jeux de rôle publiés, on trouve des variantes de règles pour jouer seul, sans maître de jeu, avec des outils adaptés.

C'est le cas pour *Dungeons & Dragons* (1974, *Dungeons & Dragons - Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, Gary Gygax et Dave Arneson), pour lequel Gary Gygax propose en 1975 dans un magazine (*The Strategic Review*, Vol.1) une génération aléatoire de donjon pour qu'un MJ puisse jouer seul.

En 1975 sort *En Garde!* un jeu « de simulation semi-historique » dans lequel les joueurs incarnent des bretteurs d'un XVIII^e siècle fantasmé. Il se joue sans arbitre, avec un système d'ordre à la *Diplomacy*. Le but du jeu est →





de voir les péripéties des personnages alors qu'ils essayent de maintenir leur niveau social. L'idée d'y jouer avec un arbitre n'y est même pas mentionnée.

En 1977, *Traveller* commence par ces mots : *JOUER LE JEU : Traveller peut être joué dans trois configurations : solitaire, scénario ou campagne. Toute configuration peut être jouée sans arbitre (c'est-à-dire sans arbitre ; les joueurs eux-mêmes administrent les règles et manipulent la situation)*. Évidemment, la façon de jouer de l'époque est certainement assez différente de celle d'aujourd'hui (en page 1) : Un nombre illimité de personnes peut participer à une campagne ou à un scénario, bien qu'en général, 40 joueurs au maximum doivent être traités comme un maximum. La taille optimale du jeu (basée sur la capacité de l'arbitre à contrôler et à interagir efficacement) est de trois à dix personnes.

Les années 80

En 1982, *Gangbusters* propose de jouer des gangster, policiers et reporters durant la prohibition aux états-unis. Il s'ouvre sur cette explication : *Gangbusters est un jeu de rôle, une forme avancée de « on dirait que... »*. *Dans un jeu typique, deux à huit joueurs sont assis autour d'une grande table. Ils mettront en scène les aventures de personnes importantes de la ville ; un joueur peut être un agent de la prohibition, un autre un journaliste et un troisième un détective privé. [...] Vous n'avez pas besoin d'un juge pour jouer. De nombreux jeux passionnants peuvent être joués sans juge.*

En 1987, deux publications jumelles paraissent, toutes deux de Jonathan Tweet et Mark Rein*Hagen. Les *Whimsy Cards* est un jeu de carte pour modifier la pratique d'un jeu de rôle en donnant plus d'autorité narrative aux joueurs. En début de partie, chaque joueur reçoit un certain nombre de cartes. À tout moment, n'importe qui peut choisir de jouer une de ses cartes (un exemple

de carte : Paresse – Quelqu'un est très paresseux. Les gardes se relâchent, les écuyers négligent leurs devoirs et les aubergistes vous servent lentement). Cette personne prend alors la main sur le jeu le temps de jouer ce que la carte propose. Le MJ dispose toutefois d'un pouvoir de veto ou de correction pour veiller à la cohérence, à l'amusement général ou pour éviter que son scénario ne soit totalement déraillé. Les autres joueurs peuvent opposer leur veto pour ce qui concerne leurs personnages. Cette idée sera reprise par d'autres, que ce soit comme supplément, ou dans certains jeux, comme *Torg* en 1990.

Ces cartes sont prévues spécifiquement pour un jeu, qui va sortir quelques mois plus tard : *Ars Magica*. *Ars Magica* propose en plus d'utiliser les *Whimsy Cards*, le jeu en troupe. Troupe, comme dans troupe de théâtre. Ce qui signifie plusieurs choses. Le jeu propose de jouer la vie d'une alliance de mages dans une Europe médiévale mythique. *Ars Magica* propose aux joueurs et joueuses de créer deux personnages : un mage et son compagnon. Lors de chaque séance, il incarnera à son libre choix soit son mage, soit son personnage compagnon. Simultanément, les joueuses et joueurs incarnent les grogs, les serviteurs. Ces derniers ne sont réservés à aucun joueur et n'importe qui peut les jouer à n'importe quel moment, en même temps que son personnage principal. Ces deux éléments ne sont pas nécessairement des nouveautés (par exemple, Gary Gygax propose dans le *Dungeon Master's Guide d'Advanced Dungeons and Dragons* en 1978 que certains joueurs et certaines joueuses puissent jouer alternativement plusieurs personnages dans des circonstances spécifiques), mais ils forment un tout avec le jeu en troupe : la rotation des MJ. Le jeu propose que chacun puisse le mener, que chacun puisse proposer une aventure aux autres joueurs. N'importe qui peut être

le guide de l'histoire et le guide peut changer à chaque séance.

Les années 90

On retrouve à cette époque des témoignages de jeux non publiés dont certains se rapprochent pour beaucoup des idées du jeu sans MJ ou avec un MJ tournant. Mais ces jeux n'étaient alors pas publiés et n'étaient diffusés qu'à une petite échelle. Internet va changer la donne et va progressivement donner lieu à une sorte de diaspora de ces jeux amateurs vers les communautés en ligne.

Ergo, de Ian Millington annonce en 1999 ce que les jeux de rôle sans MJ actuels vont être dans les décennies suivantes. Son auteur ne livre pas de règles pour y jouer et suggère d'utiliser *FUDGE*. *Ergo* est un texte diffusé principalement sur internet. Le jeu propose un cadre de jeu de rôle collaboratif qui se passe complètement de MJ : il n'y a pas de MJ tournant. Ce faisant, il anticipe un certain nombre de caractéristiques des jeux qui seront publiés dans les années 2000, comme la propriété partagée des personnages non joueurs ou le fait de se mettre d'accord sur un objectif avant de jouer une scène.

Les années 2000

Dans les années 2000, la pratique des jeux de rôle sans MJ va connaître un gros coup de projecteur grâce à la publication de nombreux jeux publiés par des auteurs dits « indépendants » : les jeux ne sortent plus *via* un éditeur. Leur distribution physique ou en PDF est assurée par l'auteur lui-même. L'auto publication, les blogs et les forums vont apporter un nouveau coup de projecteur à ces jeux.

On ne parle pas encore de « *jeux de rôle sans MJ* ». Ces jeux ne sont pas considérés comme différents des autres jeux de rôle. Le terme de jeux de rôle collaboratif revient souvent, notamment dans les publications de Ian Millington, l'auteur de *Ergo*.

En 2002, *Universalis* partage de manière égale la narration de l'histoire et la construction de l'univers joué.

En 2001, une communauté de rôlistes se forme sur un forum en ligne appelé *The Forge*. Certaines discussions des participants vont tourner autour de la question des fonctions d'un MJ lors d'une partie de jeu de rôle. De ces échanges naîtront des essais pour lister et définir ce dont le MJ a la charge. Certains auteurs de jeux proposeront alors des jeux qui s'appuient sur cette cartographie des fonctions du MJ pour jouer avec ses fonctions et les répartir différemment. Le jeu *My Life With Master* va être pour cette communauté un jeu-charnière : le jeu prévoit un MJ, mais celui-ci est en retrait à la table pendant la partie.

