

casus



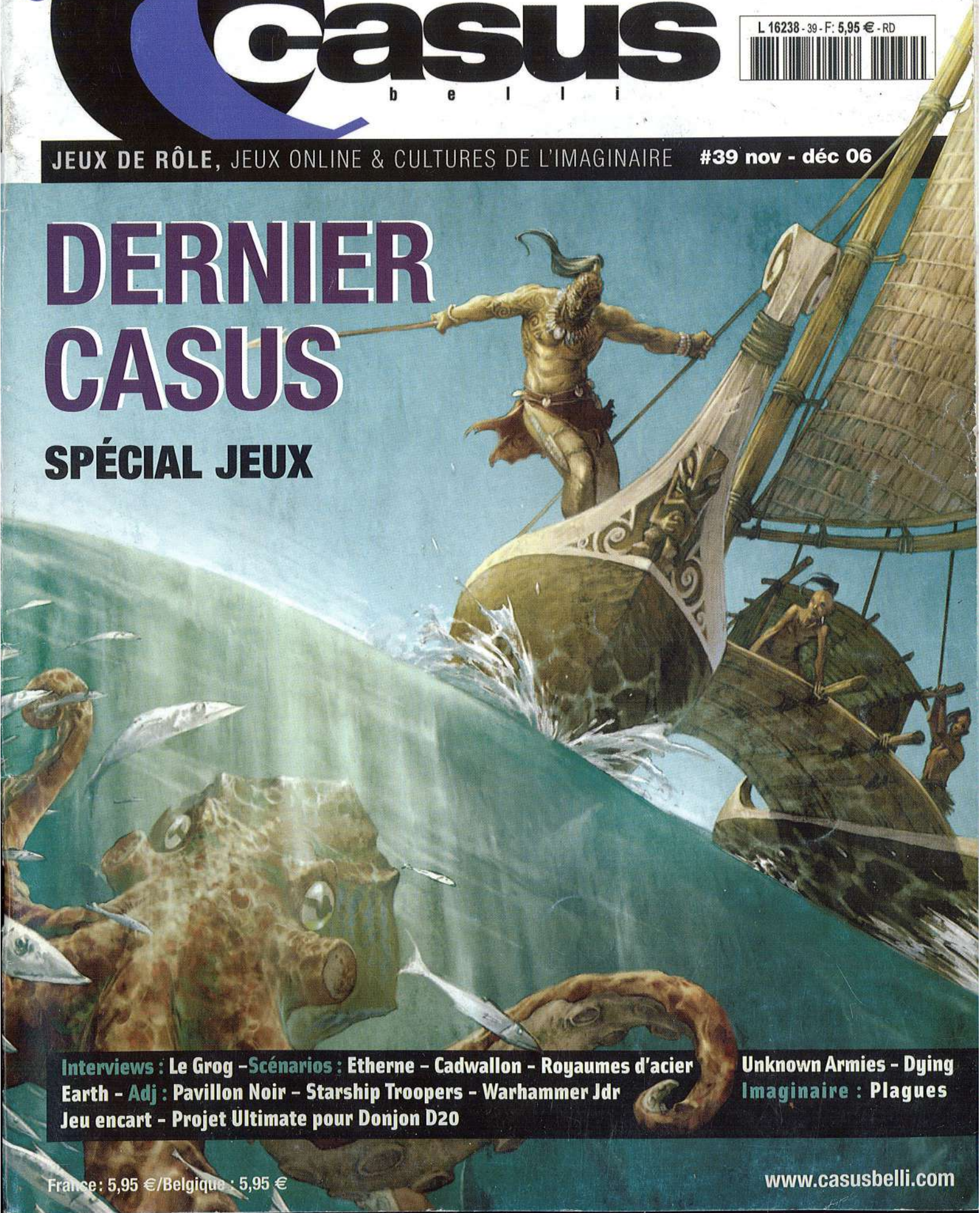
L 16238 - 39 - F: 5,95 € - RD



JEUX DE RÔLE, JEUX ONLINE & CULTURES DE L'IMAGINAIRE #39 nov - déc 06

DERNIER CASUS

SPÉCIAL JEUX



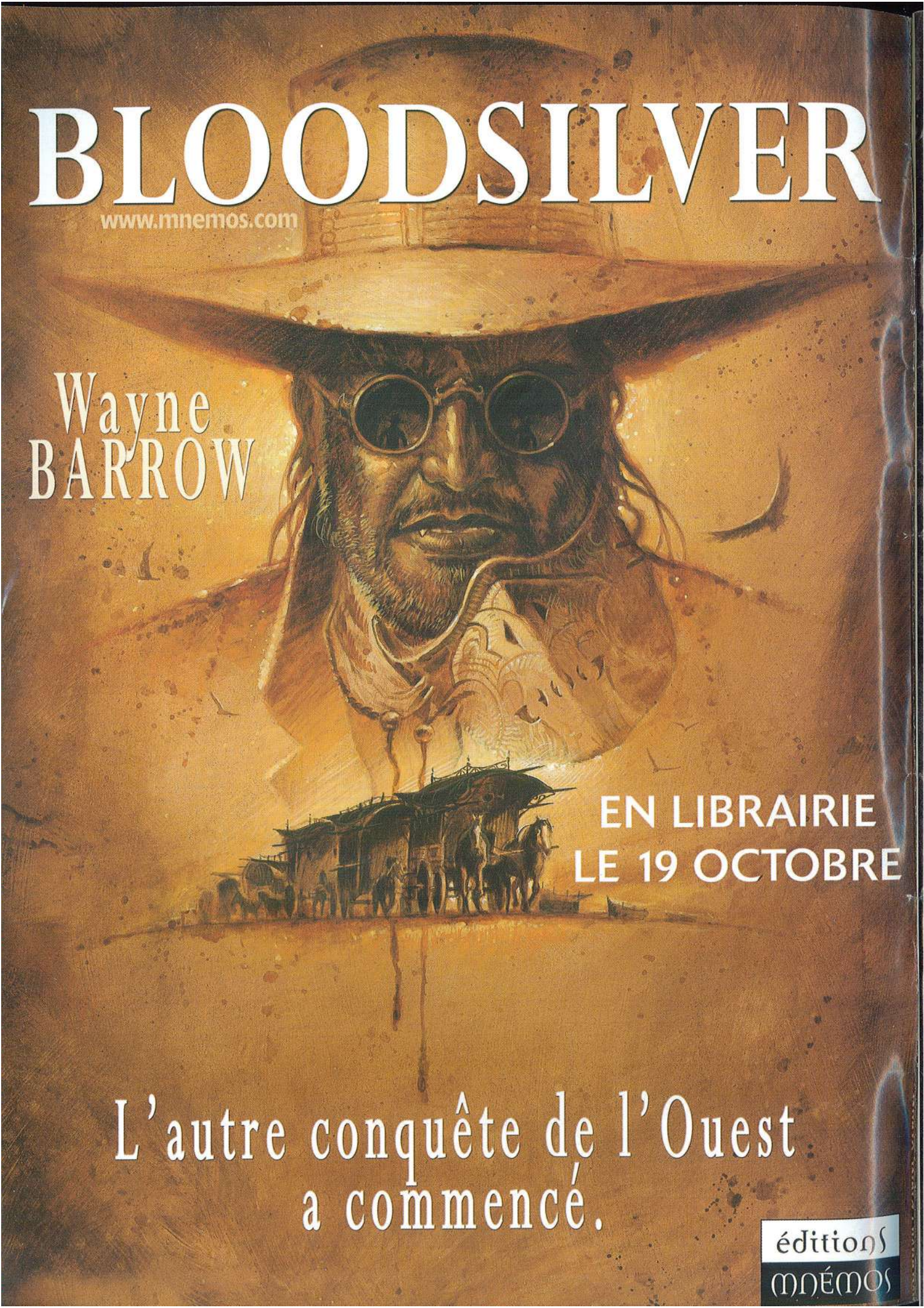
Interviews : Le Grog - Scénarios : Etherne - Cadwallon - Royaumes d'acier
Earth - Adj : Pavillon Noir - Starship Troopers - Warhammer Jdr
Jeu encart - Projet Ultime pour Donjon D20

Unknown Armies - Dying
Imaginaire : Plagues

France : 5,95 € / Belgique : 5,95 €

www.casusbelli.com

BLOODSILVER



www.mnemos.com

Wayne
BARROW

EN LIBRAIRIE
LE 19 OCTOBRE

L'autre conquête de l'Ouest
a commencé.

éditions
mnemos

Casus Belli, la dernière bataille mais pas la moindre !

Il est toujours difficile d'écrire l'édito du dernier numéro d'un journal. On sait d'avance qu'on ne pourra pas remercier tout le monde, qu'on quitte presque une famille, un compagnon régulier, des très bon souvenirs et des moins bons, des hauts faits, des joies, des rigolades et des engueulades en tout genre, des rédactions passionnées et très variées, des avis et des critiques tranchées ou non, des découvertes avant tout le monde, des expérimentations plus ou moins casse-gueules, des artistes, des auteurs, des jeux talentueux qu'on a contribué à révéler, ceux qu'on a raté, etc.

Pourtant, il faut le faire. Casus après plus de 20 années de bons, loyaux, fidèles et souvent difficiles services à la cause des jeux de rôles, des wargames et jeux de plateaux, du jeu vidéo et de ces cultures que nous avons appelées avec pompe mais amour de l'imaginaire, Casus Belli, donc, tire une nouvelle fois sa révérence.