Le nombre de jeux de rôle collaboratifs publiés à partir de 2004 s'accroît considérablement. Voici quelques exemples notables : *The Shab Al-Hiri Roach* (2004), *Capes* (2005), *Breaking the Ice* (2005), *Contenders* (2005), *Engle Matrix Games* (2005), *It Was a Mutual Decision* (2005), *Apocalypse Girl* (2005), *Mythic Role Playing* (2006), *Shock* (2006), *Grey Ranks* (2007), *Dirty Secrets* (2007), *How to Host a Dungeon* (2007), *Until We Sink...* (2007), *Youth* (2007), *Zombie Porn* (2007), *Shooting the Moon* (2008) *Geiger Counter* (2008), *Under my Skin* (2008), *It wasn't me!* (2008), *Sea Dracula* (2008), *Fiasco* (2009), *A Penny for My Thoughts* (2009), *Montsegur 1244* (2009), *Annalise* (2009), *Ribbon Drive* (2009) et *Ocean* (2009).

Les années 2010

Retracer l'ensemble des productions sur ces 10 dernières années nécessiterait un article à part entière : il y en a trop ! Les plate-formes de vente et d'impression à la demande ont amplifié considérablement la visibilité et la diffusion des jeux de rôle sans MJ. On peut citer notamment Lulu.com, DrivethruRPG.com et depuis peu itch.io avec sa section Physical Games. →



Un top 5 des jeux sans MJ

FIASCO

Fiasco est sans doute le jeu le plus emblématique et le plus souvent cité lorsqu'on parle de jeu sans MJ. Dans *Fiasco*, les joueurs incarnent des personnages qui vont aller de mal en pis dans une histoire où ils sont motivés par leur orgueil. Une partie est très proche de ce que sont les films des frères Cohen (*Fargo*, *Blood Simple*, *Burn after reading*). On joue pour voir jusqu'où chaque personnage ira pour tirer l'histoire à son avantage... tout en sachant que tout finira certainement très mal !

C'est un jeu à l'ambiance humoristique et décalée. Publié en 2009, *Fiasco* est édité par *Bully Pulpit Games* et distribué en français par *Edge Entertainment*. Ce jeu bénéficie d'un large suivi de gamme avec 4 suppléments officiels disponibles et pas moins de 464 univers de jeu différents.

Si vous connaissez déjà *Fiasco*, vous serez sans doute intéressé par un jeu dérivé de son principe appelé *Protocol* qui en reprend les principes et qui est également disponible en français.

For The Queen

For The Queen se présente comme un jeu de cartes qui sont lues à tour de rôle par les joueurs. Ces cartes posent des questions à leurs personnages et, en y répondant, les joueurs créent l'univers de la partie et font avancer l'histoire. C'est un jeu qui est très apprécié par les joueurs débutants de tout âge comme par les rôlistes chevronnés.

For the Queen a été publié en 2019 par l'éditeur *Evil Hat Productions*. Il n'a pas été encore traduit en français, mais il existe de nombreux jeux dérivés de *For The Queen* qui sont créés par des auteurs français ou traduits par des rôlistes. Ils sont disponibles gratuitement

sur le site *forthedrama.com* qui permet également de jouer en ligne ou depuis un smartphone.

The Quiet Year – Cozy Town

The Quiet Year et *CozyTown* sont des jeux qui permettent de jouer la vie d'une communauté incarnée collectivement par les joueurs.

The Quiet Year propose un univers post apocalyptique dans lequel une communauté devra faire face aux manques de moyens et de ressources pour se reconstruire.

Cozy Town propose un univers chaotique très proche des jeux vidéo *Animal Crossing* et de *Stardew Valley*. On y joue les habitants d'un village paisible tournés vers l'entraide. On y organise des fêtes, on prend soin des autres et on célèbre l'amitié.

Ces deux jeux ont des ambiances radicalement différentes mais reposent sur les mêmes principes : les joueurs dessinent la carte de leur communauté pendant la partie et piochent à tour de rôle des cartes pour connaître les événements qui viendront rythmer l'histoire.

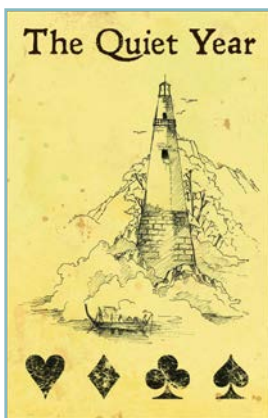
The Quiet Year est un jeu publié par Avery Alder et disponible gratuitement en français via le site de l'éditeur de sa version française *500 Nuances de Geek*.

Cozy Town est un jeu publié par Jamila R Nedjadi via son label *Sword Queen Games* et disponible à prix libre en français grâce à l'auteur de jeu Gaël Sacré.

Dream Askew

Dream Askew un jeu dans lequel les joueurs incarnent les membres d'une communauté Queer après l'apocalypse. Le jeu se distingue par des règles empruntées aux jeux de rôle *Powered By The Apocalypse* (*Apocalypse World*, *Monster of the Week*, *Monsterhearts*, ...). Chaque joueur y incarne un personnage ainsi qu'un Cadre qui symbolise une part importante de l'univers.

Ce jeu parle d'amour, de survie et de ce que cela représente d'essayer de faire





communauté lorsque tout s'écroule autour de soi.

Il est particulièrement apprécié pour ces thèmes forts et son ambiance.

Dream Askew n'est disponible qu'en anglais sur le site de son autrice buried-withoutceremony.com.

Il a donné naissance au label *Belonging Outside Belonging* qui reprend les principes du jeu pour les rendre transposables dans de nombreux univers de jeu. Le seul jeu disponible actuellement en français sur ce label est *Before The Spire Falls* dans lequel on incarne des sorciers et sorcières en lutte contre une force mystérieuse sur le point d'envahir leur univers.

Microscope

Microscope propose un concept unique pour un jeu de rôle : au lieu de proposer un univers et des personnages à incarner, il invite les joueurs à créer une très grande fresque temporelle liée à un univers que les joueurs vont créer ensemble pendant la partie.

Les règles sont très simples et très didactiques. Elles permettent aux joueurs de tout âge de se plonger dans une histoire très longue dans laquelle ils

définiront ensemble les grands événements avant de zoomer vers des scènes dans lesquelles ils incarneront les personnages principaux.

Microscope est un jeu publié par *Lame Mage* et est disponible en anglais.

Où trouver d'autres jeux sans MJ ?

Dans notre top 5, nous avons présentés les jeux les plus emblématiques, dont certains ne sont malheureusement encore disponibles qu'en anglais. Mais il existe également de très nombreux jeux disponibles en français.

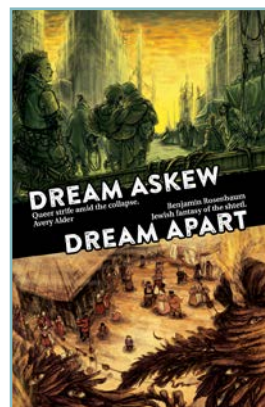
Voici quelques ressources utiles et quelques autres jeux vers lesquels vous tourner.

Quelques boutiques francophones : Lapin Marteau et 500 nuances de geek

Blogs et sites web : Trop Long ; Pas et le blog C'est Pas Du JDR (si !)

Quelques autres jeux disponibles en français : *Happy Together*, *Perdus sous la pluie*, *Zombie Cinema*, *De mauvais rêves*, *Prosopopée* et *La chute du réseau Fahrenheit*

Matthieu Bé.



LE RHIN ROMANTIQUE

Le Reikland sur Terre

Puissant vecteur de communication entre les peuples d'Europe, un fleuve majestueux court des Alpes à la mer du Nord. À mi-parcours, il se faufile dans une vallée escarpée et trace son chemin dans une gorge peuplée de nixes, dragons et forteresses. Bienvenue au Reikland !

Comme beaucoup de fleuves, le Rhin a été associé à de nombreux mythes et légendes au fil de son histoire, qui ont beaucoup inspiré les artistes romantiques allemands du XIXe siècle. Ainsi, le poète Heinrich Heine reprit-il l'histoire de la Lorelei, une nixe qui, du haut de son rocher surplombant le fleuve, aurait causé de nombreux naufrages en attirant l'attention des navigateurs par ses chants envoûtants. Sans parler du compositeur Richard Wagner, dont la célèbre tétralogie du

Ring commence par le vol de l'or du Rhin, soutiré par le nain Alberich aux filles du fleuve, qui en avaient la garde.

Romantique

Ces récits sont tous attachés à une portion bien précise du fleuve située entre Mayence et Coblenche, longue de 65 kilomètres, dont la physionomie leur est particulièrement propice. Même les auteurs de *Warhammer* s'en sont inspirés : le fameux Reik, fleuve qui coule au centre de l'Empire et autour duquel se déroule la fameuse *Campagne impériale*, est très clairement basé sur ce « *Rhin romantique* ». Jusqu'à la Lorelei, qui figure dans la description de l'Empire, dans la dernière édition du jeu ! Pour en comprendre la raison, le mieux est encore de se rendre sur place...

Si vous suivez le Rhin depuis ses sources dans les Alpes suisses, vous entamerez un périple qui vous emmènera des montagnes jusqu'au lac de Constance après avoir longé la frontière du Lichtenstein. Entré dans le lac côté autrichien, vous ressortirez en Allemagne, puis retournerez en Suisse. Après avoir dévalé des chutes près de Schaffhouse, vous laisserez peu à peu les Alpes derrière vous et suivrez les frontières jusqu'à la plaine

Les berges du Rhin en Allemagne





d'Alsace. Passant entre les Vosges et la Forêt Noire, vous filerez tout droit vers l'Allemagne. Rien à signaler jusqu'à Mayence. Mais là, le Rhin vous prend par surprise en obliquant plein ouest pour aller chercher l'entrée d'une étroite vallée, une véritable gorge gardée par de nombreuses forteresses.

Pfalzgrafenstein

Tandis que le Rhin se rétrécit considérablement et que le relief s'accroît sur ses berges, un château apparaît au beau milieu du fleuve, sur une petite île : Burg Pfalzgrafenstein, plus simplement appelé Burg Pfalz. Comme de nombreuses forteresses bordant le fleuve, il a été construit au XIV^e siècle. Le donjon pentagonal initial érigé en 1326 par le saint empereur Louis IV est complété quinze ans plus tard par un mur de défense hexagonal. Sa position au milieu du fleuve, en face de la ville fortifiée de Kaub et de la forteresse de Gutenfels qui la surplombe, a un objectif spécifique : la vingtaine d'hommes qui y étaient casernés devaient contraindre les navires descendant le fleuve à s'arrêter au poste de péage de Kaub à l'aide d'une chaîne tendue en travers du courant. Les marchands qui

refusaient de payer la taxe de passage pouvaient être emprisonnés dans les cachots du donjon jusqu'à ce qu'une rançon soit versée.

Le château de Pfalz n'a jamais été conquis ni détruit (contrairement aux autres châteaux de la région, qui ont souffert pendant la guerre de Trente ans), et dans les quatre siècles qui ont suivi sa construction, il a poursuivi son développement. Servant de dépôt au comte de Katzenelnbogen (cf. château de Katz) en 1477, il a évolué aux XVII^e et XVIII^e siècles pour accueillir des canons.

Katz

Lorelei

Reprenant notre voyage sur le Rhin, nous voyons les vignobles se multiplier en même temps que la pente des coteaux s'accroît, directement sur les bords du fleuve. À quelques kilomètres en aval du château de Pfalz, le fleuve effectue quelques méandres et atteint son point le plus étroit à l'aplomb d'un rocher de 132 mètres de haut, peu avant le village de Sankt Goarshausen, auquel on a donné le nom de la célèbre sirène : Lorelei.

À cet endroit, le fleuve perd un quart de sa largeur, tout en ayant une →





Un vue différente sur Katz

Inspi scénario

Les PJ sont chargés de veiller sur le chargement d'une embarcation fluviale qu'ils doivent livrer à [Koblenz] (remplacer par le nom de votre choix). Ils doivent être discrets car les adversaires politiques de leur client pourraient s'en servir contre ce dernier, voire vouloir le dérober. Le poste douanier de [Pfalz] n'y verra qu'une marchandise à taxer, mais si les PJ ne veulent pas payer trop cher, ils ont intérêt à ne pas la déclarer.

Si les PJ tissent des liens avec les soldats de [Pfalz], ces derniers leur signalent les rapides de Lorelei et la sirène. Sinon, ils découvriront ces dangers au dernier moment et devront éviter les rochers tout en résistant aux appels de la belle jeune femme en détresse.

Tombant de Charybde en Scylla, les PJ doivent ensuite faire face au péage des [Katzenelnbogen], ennemis de leur employeur. Comment vont-ils leur échapper ?

▶ profondeur de 200 mètres. Le courant devient très violent, et des rochers affleurants sont à l'origine de nombreux accidents de navigation... aidés par la belle Lorelei qui, assise à demi nue sur son rocher au bord du fleuve, se coiffe en chantant d'une manière si envoûtante que les marins en oublient les dangers du fleuve. En tout cas, c'est ce que raconte la légende !

Depuis le sommet du rocher, on a une vue imprenable sur l'amont et l'aval, en particulier sur deux forteresses situées à quelques encablures : Burg Katz et Burg Maus.

Le chat et la souris

Au nord de la Lorelei, deux châteaux forts de la rive droite du Rhin se font face sur les hauteurs, à trois kilomètres l'un de l'autre, simplement séparés par une vallée : Katz et Maus. Érigés dans la deuxième moitié du XIV^e siècle, ils voient leur nom évoluer de façon truculente grâce à la population locale. Le château de Maus est construit à partir de 1353 à l'initiative de l'archevêque

Boemund II de Trèves (et achevé par ses successeurs, Kuno II et Werner von Falkenstein – un nom évocateur pour les rôlistes...), sous le nom de St. Peterseck, avant d'être rebaptisé Deurnburg.

En 1360, le puissant comte de Katzenelnbogen fait à son tour construire une forteresse à proximité de Deurnburg et en face d'un autre de ses châteaux, Rheinfels, situé de l'autre côté du Rhin, ce qui lui permet de mettre en place un verrou douanier pour prélever une taxe sur les navires descendant le fleuve. Le nouveau château, qui porte le nom de Neukatzenelnbogen, permet à cette famille de renforcer son réseau de forteresses et ainsi de contrôler le sud-ouest de l'Allemagne.

Rapidement, Neukatzenelnbogen voit son nom raccourci en Katz (ou « *chat* ») par les habitants du cru, qui rebaptisèrent également Deurnburg, plus petit, en Maus (ou « *souris* »), traduisant là les jeux politiques qui pouvaient exister entre les Falkenstein, archevêques et princes-électeurs de Trèves d'un côté, et les comtes de Katzenelnbogen, seigneurs de Darmstadt et princes de Hesse (à partir de 1479) de l'autre.



Drachenfels

Poursuivons notre voyage le long du Rhin romantique en direction de Coblenche, où la gorge débouche sur la plaine. Sur ces quelques dizaines de kilomètres, les châteaux forts ont visiblement poussé comme des champignons entre les XIIIe et XVe siècles : de chaque côté du Rhin, ils ne sont parfois séparés que d'un petit kilomètre de coteaux souvent couverts de vigne. À l'époque, la région est le cœur du Saint Empire Romain Germanique et les plus puissantes familles y ont une voire plusieurs forteresses ou résidences. Forcément, la vallée sera particulièrement touchée pendant la Guerre de Trente ans, et quasiment tous les châteaux subiront des dégâts sérieux, voire seront détruits à cette occasion.