La faute à qui ? A personne ! Certes, le secteur du jeu de rôle sur table connaît une mutation fondamentale mais pour mieux rebondir et se diffuser via de nouvelles pratiques comme les univers persistants. D'autres secteurs plus éloignés de la ligne éditoriale de Casus se sont développés en France depuis quelques années comme les jeux de plateaux et bien sûr les jeux de cartes et les jeux de figurines. Le Web où la communauté des joueurs de jeu de rôle a trouvé un terrain particulièrement fertile et où s'inventent tous les jours des nouvelles pratiques de nos loisirs et de nos cultures, remplace petit à petit un organe de communication et d'animation comme a pu l'être Casus.

Tant mieux ! Une nouvelle génération doit prendre la suite, celle qui est directement en prise avec le développement technologique qui permet maintenant à beaucoup de plonger dans des univers imaginaires comme nous le faisons au travers des jeux de rôle sur table, de naviguer au travers d'une toile de sites et de datas qu'aucun organe papier pourra concurrencer.

Casus Belli peut être ce titre fédérateur, cette bannière sous laquelle ces nouvelles communautés se retrouvent. Nous, on passe la main ! Donc, avis aux amateurs et aux professionnels, Casus Belli, le titre, est à reprendre ! Si vous êtes intéressé, contacter nous à ce mail : info@casusbellinext.com.

Ce dernier numéro, on l'a voulu comme un hommage et un immense merci à tous ceux qui depuis 20 ans ont en assuré le contenu. Chacun dans la rédaction a été invité à écrire le texte, le scénario qu'il rêvait de faire pour le journal ! Donc un immense merci à tous les rédac chefs, journalistes, pigistes, auteurs, éditeurs, illustrateurs, correcteurs, maquettistes, lecteurs, créateurs de tout poil qui ont page après page tissés une magnifique saga faites de rêves et de cauchemars dans lesquels des centaines de milliers de joueurs ont plongés avec souvent que du bonheur et maintenant des souvenirs émus.

Enfin, un immense merci à tous ceux qui, jour après jour, ont suivi notre journal, l'achetant, s'abonnant, nous écrivant, nous critiquant, nous rejoignant dans les équipes : nos lecteurs !

La rédaction

À LA POURSUITE DE L'AVANT-MONDE

Colin
MARCHIKA



mnémOS

*PRÉPAREZ-VOUS.
JE VAIS FAIRE UN MASSACRE.*
Didier OILSPREAD

éditions
mnémOS



Sommaire

Casus Belli

15, passage du Clos Bruneau 75005 Paris

Tél./Fax : 01 43 25 70 83 (répondeur)

Ont collaboré à ce numéro :

Benoît Attinost, Slawick Charlier, Elwin Charpentier, Philippe Fenot, Cédric Ferrand, Maxence Layet, Christophe Mouchel, Guillaume Nonain, Stéphane Renard, Giom et Syn

Illustrateurs :

Sébastien Abellan, Rectus, Pascal Quidault, Jérôme Huguenin, Ralph Horsley

Mise en page :

Isabelle Dumontaux, Arnaud Lagravière

Corrections :

Benoît Huot, Emmanuelle Lechat

Crédits photos : tous droits réservés.

Couverture :

Florent Maudoux

Casus Belli

Nouvelle série

Numéro 39 : novembre-décembre 2006

Bimestriel édité par la SARL de presse Arkana press

(Gérant Frédéric Weil) au capital de 2500 euros

(principal associé : Arkana Participation)

Siège social : 5 rue Constant Berthaut, 75020 Paris

Directeur de publication : Frédéric Weil

Commission paritaire : 0506k80661

ISSN: 0243-1327

Imprimeur : Actis

Distribution : MLP

Textes © Casus Belli 2006

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents non sollicités ne sont pas retournés.

REPORTAGE	6	LE GROG
AIDE DE JEU	10	LE RED SONJA
	13	AIDE DE JEU POUR PAVILLON NOIR
	16	LE TFCT WOOD
		AIDE DE JEU POUR STARSHIP TROOPERS RPG
		PROJET ULTIMATE
		REGLES ALTERNATIVES POUR DONJON D20
SCÉNARIO	21	L'HONNEUR DES NETELII
	25	SCÉNARIO POUR ETHERNE
		TÊTE BRULEE
		SCÉNARIO POUR CADWALLON
JEU ENCART	31	PRO DU JEU
		JEU ENCART
SCÉNARIO	38	L'INCONNUE DU CORTEX EXPRESS
	44	SCÉNARIO POUR LES ROYAUMES D'ACIER
	50	MY NAME IS LUKA
		SCÉNARIO POUR UNKNOWN ARMIES
		L'HERITAGE DE CLAUSODEL
		SCÉNARIO POUR DYING EARTH
AIDE DE JEU	56	SEPT RUSTINES POUR LE SYSTEME DE COMBAT DE WJDR
	59	AIDE DE JEU POUR WARHAMMER LE JDR
		WEAK MINORS NUNS
		AIDE DE JEU POUR UNKNOWN ARMIES
IMAGINAIRE	62	LA CARAVANE CENDREE
		DANS L'UNIVERS DE PLAGUES

Le Grog

l'illustre inconnu

Parmi la multitude des sites internet dédiés au JdR, il en est un qui a su devenir la référence incontournable en matière d'information sur les jeux récents ou anciens : le Guide du Rôliste Galactique, surnommé Grog. Cependant, son fonctionnement et son organisation restent en grande partie un mystère pour le public. Découvrons donc la vie, l'univers et ... le reste avec Rémi Barbarin, le président du Grog.

Q – Bonjour Rémi. Si le Grog est un site très connu des rôlistes internautes, il reste méconnu quant à son ampleur réelle. Parlons chiffres : peux-tu nous donner une idée de ce qu'est le Grog ? Quel est le volume de sa fréquentation ? Quel est son effectif ?

R – Bonjour. Ouch, on commence dans le vif du sujet... À l'heure actuelle, le Guide du Rôliste Galactique (www.roliste.com), c'est 5000 visiteurs uniques, qui viennent chaque jour de toute la francophonie mais aussi des États-Unis, du Canada et d'Europe. Les trois serveurs consomment un peu plus d'1 Go de bande passante pour servir les 60.000 pages vues quotidiennement. Cela reste des chiffres modestes par rapport

à des sites web généralistes, mais nous n'avons pas d'objectif de fréquentation, et compte tenu du fait que nous n'avons ni blog ni forum pour les booster, nous en sommes très satisfaits. De notre point de vue, c'est une reconnaissance de notre travail qui nous motive fortement.

Mais avant les machines, le Grog c'est surtout la centaine de joyeux cosmonautes qui contribue à son contenu au rythme des coups de fouets des administrateurs.

Q – Ces chiffres sont impressionnants ! Comment êtes-vous organisés ? Comment fonctionnez-vous au quotidien avec un effectif si important ? Comment les tâches sont-elles réparties ?

R – L'univers du Grog se divise en deux catégories de personnes. Les braves matelots enrichissent le site à la sueur de leur front en rédigeant des fiches de lecture ou des brèves d'actualité, en corrigeant l'orthographe, etc. Ils forment l'équipage du Grog, tout à faits conscients que la traversée sera longue, très longue, avant d'avoir chroniqué la totalité des jeux de rôles publiés sur Terre.

Et puis il y a les administrateurs. Ces derniers ne sont pas vraiment humains. En fait, ils ont été fabriqués à partir de morceaux de matelots morts à la tâche. Ils ne dorment pas, ne mangent pas et ne prennent pas de vacances. S'ils sont sages, on leur accorde une petite partie de jeu de rôle hebdomadaire en guise de récréation. Ils ont la responsabilité de la mise en ligne et de la cohérence du site. Le gros problème du travail collaboratif en général, surtout dans le domaine du bénévolat, porte sur la cohérence globale du projet. Les administrateurs sont là pour ça : ils gardent le cap.

Le système qui sous-tend tout cela, c'est la méritocratie. On ne refuse personne, mais la devise du Grog est « juste fais-le ». Les suggestions sont écoutées avec d'autant plus de poids que la personne s'implique dans le projet collectif. Les contributeurs sont tout à fait libres de leur niveau d'implication, mais doivent alors accepter que leur degré de responsabilité soit proportionnel à celui-ci.

Q – Le Grog aime à se présenter comme un vaisseau spatial sillonnant la galaxie. D'où vient cette métaphore ?



Le Président du GROG en plein travail

R – Quel rôliste ne connaît pas *Star Trek* ? *Star Wars* ? *Le Guide du routard galactique* ? La métaphore vient bien entendu de notre nom qui nous a été inspiré par l'œuvre de Douglas Adams, mais également du mode de fonctionnement du Grog. Comme je l'expliquais, celui-ci est plus méritocratique que démocratique. Nous ne fermons la porte à personne, mais la prise de responsabilité implique une charge de travail conséquente. Cela nous permet d'avoir une prise de décision plus rapide qu'une association traditionnelle, et d'éviter par exemple un vote à la majorité des 2/3 pour savoir si le fond des images sera bleu ou vert.

Le Grog a donc une chaîne de commandement qui n'est pas sans évoquer celle d'une galère romaine. Les décisions sont prises rapidement, quelques coups de fouets s'ensuivent et on se met au travail sans tergiverser pendant des lustres, ce qui évite les lourdeurs organisationnelles propres aux structures associatives. Et puis bien sûr, il y a le côté exploratoire... Le Grog nous apporte quotidiennement de nouvelles surprises : des jeux inattendus, des personnages surprenants, des créations improbables. Bref, une vraie petite galaxie à explorer.

Q – Quel est le cadre juridique dans lequel s'inscrit le Grog ?

R – Le Grog est une association loi 1901 mais il n'est nullement nécessaire d'y adhérer pour contribuer au site. L'association gère tous les aspects administratifs de la vie du Grog, et donc de loin les moins excitants.