C'est le cas de Drachenfels, une forteresse bâtie en 1167 à l'initiative de l'archevêque de Cologne Arnold Ier au sommet d'un ancien volcan surplombant le Rhin. Endommagé en 1634, il ne sera pas réparé et tombera entre les mains des mercenaires suédois en 1638. Ces derniers démantèleront ses murailles. Triste fin pour un château rattaché à la légende des Niebelungen. On dit en effet que le volcan de Drachenfels, qui

fait partie du massif de Siebengebirge (ou les Sept Montagnes), fut le lieu de l'affrontement entre le légendaire Siegfried et le terrible dragon Fafnir. D'où le nom du lieu, qui signifie littéralement « *Rocher du Dragon* ».

Fin du voyage

Après Coblenche, le Rhin va pouvoir se dérouler dans la plaine, passant par la gigantesque métropole de Cologne où se dresse la majestueuse cathédrale, le Kölner Dom, que vous retrouverez au cœur de l'action des tomes 3 et 4 du *Bâtard de Kosigan* de Fabien Cerutti. Au-delà, après quelques centaines de kilomètres de plus, les Pays-Bas, et enfin, la mer du Nord. L'Allemagne n'est pas la destination rêvée des Français (ou d'autres d'ailleurs !) mais, dans l'éventualité où vous voudriez changer de la Costa Brava ou de la Côte d'Azur, n'hésitez pas à faire un tour quelques jours sur le Rhin romantique ; avec un peu d'imagination, vous verrez, vous vous retrouverez en plein cœur du Reikland. Et à votre retour, vous aurez des images plein la tête pour jouer à *Warhammer*. Ou tout autre jeu médiéval plus ou moins fantastique !

Marc Sautriot

Le château de Pfalz

BRANDON SANDERSON

« *Pathfinder* est la meilleure incarnation de *D&D* »



Brandon Sanderson's digest

Le romancier américain est né le 19 décembre 1975 dans le Nebraska. Après des études de biochimie à l'université de Brigham Young, interrompues pour une mission à Séoul pour l'église mormone, il se lance à son retour sérieusement dans l'écriture. Son premier roman, *Elantris* (2005) connaît un beau succès et préfigure les grands succès de ses sagas fantasy *Fils-des-brumes*, *Alcatraz* ou encore *Archives de Roshar*, dans son univers, *Cosmere*. Il a depuis été choisi par la veuve de Robert Jordan pour terminer la série *La Roue du temps*, que la mort de l'auteur avait laissée inachevée.

De passage en France pour la promotion de ses romans, l'auteur du cycle de fantasy Les Fils des brumes s'est fait alpaguer par nos limiers les plus pugnaces, toujours prêts à débusquer le rôliste parmi les VIP du monde de l'édition et d'ailleurs. On ne regrette rien. Entretien passionnant.

Casus Belli : Bonjour Brandon, merci de nous rencontrer. Quelle est votre histoire avec le jeu de rôle ?

BS : En fait, elle est fondamentale. J'ai découvert le jeu de rôle avant de découvrir les livres ! Je devais avoir onze ans je crois quand un de mes amis est arrivé avec le jeu de rôle *Teenage Mutant Ninja Turtles*. On n'avait pas la moindre idée de ce qu'on faisait mais je ne me suis jamais autant amusé. Je crois que, comme beaucoup de débutants de jeu de rôle, on ne suivait pas du tout les règles, mais on a adoré la création de personnages. Le système permet de créer les animaux mutants les plus cools du monde, raconter ses propres histoires. Je crois que nous sommes servis uniquement du système de créations de PJ et après, on s'est débrouillé. On ne savait pas vraiment jouer. Après, je me suis mis à lire. À lire de tout, des romans, des jeux de rôle et, petit à petit, j'ai compris le concept et les règles du JdR. Le premier jeu auquel j'ai vraiment joué en fait, et dans lequel je me suis vraiment plongé, c'est la première édition de *Stars Wars* par *West End Game*. Un chef-d'œuvre. Je ne comprends pas pourquoi, mais c'est un jeu où chaque nouvelle édition était moins bonne que la précédente. De pire en

pire. La première édition avait vraiment du charme. La façon dont c'était écrit, c'était très amusant, très divertissant. Pendant longtemps, avec mon groupe, on n'a joué qu'avec ce système. On a tenté *Advanced Dungeons & Dragons* pendant un temps mais c'était trop compliqué. Le Thaco (To Hit Armor Class 0), non merci. Pour le gamin de quatorze ans que j'étais, le *Star Wars* de *West End* était vraiment beaucoup plus adapté. On y a beaucoup beaucoup joué et on s'est éclatés. Après, on est passé au système Palladium. C'est tout mon lycée. Ma grande histoire d'amour de jeu de rôle. C'est au lycée que je suis devenu meneur de jeu de façon très active. J'étais joueur et meneur, mais plus je jouais, plus je voulais être meneur.

CB : En France, ce système de jeu n'a jamais été traduit, il n'est donc pas très connu. Vous pouvez nous en parler ?

BS : Je crois que pendant longtemps, ça a été le deuxième système de jeu le plus populaire aux États-Unis après *D&D*. Avant que *White Wolf* ne prenne cette place, cela s'est passé au cours de mes années de lycéen avec la sortie de *Vampire, la mascarade*. Je crois que ce bouquin reste mon livre de JdR préféré à lire. Un chef-d'œuvre. Mais le système de combat était horrible. Bref, à chaque

jeu son petit drame ! Ensuite, fin de lycée, début de la fac, j'ai beaucoup joué aux jeux *White Wolf*. Au milieu des mes années à l'Université, la troisième édition de *D&D* est sortie. Un des mes amis, qui avait adoré jouer à *D&D* plus jeune, était super excité par cette édition. J'avoue que pour la première fois, j'ai vraiment apprécié. La troisième édition reste, à mon avis, la meilleure édition de *D&D*. La 3.5, qui est devenue depuis *Pathfinder*, est celle que je préfère. *Pathfinder* est pour moi la meilleure incarnation de *D&D*. Pendant quatre ou cinq ans, on a vraiment beaucoup joué et j'étais le meneur de jeu. Et c'est au cours de ces séances que, pour la première fois, j'ai commencé à tester des idées en jeu sur mes joueurs pour mes romans.

CB : Comment se met en place ce genre de tests ?

BS : Ce qui est amusant dans le jeu de rôle, c'est l'élaboration collective de l'histoire. Être un écrivain, c'est très différent d'être un meneur de jeu. Le meneur, son objectif, c'est de s'assurer que l'histoire vécue par les joueurs leur plaise, qu'elle soit intense et intéressante. L'audience du meneur, c'est trois ou cinq joueurs et son seul boulot c'est de s'assurer qu'ils passent un bon moment. Et tous les joueurs n'aiment pas la même chose. À cette époque, j'avais un bon ami, son plaisir, c'était de savoir que son personnage ne mourrait jamais. Pour moi, en tant que joueur, j'ai toujours adoré le frisson du danger. J'en ai besoin au cours d'une partie. Lui, pas du tout. Il ne s'amusait pas s'il était trop stressé pour son personnage. Donc on lui a concocté un personnage demi-troll demi-dragon qui, en gros, était invincible. Le troll régénère de tous les dégâts à l'exception du feu et de l'acide. Comme il était demi-dragon rouge, il était immunisé au feu. Je sais ce que vous allez dire. Et l'acide ? Il portait un anneau de protection contre l'acide. Indestructible.

Personnage *OverPowered*, comme on dit. OP. À la plupart des tables, ça ne fonctionne pas. Mais on était tous des joueurs expérimentés, on avait compris ce qu'il aimait, ce dont il avait besoin pour s'amuser. Et on a appris à jouer avec. Quand on explorait un donjon, il devenait notre outil. On le faisait passer devant. On le balançait seul dans une pièce pour déclencher tous les pièges, se manger les embuscades, et ensuite, on ramenait son cadavre, il régénérât et on allait chercher les trésors. Beaucoup de choses tournaient autour de lui mais la table était ok avec ça. J'étais le meneur à l'époque et on s'amusait beaucoup. Mon frère, ce qu'il aimait, c'était d'entretenir des secrets vis-à-vis du reste du groupe. Il adorait ça. Le mystérieux, qui faisait passer des petits papiers en douce au meneur. Et si vous le laissez faire ça, il se foutait pas mal qu'un autre PJ était beaucoup plus puissant que lui. Il avait ses petits secrets. Un autre copain, Dan aimait jouer des personnages vraiment bizarres. Son PJ était très très prétentieux, à moitié fou. Quand il avait de l'espace pour mettre ça en scène, il s'amusait. Au final, ils avaient des plaisirs très différents mais compatibles.

CB : Cette table de jeu n'avait pas l'air d'être ennuyante du tout ?

BS : La dynamique était géniale. Trouver ça au sein d'un même jeu, c'est incroyable. Voilà la beauté du job de meneur de jeu, sa difficulté aussi. Proposer aux joueurs l'histoire qu'ils veulent. Mais quel plaisir quand on y parvient. On s'est tellement marré à jouer, entre adultes, conscients de ce qu'on faisait, c'est-à-dire en créant l'histoire ensemble plutôt qu'en étant en compétition les uns contre les autres pour obtenir le plus d'objets ou de richesses. Voilà ce qui différencie le jeu de rôle sur table de tout ce qu'on peut faire de super dans les jeux vidéos. Et j'adore les jeux vidéos. →

“ La beauté et la difficulté du job de MJ, c'est de proposer aux joueurs l'histoire qu'ils veulent. ”



“ En tant que joueur, je recherche la puissance, sans pourrir la partie des autres. ”

Mistborn, le jeu de rôle

« Quand on m'a proposé en JdR, j'étais évidemment très excité. Mais je ne suis pas *game designer*. Donc je ne voulais pas écrire de système. En revanche, je leur ai parlé des jeux que j'aime, de la façon dont j'aime jouer.

Et on a passé des jours à *brainstormer*. On a parlé de *West End Star Wars*, et le système c'est d'ailleurs du d6. J'aime le fait que le système ne se limite pas au combat. Le social est très important.

Et j'aime les systèmes qui donnent des libertés et de la souplesse. J'étais consultant.

Finalement, ils ont fait un super boulot. J'adore le jeu, j'y ai joué, notamment avec des fans. »

La capacité de raconter une histoire ensemble. Finalement, on a créé une histoire vraiment spectaculaire ! Et pour revenir à votre question, oui, je testais des trucs sur eux. La plupart du temps, cela se résumait au fait que j'apprenais des choses sur leur nature. Je les mettais dans telle ou telle situation et je voyais ce que le groupe allait faire. Ils m'ont parfois montré ce que des personnages de romans pouvaient ou devaient faire. Ils étaient très bons pour résoudre les problèmes. Je les mettais dans des situations impossibles et ils me sortaient toujours des solutions auxquelles je n'aurai jamais songé en tant que MJ. Ça a fait de moi un meilleur écrivain. Les trucs qui fonctionnaient le mieux dans cette configuration, c'était les éléments de *background* de l'univers. Tu donnes une information à des joueurs et ils vont ensuite te poser mille questions : et ça alors ? Et lui alors ? Et si je fais ça avec le système de magie ? On se rend dans la cité dans les nuages, bien. Comment on la fait tomber ? Ce genre de trucs t'oblige à penser à tout, alors qu'en tant qu'écrivain, tu ne songes qu'à ce qui t'arrange. C'était très utile. En ce qui concerne l'histoire ou les intrigues, le jeu de rôle ne sert pas autant l'écrivain.

CB : Comment ça ?

BS : Ce qu'un groupe de joueurs essaye d'accomplir est très différent de ce que fait un groupe de héros de roman. À chaque fois que j'essaye d'imposer une intrigue de roman à mes joueurs de JdR, c'est la catastrophe. Il faut absolument leur laisser la liberté nécessaire. Et puis, un groupe de JdR aime les *private jokes*, aime rigoler, aime l'absurde parfois. Je n'ai jamais connu de groupe qui reste parfaitement sérieux. L'objectif reste de s'amuser. Il en existe certainement, je n'en doute pas.

CB : Et donc, vos joueurs ont joué dans vos univers de romans ? Lesquels ?

BS : Alors, c'était au sein de mes univers, mais aucun de ces univers dans lesquels j'ai joué n'ont été publiés. C'était en fait plutôt des morceaux d'univers, un peu de ci, un peu de ça. Je faisais des tests. Quand j'ai commencé à vraiment devenir sérieux dans mon activité de romancier, ça devenait de plus en plus difficile pour moi d'être MJ. Parce que cela sollicite les mêmes zones de mon cerveau. Je bossais toute la journée sur mes bouquins et je n'avais plus envie de faire la même chose pour assumer le rôle de MJ. C'est à ce moment-là que je suis redevenu joueur. Pour moi, c'était trop dur de faire les deux. Et pendant des années, me contenter de raconter l'histoire d'un seul personnage, par le JdR, c'était très bien pour moi. Je me suis beaucoup amusé à le faire. Ces dernières années, je suis devenu père de famille et je passe du coup plus de temps à jouer à *Magic* ou aux jeux de plateau, des activités où aucune préparation n'est requise. Mais le JdR revient petit à petit. Je commence à jouer un peu avec mes fils, douze et neuf ans. Mais jouer avec des enfants, c'est une autre expérience !

CB : Vous nous avez décrits les joueurs à votre table de *De-D*, mais vous, vous êtes quel type de joueur ?

BS : Je recherche la puissance ! J'aime les systèmes de magie compliqués et élaborés – ça se sent dans mes romans – et ce qui me plaît, c'est de lire un système de jeu, notamment la magie, trouver le ou la faille pour contourner le système de façon intéressante.

CB : Je ne m'attendais pas à ce qu'un auteur aussi raffiné que vous aime jouer ce qu'on appelle en français un Gros Bill, ce que vous appelez un OP.

BS : J'essaye de ne pas pourrir la partie des autres et du MJ mais je cherche



“ A chaque fois que j’essaye d’imposer une intrigue de romans à mes joueurs, c’est la catastrophe. ”

Damien Coltice et Brandon Sanderson aux Utopiales à Nantes

effectivement à braquer la banque. Les failles, les interactions et les combinaisons qui donnent des résultats un peu fumés, *cheatés*. Faire des choses qu’on n’est pas censé faire, notamment avec la magie. Je suis le mec qui apprend les sorts par cœur et qui va, par exemple, utiliser le sort qui sert à rapetisser son ennemi pour réduire la taille de la porte, et donc l’ouvrir, de fait. Intéresser un sort dans le cadre conventionnel de son effet normal ne m’intéresse pas beaucoup. Et donc, pour cette raison précise, la quatrième édition de D&D était horrible pour moi. Ça m’a gâché tout mon plaisir. Le combat, c’est ce que j’aime le moins en JdR. Et donc si je ne peux pas utiliser les capacités de combat pour autre chose que du combat, c’est moins drôle. Donc, je joue pratiquement toujours une sorte de magicien ou une sorte de voleur. Mes préférés, ce sont les illusionnistes.