En dehors de cela, l'essentiel du contenu du Grog est géré comme une œuvre collective. Nous demandons aux contributeurs de faire une cession de droit à l'association, car aucun texte ne reste en l'état : il y a des corrections, des modifications, etc. Tout cela est expliqué en détail sur le site pour les amateurs de droit et de jurisprudences variées.

Q – L'association a-t-elle des employés ou des subventions ?

R – Aucun employé. Notre budget est minimal, à peine quelques centaines d'euros et nous ne touchons aucune subvention publique. Tout

le travail effectué pour le Grog l'est par des bénévoles. Cela n'enlève rien du professionnalisme de nos contributeurs, qu'ils soient juristes, pigistes, informaticiens ou simples amateurs éclairés.

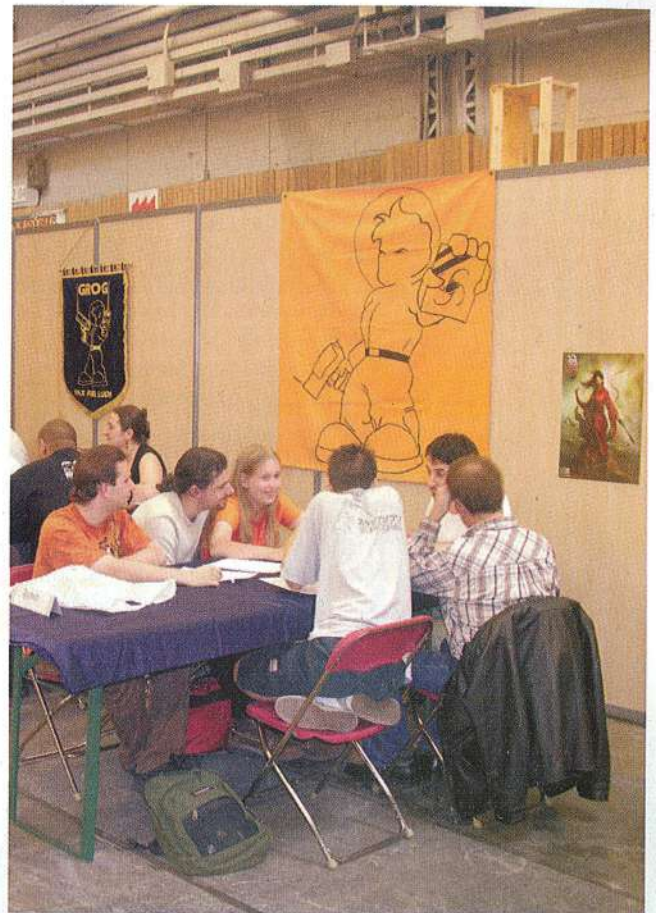
Q – Étant donné l'ampleur de votre infrastructure technique, sur quelles ressources fonctionnez-vous en dehors de bénévolat de vos contributeurs ?

R – Nous recevons du soutien de notre hébergeur qui a eu la gentillesse de nous fournir une infrastructure d'un niveau professionnel. Nous avons également des partenariats avec certaines boutiques en ligne, ce qui nous permet d'accéder plus rapidement à des ouvrages de jeu de rôle, notamment les nouveautés et les imports. Les éditeurs nous soutiennent également en nous facilitant l'accès à l'information et en nous considérant comme un média à part entière.

D'un point de vue pécuniaire, nos ressources s'appuient sur les cotisations de nos membres, et plus récemment la vente d'espaces publicitaires ainsi que les dons envoyés par les rôlistes qui apprécient notre travail. Ces deux derniers éléments sont récents : notre infrastructure a dû évoluer pour suivre la progression de notre fréquentation, et cela a malheureusement un prix.

Q – Que de chemin parcouru par le Grog depuis sa fondation pour en arriver là ! Peux-tu nous raconter comment tout a commencé et quelles ont été les grandes étapes de la vie du Grog ?

R – La naissance du Grog est le fruit improbable de la folie de quatre copains. Je suis venu vers eux avec une idée de dingue. À l'époque, il y a un peu plus de six ans, rien de tel n'existait. La mode sur le web, en ces temps reculés, c'était les annuaires de référence. Et puis la petite étincelle de folie a été communicative et on a démarré le projet dans notre coin. D'autres personnes nous ont rejoints, contaminés, et nous avons vite été obligés de nous structurer à la fois juridiquement ainsi que dans nos méthodes de travail. Il a fallu quelques années pour que les éditeurs français commencent à nous accorder leur confiance. Aussi curieux que cela parais-



Images : tous droits réservés

se, c'est parfois très difficile pour un milieu aussi petit où les enjeux financiers sont aussi faibles. Certains éditeurs anglo-saxons ont été beaucoup plus prompts que les éditeurs français à nous donner un coup de main. Les américains et les britanniques, en particulier, étaient et sont toujours beaucoup moins méfiants vis-à-vis d'Internet.

Une grosse source de fierté a été de découvrir que le site était un outil de travail pour les pigistes, les boutiquiers... À l'heure actuelle, on plaisante souvent sur le fait que le Grog est devenu une sorte de service public. Pour preuve, on reçoit fréquemment des emails de plaintes si l'on ne traite pas une nouveauté assez vite par exemple, ou encore si l'on traite d'un sujet soumis à controverse. Les internautes attendent beaucoup de nous, ce qui est très flatteur. Mais cela peut également s'avérer pesant en créant de nombreuses obligations. En outre, cela ne laisse pas tellement de place à l'erreur. Il m'est déjà arrivé d'être plus stressé par le Grog que par mon job. Étonnant non ?

Q – Quels sont les objectifs et la philosophie du Grog ?

Le Grog existe ailleurs que sur Internet, ici, au dernier Salon du Jeu

R – L'objectif du Grog est d'être un média web concernant le jeu de rôle. Cela peut paraître flou, mais c'est pourtant ce que nous faisons : nous informons les rôlistes. Qu'il s'agisse des brèves d'actualité, des annonces de manifestations ou du planning des sorties, nous avons à cœur de faire en sorte que l'information circule le plus vite possible et de la meilleure façon qui soit. Nous mettons en place des systèmes de syndication afin que d'autres sites bénéficient de cela et puissent y contribuer.

Il y a également notre grosse base de données à laquelle certains voudraient nous cantonner. Elle présente plusieurs milliers de parutions dans une dizaine de langues différentes allant du Catalan au Polonais. À cela s'ajoutent les biographies, les éditeurs, etc. Notre objectif est bien sûr de tendre à l'exhaustivité, une utopie...

faire des petits gestes qui peuvent même sortir du domaine du jeu, vis-à-vis de l'Unicef ou quand il y a des élections par exemple.

Q – Avec votre position centrale dans le paysage du JdR, vous devez rentrer en contact avec beaucoup de monde. Donnez-nous un florilège de vos meilleurs moments.

R – Les meilleurs ou les « meilleurs » ? Certains moments sont particulièrement pénibles, mais avec le recul des années, ils peuvent devenir assez amusants. Il faut savoir que nous faisons en sorte de répondre à tous nos emails, ce qui nous attire parfois des échanges... curieux. Et je ne parle pas ici des spams proposant d'allonger certains morceaux de notre anatomie ou de refaire pousser une chevelure sur le déclin. Je parle de vrais emails envoyés par de vraies personnes, et c'est cela qui est effrayant.

Il y a celui qui nous a contactés pour qu'on l'aide à entrer dans une loge maçonnique. Il y a ceux qui voulaient que nous venions participer à un débat sur des sujets métaphysiques avec des organisations à connotations religieuses ou sectaires. Il y a l'officiel du Ministère de la Défense du Bangladesh qui nous a contactés pour nous acheter un système de contre-mesures électroniques militaires. Je passe sur celui qui a voulu faire un grand procès au Grog pour l'avoir empêché de reprendre à son compte certains de nos textes. Cette histoire a été longue et pénible et s'est terminée au téléphone avec le responsable investigation juridique d'ebay, au détriment du « croisé » anti-Grog. Il y a les gens qui n'apprécient pas que l'on fasse des blagues pour le 1er avril parce que « c'est de mauvais goût », ou que notre staff parodie la presse féminine.

Plus flatteur, nous avons été contactés par la Bibliothèque Nationale de France sur plusieurs sujets afin de les aider à classer certains ouvrages. Pour nous rattraper, nous avons également eu une relation épistolaire suivie avec un gourou du Bénin à qui nous avons fourni plusieurs recettes magiques certainement très efficaces. Dans un autre registre, un long échange a eu lieu avec une personne souhaitant sauver

notre âme de la perte – les jeux de rôles étant l'œuvre du démon.

Et puis, il y a tous les petits mots d'encouragement ou de haine que l'on reçoit régulièrement. Les premiers nous motivent, les deuxièmes heureusement moins nombreux, nous renforcent. J'ai toujours été particulièrement étonné par la rancœur et l'animosité que peut parfois susciter ce qui ne reste après tout qu'un site web, ouvert à tous et traitant d'un loisir somme toute assez confidentiel. Fort heureusement, si les encouragements se concrétisent de vive voix lors de salons ou de convention, les insultes et les menaces restent quant à elles dans les emails.

Q – Si nos lecteurs veulent participer à l'effort de référencement, comment peuvent-ils s'entraider dans l'équipage ?

R – C'est très simple : un petit email à admin@roliste.com et le tour est joué.

Q – Quels sont les projets d'évolution du Grog ?

R – Nous avons malheureusement plus de projets dans les cartons que de bras pour les réaliser. Nous sommes en train d'ouvrir des rubriques éditoriales, avec des articles variés : billets d'humeur, analyses, rétrospectives... Il y aura notamment le staff de Grog Madame qui compte donner à la presse féminine la place qu'elle mérite dans le jeu de rôle. Vous êtes prévenus.