CB : D’ailleurs, un de vos PJ illusionniste a fini dans vos bouquins, si je ne me trompe pas ?

BS : C’est vrai. On jouait à *D&D* à la fac. J’étais joueur, j’ai développé un illusionniste. Et le *background* de ce personnage, c’était qu’il était un charlatan, un imposteur. Il parvenait à convaincre tout le monde qu’il était un mage très puissant qui avait perdu ses pouvoirs. Et qu’il fallait l’aider dans ses entreprises et que, quand il aura retrouvé l’étendue de son pouvoir, il vous le rendrait au centuple. Le bonimenteur de base. Ce n’était qu’un illusionniste niveau 1 en fait. Mais tout le groupe pensait que le MJ m’avait accordé le fait d’être un PJ super puissant. Ils lui en voulaient vraiment. Et puis au bout de quelques parties, ils ont compris que je jouais la comédie. C’était très marrant. Un jeu dans le jeu.

Propos recueillis par Damien Coltice, aux Utopiales à Nantes



CLOTHILDE YVON

« Je suis en situation de handicap, mais surtout MJ »

Le nombre de personnes en situation de handicap, visible ou invisible, s'élève en France à douze millions. Logiquement, on les retrouve dans les clubs de JdR, où elles sont peut-être plus présentes qu'ailleurs. De prime abord, les raisons semblent évidentes : il s'agit d'une activité où il « suffit » de s'asseoir à une table. En outre, la tolérance est souvent de mise dans un domaine où l'apparence revêt peu d'importance. Ensuite, historiquement, les joueurs de JdR – c'est de moins en moins le cas et tant mieux – ont souvent eux-mêmes ressenti un sentiment d'exclusion dans leur parcours personnel. Clothilde figure au nombre de ces « rôlistes », et nous avons souhaité aborder la question avec elle.



Caroline Yvon's digest

Clothilde Yvon est née en 1993. Après une licence en psychologie, elle se reconvertit dans l'intervention sociale en langue des signes.

Récemment installée à Aix-en-Provence, elle a longtemps vécu dans le Maine-et-Loire, près d'Angers. Maître de jeu et rôliste, elle s'intéresse particulièrement aux univers médiévaux fantastiques *via* les jeux de rôle et les salons consacrés à l'imaginaire.

Casus Belli: Bonjour Clothilde, pourrais-tu te présenter en quelques mots à nos lecteurs ?

Clothilde Yvon : Bonjour à tous et toutes. Je m'appelle Clothilde, j'ai 26 ans. Je suis en situation de handicap mais aussi rôliste, et surtout Maître de jeu.

CB : Comment es-tu venue au JdR, et depuis combien de temps le pratiques-tu ?

CY : J'ai découvert le jeu de rôle un peu par hasard, grâce à un ami qui m'y a amenée. Cela fait sept ans maintenant que je suis tombée dedans et que je le pratique.

CB : De quel handicap souffres-tu ?

CY : Je souffre du syndrome d'Ehlers-Danlos. C'est un groupe de maladies génétiques qui se caractérise par une anomalie du tissu conjonctif (en gros, tout ce qui se concerne organes, peau, tendons, ligaments, réseau veineux...).

Pour ma part, je suis touchée par le type 3 (le plus courant). C'est-à-dire que je souffre d'une hyperlaxité articulaire qui entraîne des luxations, des subluxations ainsi que des problèmes de fatigue, de mémoire, d'attention... C'est une maladie vaste et complexe encore peu reconnue en France.

CB : As-tu remarqué, comme moi, qu'on trouve beaucoup de personnes en situation de handicap dans le milieu du JdR, ou bien est-ce une idée reçue ? Comment expliquerais-tu ce phénomène ?

CY : J'ai remarqué beaucoup de personnes différentes. Je vois peu de handicaps physiques lourds (cécité, surdité, paraplégie...) mais je rencontre fréquemment des personnes souffrant de problèmes de santé ou d'exclusion sociale. Je pense que le fait d'incarner quelqu'un d'autre, de pouvoir faire ce qu'on ne peut pas forcément faire IRL (NDA : *in real life*, soit « dans la vraie

vie ») est important. De plus, le jeu de rôle aide beaucoup à s'extérioriser, à vaincre la timidité et la peur, et permet donc une meilleure confiance en soi. Ces personnes, qui parfois se sentent inutiles ou exclues de la société, trouvent un moyen de reprendre possession d'elles-mêmes et de leur projet. On est valorisé avec les jeux de rôle. Globalement, je trouve que le milieu des rôlistes est quand même une communauté assez soudée. Et, handicapé ou pas, quand on en fait partie, on en fait partie.

CB : Dans les JdR, j'ai l'impression que des efforts sont faits pour proposer des personnages plus inclusifs, notamment dans la représentation des femmes ou des origines ethniques... Les archétypes sont plus variés. Penses-tu que la diversité soit suffisamment présente dans les JdR avec le handicap ? Mis à part les personnages un peu « clichés », comme l'éternel pirate borgne, ou le mendiant cul-de-jatte... voire les nombreux persos à prothèses des jeux cyberpunk...

CY : Je pense qu'en JdR le handicap est encore un peu tabou et pas assez valorisé, à l'image du regard porté par la société. On pense qu'être handicapé, c'est être moins performant qu'un valide, et donc le handicap n'est pas forcément bien vu. La preuve en est lors des créations de personnages, où il revient souvent dans la catégorie « désavantages ». Moi, je ne pense pas qu'il représente un désavantage. C'est une force. Ce que tu n'as pas d'un côté, tu le gagnes forcément de l'autre. Concrètement, des personnes sourdes, elles n'entendent pas, mais leur vision est tout simplement prodigieuse. Actuellement, on connaît encore mal la plupart des handicaps. Je le répète, le sujet reste tabou et toujours peu valorisé. Mais je ne doute pas du fait que la situation va évoluer, comme

c'est déjà le cas pour les différentes minorités.

CB : Dans la plupart des jeux, il est possible de créer des PJ avec un handicap, notamment grâce aux systèmes génériques (GURPS, Savage Worlds...). Cela implique toutefois une volonté, une démarche et un travail de la part du MJ et des joueurs. Les auteurs ne devraient-ils pas aller plus loin en proposant systématiquement des règles spécifiques, par exemple ?

CY : Je pense que les auteurs ne connaissent pas vraiment la question du handicap. Enfin, ils connaissent les problèmes liés à celui-ci, mais pas ses atouts. Souffrir d'un handicap entraîne souvent une sorte de compensation. Comme je l'expliquais précédemment, selon moi, dans le cadre du jeu, si on propose un handicap, alors il faut le compenser avec des bonus. Dans une situation donnée, le joueur sera plus pénalisé que les autres, mais en revanche il pourra être plus fort dans un autre domaine. De plus, cela encouragerait MJ et joueurs à envisager des personnages différents de leurs habitudes. Ce serait une vraie richesse, qui manque aujourd'hui. Pour résumer, encourager la prise de risque, le choix du handicap et l'équilibrer avec des bonus (cohérents) en contrepartie. On obtiendra alors des tables beaucoup plus intéressantes et moins linéaires.

CB : Dans la mesure où une personne handicapée joue pour s'évader de son quotidien, est-il judicieux de lui imposer un univers qui la renvoie au handicap qu'elle essaye d'oublier un instant ?