Nous ne produirons pas de scénarios ou d'aides de jeu, car ce n'est pas notre vocation et d'autres le font bien mieux que nous ne le ferions, mais nous espérons proposer un espace d'expression lié au jeu de rôle. Attention, ne vous méprenez pas. Il n'y aura jamais ni forum ni blog sur le Grog, nous envisageons plutôt des colonnes d'articles.

Et puis il y a d'autres projets, ceux pour lesquels nous devrions tuer le pigiste, le maquettiste et tous les lecteurs ayant eu cet article entre les mains si nous venions à en parler...

*Propos recueillis par
Christophe Mouchel*

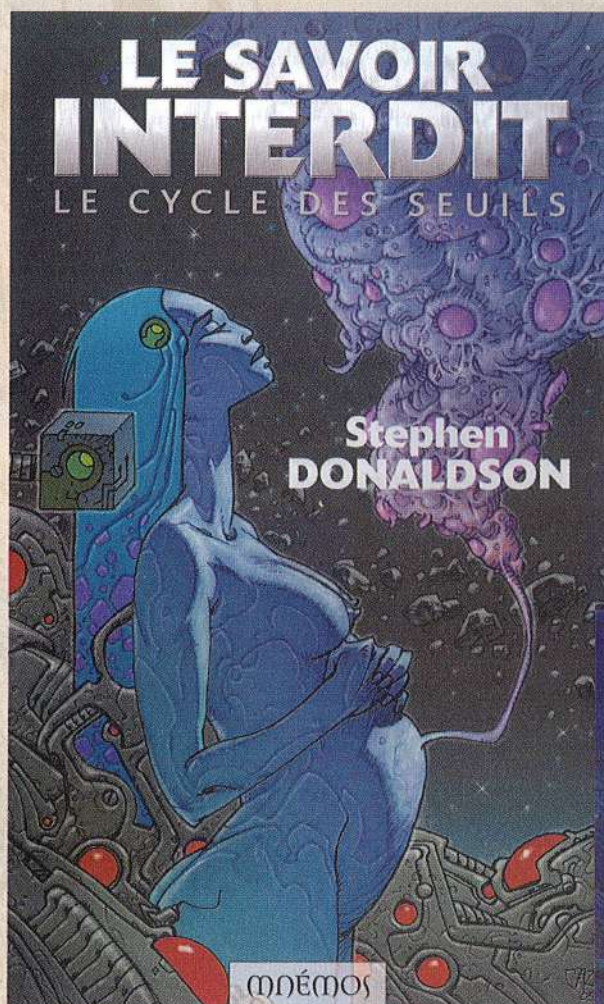
Images : tous droits réservés



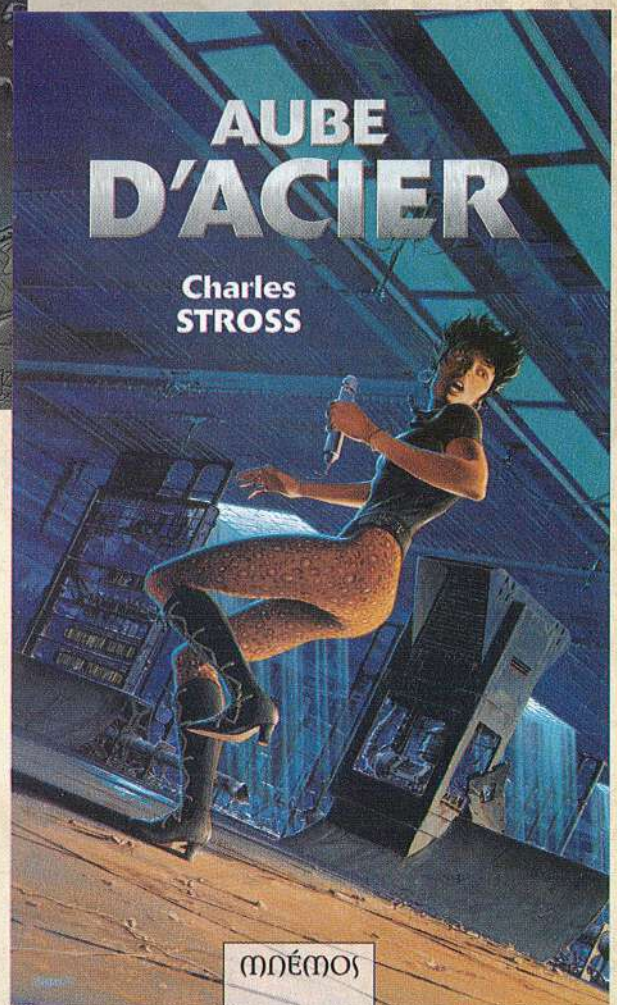
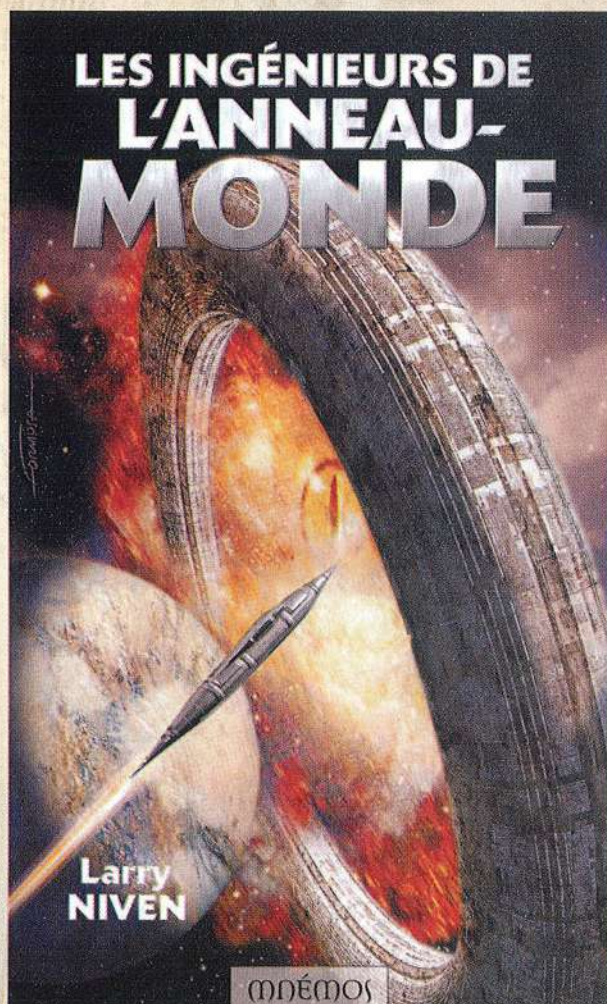
Le GROG répond toujours présent lorsqu'il s'agit de faire des démonstrations en convention

J'ai déjà parlé de notre diction « juste fais-le ». Un autre élément de notre philosophie concerne le professionnalisme. Beaucoup de gens confondent bénévolat et amateurisme, surtout sur Internet. On peut être bénévole par conviction, et accomplir des choses d'un niveau professionnel. Du moins, c'est ce à quoi nous croyons sur le Grog et c'est ce que nous essayons de faire.

À notre échelle, nous essayons également d'être une association citoyenne. Cela veut dire être présent dans les manifestations pour faire découvrir notre activité, notamment aux enfants quand cela est possible. Cela veut aussi dire



En librairie le 20 juin



En librairie le 20 juin

**L'aventure aux confins
de l'espace.**

éditions
mnemos



Le Red Sonja

Aide de jeu : Slawick Charlier

Ce n'est pas le plus gros, le plus rapide ou le plus réputé des navires, mais le *Red Sonja* n'en reste pas moins un bel exemple de fidélité aux idéaux de la piraterie. Venez donc découvrir son histoire et ses matelots, et pourquoi pas prendre part à ses aventures !



Illustrations : tous droits réservés

Vous trouverez dans cette aide de jeu pour *Pavillon Noir* un navire pirate et son équipage à utiliser respectivement comme PNJ et pour y embarquer vos joueurs. Attention, ce qui suit est réservé au MJ.

Un peu d'histoire

De Matt Gardner...

Le *Red Sonja* n'a pas toujours été un navire pirate. Cette tartane baptisée d'après la fille de son premier armateur est construite par une petite colonie de Puerto Rico pour assurer à la fois son ravitaillement et sa protection. Mais la colonie subit les contrecoups des attaques répétées sur San Juan, et quelques années plus tard, le bateau est revendu à bon prix à Matt Gardner, officiellement transporteur mais surtout trafiquant.

Au cours d'une livraison à la Jamaïque, Gardner rencontre Helen Walsh, belle brune indépendante et fille d'un planteur fortuné de Puerto Principe, dont il tombe amoureux. Pour pouvoir l'épouser, il accepte, à la demande

de son père, de s'établir sur l'île et de lui revendre son bateau, remis à neuf et réarmé à cette occasion.

Les mois passent. À l'image de son éducation, Helen se révèle une épouse tyrannique, et Gardner se languit rapidement des voyages. Lorsqu'un soir son beau-père le menace de révéler ses anciennes activités de trafiquant, Gardner explose et manque de peu le tuer. Dans la nuit, il recrute un équipage à San Juan, vole le *Red Sonja* et embrasse la vie de pirate.

... à Mad Matt ("Matt le Fou")

Les dernières années de quasi-servitude de Gardner l'ont rendu lunatique, ce qui lui a rapidement valu le surnom de Mad Matt. Ce côté rêveur mais dur à la tâche en fait un capitaine efficace et respecté de son équipage. Dans les premiers mois de sa vie de pirate, Matt Le Fou réactive ses contacts de trafiquant. Ses cibles sont choisies avec méthode, en fonction de ce qu'il peut espérer revendre au meilleur prix à travers son réseau de connaissances.

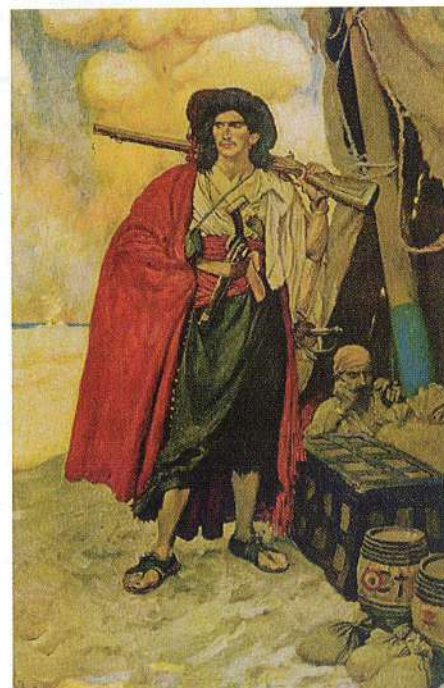
La fin de Mad Matt

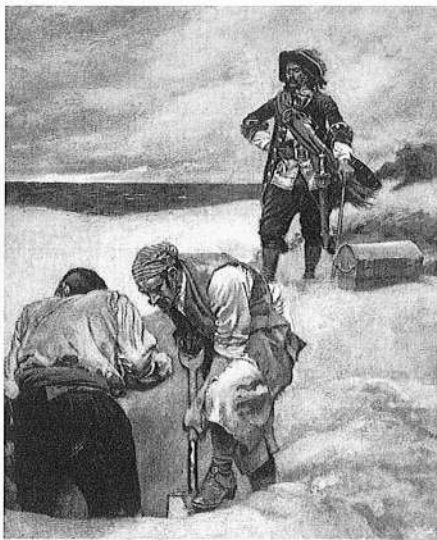
Au cours d'une expérience, Hans, chirurgien et scientifique du bord, provoque un jour une explosion de poudre à canon. Matt est tué sur place. Pris de panique, Hans ramasse rapidement ses affaires et déguerpit. John Mortan arrive le premier sur les lieux. Il découvre le corps, les restes de l'explosion et un tonneau de poudre mal fermé. Il a un haut-le-cœur, non pas pour son capitaine, mais pour lui-même : il était chargé de ranger les barils de poudre. Il referme le tonneau, maquille au

mieux la scène et repart discrètement. L'équipage conclut à un malheureux accident et confie le poste de capitaine à Joseph Walsh. Le *Red Sonja* n'a plus qu'à reprendre sa course sur les bases initiées par Gardner...

Bienvenue à bord !

Le *Red Sonja* est une tartane combinant à la fois une capacité de transport correcte et une bonne puissance de feu. En tant que navire pirate, cette situation présente des avantages, permettant à la fois d'attaquer des navires marchands de taille moyenne et





de stocker les prises. La contrepartie est que le *Red Sonja* n'excelle dans aucun des deux domaines, mettant hors de sa portée les attaques d'envergure.

Son capitaine préfère cependant les prises mesurées, mais régulières, aux gros coups risqués. Le passé de marchand et de trafiquant de son premier capitaine lui a donné de nombreux contacts dans les Caraïbes, et le navire ne reste jamais longtemps chargé, Joseph prenant soin de planifier ses prises à proximité d'un lieu où il peut les receler rapidement.

Caractéristiques

Pour les caractéristiques du *Red Sonja*, voir la fiche de la tartane (*À feu et à sang*, p. 160). Il est armé pour la guerre.

Son équipage actuel se compose d'environ 30 membres, y compris la capitainerie. Les compétences de groupe suivent le profil pirate standard (*AFEAS*, p.97).

Les relations de Mad Matt ont donné au *Red Sonja* une certaine réputation. Ses membres d'équipage bénéficient des avantages *Alliés* (*Receleurs*) et *Alliés* (*Marchands*). Toutefois, face à une personne sceptique, il sera peut-être nécessaire de prouver, préalablement à toute discussion, son appartenance au navire.

La capitainerie

Le capitaine Joseph Walsh

Le capitaine du *Red Sonja* est un grand gaillard avec une épaisse barbe poivre et sel que ne renieraient pas les plus célèbres pirates de l'époque. Très apprécié des hommes, il a remplacé Mad Matt après sa mort sans rencontrer d'opposition. Joseph a appartenu autrefois à la Navy, au sein de laquelle il a défendu ses idéaux de justice et de loyauté. Il y a quelques années, il s'est vu confier la mission d'investir en civil des navires pirates afin de prévenir les attaques contre les navires britanniques.

Joseph a ainsi envoyé à l'abattoir de nombreux équipages, avant de se rendre compte que ses idéaux étaient plus proches du vent de liberté prôné par les pirates que la soi-disant justice de l'armée anglaise.

Il a progressivement distendu les liens avec ses supérieurs, ne livrant plus que des prises mineures et des fausses pistes. Il est cependant inévitable que, tôt ou tard, l'armée veuille récupérer et juger son ancien soldat.

À bord du *Red Sonja*, ses compétences et ses talents de meneur d'hommes l'ont rapidement amené à la capitainerie. Bien qu'il possède une certaine humanité, il est excessivement dur à la tâche. Pour lui, la vie de pirate n'est pas une vie de nabab et il considère normal de ne proposer que le minimum de confort à bord de son bateau. C'est l'une des raisons pour laquelle il n'y a pas de coq à bord.

Joseph Walsh, profil de Capitaine (LdB, p. 222) avec les modifications suivantes : Étiquette 2, Persuasion 2, Politique 2 et l'avantage Contacts (Haut Fonctionnaire de l'État – quelques officiers de l'armée britannique).

Henry Thurston, premier lieutenant

Si cet homme est un marin très compétent, c'est aussi une vile crapule fort peu fiable. Il abuse régulièrement de sa position en extorquant plus que son salaire en richesses, vivres et femmes. Personne n'est cependant assez compétent pour le remplacer, aussi Joseph laisse-t-il faire, pour l'instant en tout cas. *Henry Thurston, profil de Capitaine débutant (LdB, p. 222).*

Torgen le Balafre, maître canonier

Torgen a acquis sa balafre au cours d'un duel avec Matt Le Fou, alors que son propre navire se faisait aborder par le *Red Sonja*. Pas rancunier pour deux sous, il a accepté de rejoindre l'équipage de Matt.



Torgen n'est pas incompetent, mais il reste mal à l'aise avec l'organisation des batteries du *Red Sonja*. Il est heureusement bien secondé par une équipe d'artilleurs expérimentés, mais en raison de ses maladroitness, ils ne le portent pas vraiment dans leur cœur.

Torgen, profil de Canonier (LdB, p.222) avec les modifications suivantes : Escrime 3, Pointage de pièce 2.

Emerich Von Rakt, dit le Comte, maître d'équipage

Le Comte est le surnom affectif que donne l'équipage à son bosco. Ce soi-disant ancien noble germanique – personne n'a pu vérifier ses titres de noblesse – s'exprime toujours avec un accent aussi affreux qu'affecté.



Illustrations : tous droits réservés

Le Comte aimerait bien endosser le rôle de capitaine, autant par goût du pouvoir que pour avoir tous les moyens de protéger au mieux le bateau et ses hommes. Ce côté social et protecteur en fait un personnage globalement apprécié malgré ses ambitions. Hélas, c'est aussi un piètre marin et un tacticien misérable. Joseph tente au mieux de le ménager, mais la jalousie fait parfois dire et faire à Emerich des choses qu'il regrette ensuite.

Emerich Von Rakt, profil de Gabier expérimenté avec les modifications suivantes : avantage Statut Social (Comte).

Joachim Kessler, quartier-maître

Joachim Kessler, né du viol d'une Indienne brésilienne par un colon anglais d'origine germanique, est un homme très humain, capable d'une certaine compassion. Il est aussi très solitaire par moment, ce qui le rend parfaitement adapté au rôle de quartier-maître.

Il a fui sa maison après une enfance à se faire battre par un père défoulant sur son fils son dégoût des indigènes. Depuis, il a lui-même une hostilité envers les indiens ; les négociations que le capitaine conduit parfois avec ces derniers sont la seule chose qui le fasse enragé.



Joachim Kessler, profil de quartier-maître standard (LdB, p.223).

L'équipage

Frank O'Neil, artisan charpentier

Ce colon irlandais exubérant, mais à tendance hypocondriaque, est arrivé en Amérique il y a deux ans. Il y a quelques mois, sa femme et ses enfants se sont fait tuer au cours d'un raid flibustier. Depuis, il recherche inlassablement leur meurtrier, passant d'équipage en équipage dans l'espoir d'une vengeance, ne s'attardant jamais sur un navire s'il s'avère que sa proie n'est pas à bord. Dernièrement, il a enfin retrouvé la trace de son homme, qui aurait embarqué sur le *Red Sonja*. Frank a réussi à se faire admettre à bord, mais ne sait pas encore qui, parmi l'équipage, est celui qu'il cherche. À vrai dire, il est possible qu'il n'y accorde plus autant d'importance qu'il le pense – il a dû prendre goût à cette vie.

Frank O'Neil, profil de Charpentier (LdB, p.222) avec les modifications suivantes : Connaissance des marins 1, Meneur d'hommes 1.

Hans Mishak dit le Téméraire, chirurgien



Hans est avant tout un scientifique curieux, toujours à l'affût d'un animal étrange ou d'une nouvelle espèce de plante. Cette curiosité s'exprime parfois au mépris de toute sécurité, d'où son surnom. Pour ce qui est de la médecine, malgré son enthousiasme évident, il est plus prudent de ne pas trop lui faire confiance. Ce mélange d'impétuosité et d'incompétence lui a même valu de tuer son ancien capitaine Matt le Fou. Heureusement pour lui, avec l'aide involontaire de John, personne n'en

a rien su.