CY : La création de personnage permet de faire ce que l'on veut, et d'imaginer ce que l'on désire. Si la personne handicapée veut jouer un super guerrier musculeux et valide, pas de problème. Ce qui est bien dans le JdR, c'est la liberté de jouer ce que l'on veut vraiment représenter. Donc non, →

“ Si des auteurs pouvaient prendre conscience des atouts du handicap pour enrichir leurs univers et leurs scénarios, ça serait chouette. ”



“ Les rôlistes sont quand même une communauté assez soudée et, handicapé ou pas, quand on en fait partie, on en fait partie. ”

je ne pense pas qu'un JdR puisse renvoyer une personne handicapée à son handicap. De toute façon, on n'oublie jamais vraiment qu'on est handicapé, et on peut même en faire une force.

CB : En extrapolant un peu le sujet, on trouve souvent des listes d'avantages/désavantages dans le JdR, qui vont du tic de langage à la maladie mentale sévère. Les névroses sont souvent un élément de jeu négatif, qui amène doucement les PJ vers la folie. Je pense par exemple à *L'Appel de Cthulhu*, à *Crimes* ou à *Kult*, qui est assez gratiné à ce niveau-là. Ne penses-tu pas que cela donne une image négative et anxiogène des troubles psychologiques, qui relèvent de la maladie mentale et donc du handicap ?

CY : La société n'a de toute façon pas une très bonne image du handicap en général, surtout lorsque celui-ci est « invisible » au premier abord et qu'elle ne le comprend pas. Je pense aussi que peu de personnes sont vraiment au fait des maladies mentales, et des réels désordres qu'elles engendrent pour la personne qui en souffre. Mon expérience me fait dire cependant que les maladies mentales ont un impact important sur la vie des gens, et donc aussi sur les personnages de JdR. Si on veut bien traiter le sujet, tout repose sur le *roleplay* et sur la compréhension des joueurs de ces maladies et des symptômes liés. Le *background* et le *roleplay* sont primordiaux dans cette approche.

CB : D'ailleurs, on utilise le terme générique de « handicap », sans prendre en compte sa diversité. Ne penses-tu pas que l'on doit aborder différemment la question du handicap mental et du handicap physique ?

CY : Eh oui, le handicap est tellement varié... C'est un domaine immense qui n'a pas la même valeur pour tout le monde. Si on parle des PJ avec handicap, je pense qu'autour d'une table,

le MJ devrait expliquer ce qu'il entend par ce mot, et dans quelle mesure il affecte chaque personnage. En fait, je pense qu'on ne devrait pas forcément les gérer différemment des autres particularités, mais expliquer au mieux leurs différences. Être plus attentif aux choix de nos joueurs quand ils concernent le handicap, et ne pas considérer qu'il s'agit là juste de points à grappiller pour *booster* leurs caractéristiques ou compétences. La question du handicap doit être traitée sérieusement.

CB : Le rôle de MJ peut s'avérer frustrant. Beaucoup de préparation, des joueurs parfois déconcertants... Quel est ton point de vue sur la question ?

CY : Certaines fois, c'est tellement décourageant... Mais les joueurs ont une imagination débordante, et une façon différente de voir l'histoire qu'on leur raconte. Il faut savoir être persévérant, et poser des limites claires. Le plus difficile consiste à recadrer les joueurs gentiment, puis à reprendre le cours du scénario.

CB : En tant que MJ, préfères-tu que tes joueurs prennent en compte ton handicap, en adaptant leur jeu, en évitant de te « mettre la pression », ou bien trouves-tu que cette démarche serait condescendante à ton égard ?

CY : En tant que MJ, je préfère que mes joueurs restent naturels. Qu'ils prennent en compte mon handicap ou non.

CB : Que penserais-tu d'un JdR où les joueurs seraient obligés d'incarner des handicapés, afin de leur faire mesurer leurs difficultés au quotidien ? Une sorte de « mise en situation virtuelle » dans un but pédagogique ?

CY : C'est une démarche à double tranchant. Ça peut leur faire prendre conscience des problèmes liés à un handicap, ou susciter un rejet. Ceci dit, un bon MJ qui saurait par exemple

faire basculer temporairement les PJ dans une situation handicapante (cécité, surdit ...) pourrait sans doute les aider   mieux comprendre le poids de leur engagement quand ils acceptent d'assumer un handicap.

CB : Tu apprends actuellement la langue des signes et tu as d j   envisag  la possibilit  de masteriser une partie uniquement par ce moyen de communication, avec des sourds et muets. S'agit-il d'un projet concret ?

CY : Oh oui, c'est un projet tr s concret. Le tout est de trouver le bon jeu. Le vocabulaire est encore limit  en langue des signes pour tout ce qui est des concepts abstraits. Cela s'explique par deux raisons. La premi re, c'est qu'il s'agit d'une langue bas e sur des gestes, et donc les notions abstraites sont plus difficiles   « signer ». La deuxi me, c'est parce qu'elle a  t  interdite pendant plus d'un si cle et, malgr  le R veil Sourd de 1979 (NDA : mouvement militant pour la langue des signes), son retour effectif date seulement de la fin des ann es quatre-vingt dix, autant dire hier. En France, la LSF (NDA : « *Langue des Signes Fran aise* ») n'a  t  officiellement reconnue qu'en 2005 ! Mais oui, ce projet me tient   c ur. Il demande juste de se mettre d'accord sur le vocabulaire et les signes employ s, et d' tre attentif. C'est une grosse organisation, mais pas impossible. Et puis j'aime les d fis.

CB : Tu es ce qu'on appelle un « haut potentiel ». As-tu v cu  a comme un atout, qui en quelque sorte venait «  quilibrer » ton handicap physique, ou bien comme un facteur d'exclusion

suppl mentaire, quelque part un autre handicap ?

CY : Cette particularit  a toujours  t , et reste, une singularit    double tranchant.  tre surdou e, c'est faire partie d'un monde qui fait peur aux autres, et qui par cons quent g n re de l'exclusion. Je ne compte plus les jours pass s seule, parce que mes camarades me voyaient comme un extra-terrestre. Cependant, cela m'a aussi sauv  la vie. Elle m'a permis une meilleure compr hension du monde, un emmagasinement de connaissances incroyable. Elle m'a aid    prendre du recul sur certaines situations, et   mieux comprendre le monde dans lequel on vit. Je pense en effet que mes capacit s contrebalancent les probl mes de sant  auxquels je dois faire face. Elles me permettent d'aller de l'avant, de mieux rebondir, et de transformer en une force une particularit  pas toujours simple   vivre au quotidien.

CB : Un dernier mot ?

CY : Il est primordial de faire la lumi re sur les handicaps, et m me sur les diff rences de mani re g n rale. Ce t moignage ne peut apporter que du bon. Ce qui me motive, c'est de savoir que parmi les lecteurs, il y en aura qui seront potentiellement touch s, et prendront conscience des probl mes et des atouts de cette th matique. Si cela peut aider d'autres personnes, alors c'est ce qu'il y a de mieux. Eh bon, si des auteurs pouvaient prendre conscience des atouts du handicap pour enrichir leurs univers et leurs sc narios,  a serait chouette !

Propos recueillis par Florent Martin

“ On n'oublie jamais vraiment qu'on est handicap  et on peut m me en faire une force. ”

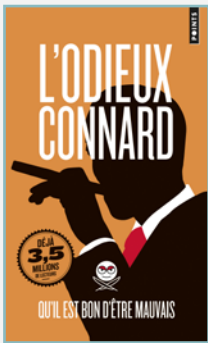




LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

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. Quartozième 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 avait un dé de charisme

Ne tergiversons pas : le jeu de rôle, c'est du théâtre.