Hans est estimé des matelots pour l'alcool qu'il distille lui-même, ainsi que pour ses drogues douces à base de plantes. Ces rares luxes à bord sont toujours accueillis à bras ouverts, mais Joseph n'en sait évidemment rien.

Hans Mishak, profil de Chirurgien avec les modifications suivantes : Anatomie 2, Herboristerie 4, Chirurgie 2, Science 2.



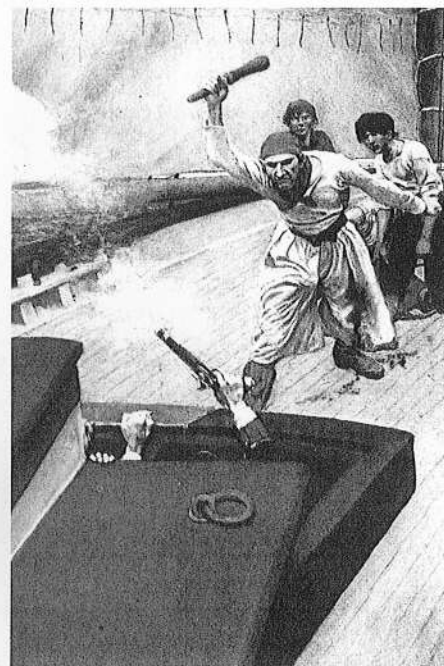
John Mortan, cambusier

John est un pirate qui s'est fait "embaucher" sans vraiment le demander, un soir où il avait trop bu. Il se dit que, finalement, cette vie en vaut une autre. Il croit être responsable de la mort de son ancien capitaine, à tort.

John Mortan, profil de Gabier avec les modifications suivantes : Intendance 3, Lire/Écrire 2.

Le coq

Le capitaine Walsh estime qu'un coq est un luxe inutile, il n'y en a donc pas sur le *Red Sonja*. Cette fonction est assurée à tour de rôle par les matelots ayant un minimum de connaissances culinaires. Hans y teste régulièrement ses compétences en herboristerie, ce qui n'est pas souvent du goût de l'équipage.



Quelques gabiers et matelots

Karan le manchot est un homme de petite taille, vif et nerveux, mais qui a récemment perdu ses deux bras dans un accident avec un requin. Sa présence est encore tolérée à bord, mais à la première période de vaches maigres, son sort ne fait aucun doute.

Jean Lesieur dit Maître Escabeau, maître d'armes, doit son surnom à un impressionnant duel impliquant, justement, un escabeau. Ce pur produit de l'école française a persuadé le capitaine du bien-fondé d'entraîner régulièrement gabiers et matelots. Il entraîne aussi le capitaine avec qui il a noué une amitié respectueuse. Cette relation singulière lui vaut quelques jalousies, aussi prend-il soin de s'éloigner de temps à autre de la capitainerie. Il descend alors souvent voir Hans le Téméraire, avec qui il aime bien rigoler un bon coup.

Diego Vasquez, le pilote, est un espagnol au tempérament changeant, figurant parmi les premières recrues de Matt, et l'un des rares d'entre eux à être encore là.

Alan Kilmer est un grand blond maigre et balafré qui formait un duo avec Karan avant son "accident".

Oliver Barke est un être sournois au visage de furet qui s'entendrait bien avec Henry Thurston si celui-ci ne le prenait pas régulièrement pour souffre-douleur.

Klint Wilkinson est un gabier qui a perdu sa main gauche au cours d'un abordage. Ce pirate très crédule s'est toujours imaginé que la science moderne était capable de miracles. Il en veut beaucoup à Hans ne pas avoir réussi à lui recoller la main.

LE TFCT Wood

Aide de jeu : Slawick Charlier

"Bienvenue à bord, le bleu ! Alors, comme ça, t'as terminé tes classes à Boot Camp, hein ? Va pas croire que t'es un soldat pour autant ; oh, je sais bien qu'en théorie, c'est le cas. Mais aux yeux des autres, tant que t'as pas fait ton premier saut, tu n'es rien. *Capice ? Allez, fais pas la gueule, on sait quand même accueillir les nouveaux comme il faut. Tu vas vite te faire des copains, crois-moi !*"

Extrait de l'accueil informel du lieutenant Espérance Trenner à un nouvel arrivant à bord du TFCT Wood.

Voulez-vous en savoir plus ?

Cette aide de jeu pour *Starship Troopers RPG* vous propose un exemple de navire militaire sur lequel embarquer les PJ, ainsi que son équipage. Attention, elle est destinée au MJ.

Aux origines

Si vous n'avez jamais vu le capitaine Looper en colère, demandez-lui pourquoi ce navire porte le nom d'un président américain aussi impopulaire que Wood :

"Bon Dieu, mais qu'est-ce qu'on vous apprend en cours de philosophie morale ?? À l'époque, personne n'a compris qu'il sacrifiait sa popularité pour l'intérêt du plus grand nombre. Il a déclenché des guerres, oui, mais elles ont fait partie d'une politique planifiée sur plusieurs générations, ce que peu de présidents peuvent se vanter d'avoir fait. Bon, d'accord, son idée du "plus grand nombre" se limitait aux riches Blancs américains, mais n'oubliez jamais ça : donner son nom à ce navire n'est pas un hommage mais une leçon d'histoire. Maintenant, déguez-vous, et profitez-en pour faire passer le mot, je déteste me répéter."

Capitaine Franckie Looper

Le capitaine Looper est un personnage d'apparence mystérieuse, surtout lorsqu'il vous scrute avec son œil de verre. Il est entré

dans l'armée pour fuir un père tyrannique et avec une seule envie : monter assez haut pour ne plus avoir à le craindre.

Extrêmement compétent, il a gravi les échelons de l'armée un à un tout en développant un fort goût pour le pouvoir, n'hésitant pas à verser dans des manœuvres qui auraient mérité la cour martiale s'il n'avait pas été aussi discret. Hélas, le juger maintenant pour des actions qui, à l'époque, ne l'ont pas empêché de devenir capitaine représenterait un risque de scandale inacceptable pour l'armée. Ses supérieurs attendent donc un faux pas pour l'évincer sans faire remonter à la surface des affaires trop anciennes pour ne pas être gênantes. Jusqu'ici, Looper a cependant su faire preuve d'une intelligence remarquable pour éviter les pièges.

LE TCFT WOOD

Le *TCFT Wood* est un navire de classe corvette comme la flotte en compte tant. Il abrite une compagnie complète de la Marine et une compagnie de l'infanterie mobile, soit environ deux fois 169 hommes. Le navire en tant que tel est sous le commandement du capitaine O'Brian, qui com-

mande la compagnie de marins. En pratique, le capitaine de l'IM est son égal, mais il ne s'avisera jamais de donner directement un ordre à un marin. Les soldats d'infanterie n'ont de toute façon quasiment jamais affaire à eux. Deux hommes, un de chaque armée, assurent la liaison.

Les quartiers

Marins et soldats d'infanterie disposent chacun de leurs propres quartiers d'habitation. Par ailleurs, le navire étant mixte, les quartiers sont séparés en deux parties aux accès gardés en permanence. Les soldats d'un sexe donné ne sont en aucun cas autorisés à se rendre dans le quartier de l'autre sexe ; le non-respect de cette règle stricte est passible de lourdes sanctions.

La cantine

La cantine est l'un des endroits préférés des marins et soldats du *Wood*. En effet, en dehors des périodes de sommeil, la cantine est le seul lieu où ils ne viennent pas pour travailler – aussi est-elle vite devenue synonyme de repos.

Xoco, maître coq

Xoco, un Amérindien dont les deux jambes ont été dévorées par un Arachnide, est tellement content de ne pas avoir été renvoyé à la vie civile qu'il fait tout ce qu'il peut pour rendre la nourriture mangeable. Xoco est toujours prêt pour une bonne discussion et n'hésitera pas à aider ses amis - il est très proche du magasinier, auprès duquel il peut toujours demander une faveur. Ainsi, si officiellement demander du rab n'est pas toléré, officieusement c'est un bon moyen de le flatter.

Le garage

Il existe en fait deux endroits réservés au stockage et à la réparation du matériel à bord, l'un pour l'entretien du navire et sous la responsabilité de la Marine, l'autre pour l'équipement de l'IM. Le garage de l'IM inclut aussi le magasin, lieu de passage obligé pour récolter de l'équipement avant un saut.

Klint Wilkinson, magasinier

Klint, le responsable de l'équipement, est un homosexuel accueillant mais à qui on ne la fait pas, niveau boulot. Il a été malmené par certains membres, mais ceux-ci se tiennent à l'écart depuis qu'il leur a mis une raclée. Il n'a d'ailleurs jamais porté plainte contre l'avis de ses supérieurs.

Pilotage, armement et

Ces secteurs sont la chasse gardée exclusive des marins et l'infanterie n'y met que très rarement les pieds, excepté l'agent de liaison. En cas de nécessité, il est fortement déconseillé de s'y rendre sans être accompagné d'un marin.

Anita Franklin

La pilote du *Wood* est une petite latine brune énergique. Elle a une liaison avec Galien Machmerson. En théorie l'armée tolère ces relations, du moins tant qu'ils ne se fréquentent qu'en permission, mais fait néanmoins tout pour les éviter. Anita et Galien hésitent à se marier, car cela donnerait une excuse à leur hiérarchie pour les réaffecter sur des navires différents.

Snaky Fingers

Snaky est l'ordonnance du capitaine O'Brian et est chargé d'assurer la liaison entre les deux armées lorsque le besoin s'en fait sen-

tir. Il n'a pas obtenu ce privilège pour rien : c'est l'un des rares marins tolérés par l'infanterie ; d'après eux, c'est le seul qui prenne la peine de se laver en des-

MOBILE INFANTRY ORGANISATION

The Mobile Infantry consists of a variable number of Armies, all of which are overseen by the Sky Marshal-in-Chief.

An Army consists of four Brigades (173,397 men total, including one Sky Marshal).

ARMY

A Division, also called Corps when combined with Fleet assets, consists of four Brigades (43,349 men total, including one General)

DIVISION DIVISION DIVISION DIVISION

A Brigade consists of four Regiments (10,837 men total, including one Colonel).

BRIGADE BRIGADE BRIGADE BRIGADE

A Regiment consists of four Battalions (2,709 men total, including one Lieutenant Colonel).

REGIMENT REGIMENT REGIMENT REGIMENT

A Battalion consists of four Companies (677 men total, including one Major).

BATTALION BATTALION BATTALION BATTALION

A Company consists of four Platoons (169 men total, including one Captain).

COMPANY COMPANY COMPANY COMPANY

A Platoon consists of four Squads (42 men total, including one Sergeant Major and one Lieutenant).

PLATOON PLATOON PLATOON PLATOON

A Squad consists of ten men, including one Corporal and one Sergeant.

SQUAD SQUAD SQUAD SQUAD

The 28 Armies, the Sky Marshal-in-Chief, and a panel of five Generals who form the Mobile Infantry Advisory Board equal a standing military force of 4,855,122 soldiers and commissioned officers at the time of the Pluto Campaign.

sous du cou. C'est aussi le seul musicien du bord à égayer un peu l'ambiance avec sa guitare. Il est de surcroît un ami d'Anita Franklin. Il l'aide parfois à rencontrer Galien en secret.

L'Intelligence

Cette zone aux accès très limités est le lieu stratégique du navire. Les officiers supérieurs y font leurs briefings, et les agents de l'Intelligence, présents en petit nombre sur le *Wood*, y ont leurs quartiers. Normalement, les renseignements doivent transiter par la voie hiérarchique, mais il est toujours utile, moyennant un peu de diplomatie, d'obtenir des informations à la source, plus fraîches et surtout moins édulcorées.

Alberto Zucchini, agent de l'Intelligence

Le responsable de l'Intelligence sur le *Wood* a été rejoint par plusieurs de ses collègues lorsque le navire a été affecté à un secteur stratégique. Bien qu'il n'ait aucun ascendant sur le capitaine Looper, ce dernier prend toujours soin d'écouter ce que cet ancien soldat d'infanterie encore en pleine forme a à dire.

Colonel Jean Féval, météorologue planétaire

Féval étudie et fournit des indications précieuses sur les conditions climatiques des planètes visées par l'armée, facilitant la mise en orbite du *Wood* par les marins et la planification des sauts de l'IM.

Ce spécialiste doit son rang à sa très haute qualification, mais n'est rattaché ni aux marins ni à l'infanterie. Il préfère d'ailleurs la compagnie des simples soldats à celle des officiers. Il s'est ainsi fait de nombreux amis dans les deux corps d'armée. Seul Snaky Fingers, qui le voit comme un concurrent, ne l'apprécie pas trop.

Le chenil

Le chenil est, comme son nom l'indique, le lieu d'habitation des *neo dogs*. La compagnie d'IM dispose en effet de quelques conducteurs de chiens. À vrai dire, les soldats les voient très peu : ils passent le plus clair de leur temps avec leurs chiens. On dit même qu'ils passent jusqu'à leur nuit avec eux...

Thylda Steinlitz

Cette jeune femme blonde et impulsive est l'archétype même du conducteur de *neo dog*. Elle est incapable de se séparer de son animal et ne prend presque jamais de permission. Le résultat est qu'elle connaît le *Wood* et son équipage sur le bout des doigts. Elle peut être un guide précieux, à

condition de savoir la prendre, car la perte de son premier *neo dog* lui a tourné la tête.

L'Infanterie Mobile

L'affaire Nicholls

Jededdiah Nicholls est le nom d'un sous-officier noir qui a été victime d'actes racistes de la part du sergent John Carlson. Ce type d'acte, devenu rarissime, entraîne généralement des punitions exemplaires qui salissent l'ensemble des officiers de la compagnie au sein de laquelle il a eu lieu. Le caporal Sorensen a donc remonté l'affaire directement et discrètement au capitaine Looper, qui l'a étouffée.

Tout ceci serait sans conséquence si, peu de temps après, Carlson n'avait pas commis sur le terrain une grave erreur entraînant la mort de Nicholls. Comme un passage en cour martiale ne manquerait pas de faire ressortir l'affaire précédente, Looper a une nouvelle fois planqué le dossier en renvoyant Carlson à la vie civile. Évidemment, quiconque rapprocherait le compte-rendu de la mission et le dossier de Looper verrait qu'il y a un problème ; d'autant que le renvoi ne fait pas partie des mesures disciplinaires pratiquées par l'armée. Mais encore faudrait-il trouver les documents en question...

Caporal Wilfrid Sorensen

Sorensen est un jeune sous-officier bosseur et pragmatique. Depuis l'affaire Nicholls, il est sous la pression constante de Looper. Pour l'instant il laisse faire, essentiellement parce qu'il appréciait très peu Carlson : il a eu un jour une violente bagarre avec ce dernier et s'est fait humilier en public.

L'infanterie mobile légère

Lorsque la guerre contre les Arachnides a commencé à prendre une ampleur imprévue, l'armée s'est retrouvée face à un cruel manque en ressources humaines. Ils ont alors créé un corps spécial permettant de mettre rapidement sur pied des troupes de soldats : l'infanterie légère.

Depuis peu, le *Wood* accueille un *platoon* (4 *squads*, soit 42 hommes dont deux sous-officiers) de ces hommes sous-équipés, sous-entraînés mais fiers d'être là.

Chaque *squad* de l'IML est généralement associé à un *squad* de l'infanterie régulière. Selon la moralité des sous-officiers de ce dernier, l'IML sert soit d'appât, soit de soutien. Dans les deux cas, elle devient vite un poids encombrant, en particulier en

cas de repli. À l'arrivée, les soldats de carrière conspuent ces hommes qui, bien qu'à peine formés, accèdent comme eux au statut de civil.

Les Loups Enragés de Trenner

Le *platoon* de Trenner porte le doux nom de Loups Enragés. Dernièrement, il a été réorganisé pour accueillir de nouvelles recrues (il s'agit bien sûr des PJ !). C'est le caporal Sorensen qui est en charge du *squad* nouvellement formé.

Lieutenant Espérance Trenner

Le lieutenant Trenner est une véritable mère poule avec les 40 hommes qui sont sous son commandement. Il pense à juste titre que, malgré son talent, le capitaine Looper n'est pas à sa place ; et si l'occasion se présente, il fera ce qu'il faut pour le faire destituer. Il n'est pas encore au courant de l'affaire Nicholls, mais cela pourrait venir.

Sergent Galien Machmerson

Machmerson est un rouquin extraverti qui a une liaison avec Anita, la pilote du *Wood*. C'est aussi un joueur de poker invétéré et il ne refusera jamais une partie, surtout si elle est intéressée.

Le *squad*

Angelico Maltese est un spécialiste du combat rapproché qui fait toujours preuve d'une grande prudence. Frederic Carew est un soldat récemment engagé, mais manque trop d'inspiration pour être fiable.

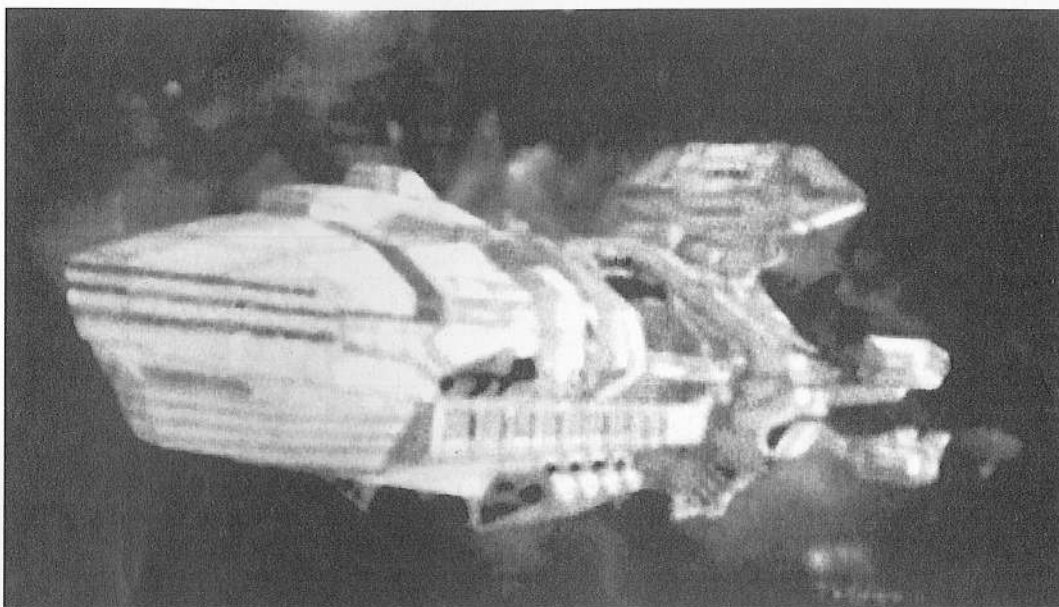
Rico de Morrinhos est un vieux de la vieille toujours alerte et qui n'a jamais souhaité monter en grade.

Eric Moreland Lee est un survivant qui a échappé de peu à une décapitation par un Arachnide.