Certes, la table a souvent moins de cachet que la scène, mais il faut voir le bon côté : vous avez beaucoup moins de chances d'y croiser Francis Huster. Et ça, ce n'est pas rien.

Mais le principe reste le même : incarner un personnage et le jouer. Fort bien !

C'est à ce moment précis que débarque le gars qui avait un dé de charisme. Non pas qu'il soit spécialement peu charismatique, non : son idée, c'est que tant pis pour le jeu, on va tout résoudre avec un jet de dés, et n'en parlons plus. Ce qui donne :

"Très bien Jean-Michel, tu es face au prince des vampires.

- Okay, je fais un jet de charisme pour qu'il me dise ce que je veux savoir.

- Que... non, mais attends, quel idis-tu ?

- On s'en fout... hop, roule roule, paf paf paf, trois succès. Alors ?

- Non, Jean-Mi, joue le dialogue, un peu...

- Eh, j'ai le score maximum en charisme, je vais pas m'emmerder à causer en plus !"

Probablement traumatisé par des parties de *Risk* durant son enfance, le gars qui avait un dé de charisme a abandonné toute idée de jouer au jeu de rôle autrement qu'en enchaînant les jets de dés pour résoudre tous

les problèmes qu'il rencontre. Une énigme ? Jet d'intelligence, on va pas s'emmerder à chercher. Une décision à prendre ? Jet de sagesse, mon perso doit savoir laquelle est la bonne. Tiens, critique, dis-moi directement la fin du scénario, MJ !

Si l'on peut effectivement avoir recours au jet de dés pour simuler certaines décisions (si votre personnage est plus malin que vous, effectivement, il peut peut-être trouver des pistes quant à comment résoudre l'énigme face à lui), lorsque cela remplace l'ensemble du jeu de rôle, il est peut-être temps de se mettre au jeu de plateau, ce sera plus honnête.

Et des comme ça, nous en avons tous croisés.

Après, il existe la version supérieure : le même larron, mais durant une partie de jeux de rôle grandeur nature où, tout comme son nom l'indique, son style prend lui aussi d'autres proportions.

Imaginez-vous au fond des bois, quand soudain, derrière vous, vous entendez une respiration haletante, sifflante, ainsi que le bruit de brindilles qui craquent. Vous vous retournez, et là, vous tombez sur Jean-Mi qui, n'étant ni très sportif, ni très discret, n'est pas vraiment le meilleur pour l'infiltration mais a évidemment choisi de jouer un assassin. Sitôt que vous vous lui ferez face, il s'exclamera :

"Nan, nan, tu m'as pas vu ! J'ai la compétence discrétion ! Tourne-toi !"

VOUS NE CROYEZ TOUT DE MÊME
PAS QUE VOS MASQUES VONT
AMÉLIORER VOTRE CHARISME ET
M'IMPRESSIONNER...



Et laisse-toi égorger, bien sûr.

Car c'est connu, si tout le monde a passé des plombs à préparer costume et personnages, c'est pour voir l'ambiance être largement piétinée par quelqu'un qui invoque les règles à voix haute toutes les deux minutes au motif qu'il n'a pas envie de s'enquiquiner à essayer de jouer un peu son personnage, parce que *ouah, eh, pfou* : c'est chiant.

Alors, autour des tables comme au fond des bois, faisons respecter notre loisir :

Quand quelqu'un refuse le mot "rôle" dans jeu de rôles, lapidons-le au dé 20.

Et ce, sans jet de dextérité préalable.

Odieux Connard
Barabare déchaîné Coucho

DANS CASUS BELLI N°34

Le numéro 34 va être spécial. À bien des niveaux. Laissez-nous vous expliquer pourquoi.

On avait un plan bien huilé. Du genre sans accroc. Tout le monde aime ce genre de plans. Et puis vous n'êtes pas sans savoir que la pandémie, le confinement et l'incertitude ont frappé. On va donc s'adapter, rebondir, improviser. Notre formation de rôliste nous y a préparé au mieux. Le prochain numéro de *Casus*, le 34, le numéro anniversaire des quarante ans de *Casus*, devait également être le premier numéro d'une nouvelle formule du magazine, avec une maquette nouvelle, un rubricage, un prix nouveau aussi. Ce projet était également lié à d'autres projets de grande envergure.

À l'heure d'écrire ces lignes, nous ne savons pas. Le confinement est venu mettre une bonne partie des activités du pays sur pause et il est encore très tôt, tout est trop confus pour qu'on puisse faire des annonces. La partie « critiques » du mag' sera également certainement impactée par les sorties décalées des éditeurs. La fermeture des boutiques oblige de nombreux confrères à en garder sous le coude pour le moment.

Maintenant, on a déjà des certitudes sur le projet numéro quand même. Déjà, on espère que vous avez aimé *Les servantes cornues*, car la deuxième et dernière partie de ce grand scénario pour Alarian, le royaume de prédilection de *Héros & Dragons*, sera publié avec un final épique. Ensuite, on va également vous proposer un scénario pour *CO Cthulhu* avec une grande quantité de pulp. Vos investigateurs pourraient bien y croiser le grand poulpe en personne. Le patron, oui. Si si. Cela indiquera également la fin du scénario. Mais il y a un chemin étroit pour ne pas en arriver là. On n'en dit pas plus. On aura également encore des interviews, avec des auteurs qui comptent, anglophones et français, de l'archéorôlisme, un beau *Bâtisse&Artifices*, des surprises, des BD, plein de supers trucs qu'on a dans les tuyaux.

On va avoir besoin de votre soutien !

En attendant, bonne lecture et à très vite

Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR

www.black-book-editions.fr



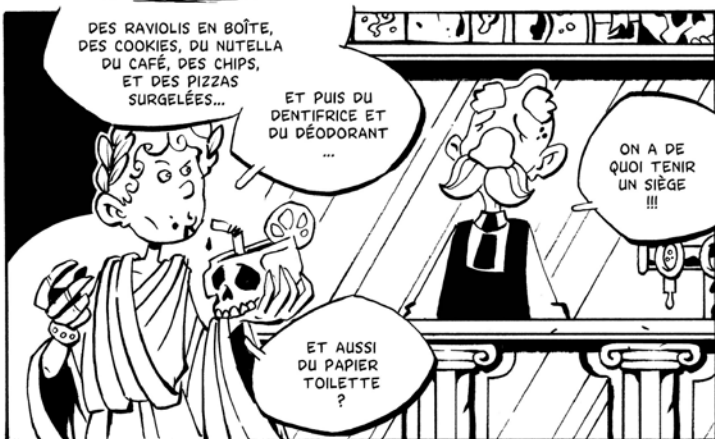
**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle

black-book-editions.fr

LE CASUS CLUB

ETABLISSEMENT POUR ROLISTES
DEPUIS 247 708 (ANNÉES DE YUGGOTH)

CORTAUL
DU JOUR
vacances
forcées





Je t'avais dit de prendre des jeux et de venir costumé pour la Soirée JEUX DE RÔLE. Pas jeux drôles.

Ouais mais tu parles vite aussi!



CAPITAINE VAUDO

Pirates et magie dans les Caraïbes

Un jeu de rôle de Jean-Pierre Pécau
motorisé par Simulacres™
de Pierre Rosenthal

En précommande participative

Le mardi 5 mai à 20h

sur gameontabletop.com



black-book-editions.fr



MONOLITH
monolithedition.com