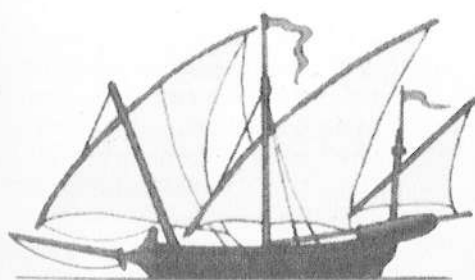
Roland Audureau est, avec sa chance légendaire, une mascotte idéale pour le groupe. Philippe Hollier est le plus compétent du *squad* en médecine, et Sorensen n'hésite jamais à faire appel à lui.

Fedor Zipovief est un ancien criminel qui a eu l'intelligence de se recycler avant de se faire prendre.

À la mémoire du
colonel Maurice Charlier (1918-2006).



Illustrations : tous droits réservés



Projet Ultimate

Texte : Szatany et Maxence Layet

Illustrations : Wizard of the Coast

Offrir à *Donjon D20* un cadre de règles alternatif et équilibré, en brisant le carcan des classes du livre des joueurs... Tel est l'ambitieux programme du projet Ultimate, un travail virtuel titanesque entamé depuis un peu plus de deux ans, bénévolement, et amendé au fil des observations et commentaires postés sur les forums. Le chantier touche à sa fin.

Il s'appelle Szatany. Localisation : Gdansk, en Pologne. Depuis 2004, Szatany poste sur les forums de la communauté Wizards sa version des classes de personnages "officielles". Des variantes plus souples, plus riches, plus singulières. Chaque proposition de classe – il en existe aujourd'hui plus de 25, dont les 11 propres au livre des joueurs – est ensuite soumise, discutée, complétée en ligne par d'autres amateurs. Souvent admiratifs du travail accompli, ceux-ci ne se privent pas d'apporter leurs suggestions à Szatany qui revoit ainsi sa copie. Les ultimes ajustements de la classe du roublard par exemple, mise en ligne en janvier 2004, datent de juillet 2006. Cette méthode ouverte permet à chacun d'éprouver et d'affiner la classe en cours de conception...

La classe personnalisée !

Désireux de rompre avec les schémas monolithiques et ultraformatés de progression des personnages, Szatany organise chaque classe en métiers. Une spécialisation par essence définitive pour le prêtre ou l'ensorceleur, qui détermine ainsi sa place religieuse (prêtre ? théologien ? guérisseur ?) ou la source de ses pouvoirs (issue d'une lignée démoniaque ? draconique ? féérique ? minérale ? etc.), mais beaucoup moins marquée chez

le guerrier qui peut choisir un don supplémentaire ou poursuivre l'une des 10 carrières militaires proposées (cavalier, escripteur, garde du corps, mercenaire, tacticien, etc.). Et carrément à l'inverse du moine ou du ranger, totalement libres, eux, de piocher l'aptitude spéciale de leur choix entre différentes listes.

Aujourd'hui, Szatany regroupe ses créations en lots thématiques : *Ultimate War*, *Ultimate Devotion*, etc. De véritables livres des joueurs alternatifs, compilant les dernières mises à jour des classes existantes, des listes de dons, de sorts, quelques règles additionnelles. Le tout sous une forme électronique, collective, accessible par le biais des forums officiels. Afin de vous entraîner dans cet univers déviant, voici une traduction française de l'*Ultimate Rogue*. Une coprod' Szatany/Casus !

Maxence Layet

Les + : les carrières, l'équilibre entre les classes, le suivi

Les - : des classes un peu tirées par les cheveux, chantier en cours, en anglais

Ultimate Adaptation : Roublards, Bardes, Moines... <http://boards1.wizards.com/showthread.php?t=691317>

Ultimate Devotion : Prêtres, Druides, Pala-

dins... <http://boards1.wizards.com/showthread.php?t=690858>

Ultimate Power : Magiciens, Enorceleurs... <http://boards1.wizards.com/showthread.php?t=690264>

Ultimate War : Barbares, Guerriers, Rangers... <http://boards1.wizards.com/showthread.php?t=690116>

Roublard Ultime

Caractéristiques, Alignement, Dés de vie : identiques au *LdJ 3.5*.

Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Désamorçage/sabotage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Enseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (Str), Knowledge (local) (Int), Utilisation objet magique (Cha), Vol à la tire (Dex). Points de compétence au niveau 1 et à chaque niveau additionnel : inchangé.

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de réflexe	Jet de vigueur	Jet de volonté	Spécial
1	+ 0	+ 0	+ 2	+ 0	Arnaque mineure, Sentier du Roublard (1er pas)
2	+ 1	+ 0	+ 3	+ 0	Arnaque mineure
3	+ 2	+ 1	+ 3	+ 1	Sentier du Roublard (2 ^e pas)
4	+ 3	+ 1	+ 4	+ 1	Arnaque mineure
5	+ 3	+ 1	+ 4	+ 1	Sentier du Roublard (3 ^e pas)
6	+ 4	+ 2	+ 5	+ 2	-
7	+ 5	+ 2	+ 5	+ 2	Sentier du Roublard (4 ^e pas)
8	+ 6/+ 1	+ 2	+ 6	+ 2	Arnaque mineure
9	+ 6/+ 1	+ 3	+ 6	+ 3	Sentier du Roublard (5 ^e pas)
10	+ 7/+ 2	+ 3	+ 7	+ 3	Arnaque majeure
11	+ 8/+ 3	+ 3	+ 7	+ 3	Sentier du Roublard (6 ^e pas)
12	+ 9/+ 4	+ 4	+ 8	+ 4	-
13	+ 9/+ 4	+ 4	+ 8	+ 4	Sentier du Roublard (7 ^e pas)
14	+ 10/+ 5	+ 4	+ 9	+ 4	Arnaque majeure
15	+ 11/+ 6/+ 1	+ 5	+ 9	+ 5	Sentier du Roublard (8 ^e pas)
16	+ 12/+ 7/+ 2	+ 5	+ 10	+ 5	Arnaque majeure
17	+ 12/+ 7/+ 2	+ 5	+ 10	+ 5	Sentier du Roublard (9 ^e pas)
18	+ 13/+ 8/+ 3	+ 6	+ 11	+ 6	Arnaque majeure
19	+ 14/+ 9/+ 4	+ 6	+ 11	+ 6	Sentier du Roublard (10 ^e pas)
20	+ 15/+ 10/+ 5	+ 6	+ 12		Arnaque majeure

Particularités et aptitudes de la classe

- **Armes et armures** : inchangé
- **Sentier du Roublard** : Au niveau 1 et à chaque niveau impair, le roublard choisit un sentier et gagne un pas, appelé aussi rang, au sein de celui-ci. Notez que, pour acquérir un nouveau rang d'un sentier donné, le roublard doit déjà avoir obtenu tous les rangs précédents dans le même sentier. Ainsi, après s'être engagé au niveau 1 sur le sentier de l'assassin rang 1, un roublard peut au niveau 3 choisir le 2^e rang de ce même sentier ou un 1^{er} rang dans un autre sentier. Les sentiers possibles sont : l'assassin, le beau-parleur, l'espion, l'expert, et l'ombre.

1. Sentier de l'Assassin :

- **Attaque sournoise (Ext)** : Maîtrise au 1^{er} rang de l'attaque sournoise qui ajoute, si elle touche, 1d6 points de dégâts additionnels. Chaque pas supplémentaire obtenu

dans ce sentier ajoute 1d6 points de dégâts (donc 4d6 au 4^e pas, 7d6 au 7^e, etc.). Les autres règles de l'attaque sournoise restent inchangées.

- **Poison (Ext)** : Entraîné à l'usage du poison, l'assassin du 2^e rang ne risque pas de s'empoisonner accidentellement en l'appliquant sur une lame. Bonus de +1 à tout jet de sauvegarde contre les poisons.
- **Mort silencieuse (Ext)** : Formé au 3^e rang au maniement d'armes exotiques telles que le shuriken, la sarbacane ou le garrot. Ou tout autre arme silencieuse à définir avec son Maître du Jeu.
- **Poison improvisé (Ext)** : Préparation de poisons légers avec quasi n'importe quoi. Une fois par jour, en 30 min et 1/10^e du montant en or prévu, un assassin du 4^e rang peut créer une dose de tout poison décrit dans le *LdM*. Aucun jet de compétence n'est nécessaire. Ces poisons souffrent d'un malus de -2 à leur DD et ne durent que 24 h.
- **Coup fatal (Ext)** : Pouvoir au 5^e rang d'asséner un coup mortel. L'assassin doit d'abord étudier sa cible durant 3 rounds

(y compris durant un combat contre cette même créature), puis tenter une attaque sournoise avec une arme de mêlée. Si des dommages sont infligés, l'assassin donne un coup mortel en échange d'un ou plusieurs dés de dégâts additionnels de l'attaque sournoise. Si la victime rate son jet de Vigueur (DD 10 + bonus INT du roublard + nombre de dés de dégâts alloués), elle meurt sur-le-champ. Le temps des 3 rounds d'observation passé, le coup fatal doit être délivré dans les 3 rounds à venir. En cas de dépassement de ce délai ou d'échec de la tentative, 3 nouveaux rounds d'observation sont nécessaires avant d'essayer un nouveau coup fatal.

- **Endurance au poison (Ext)** : Gain au 6^e rang d'un bonus de +3 à son jet de sauvegarde contre les poisons.
- **Plénitude du poison (Ext)** : Au 7^e rang, un assassin ajoute +2 au DD des poisons qu'il concocte.
- **Sans cause apparente (Sur)** : Les poisons créés par l'assassin du 8^e rang ne sont plus détectables par la magie.
- **Résistance au poison (Ext)** : Au 9^e rang,

le bonus au jet de sauvegarde contre les poisons passe à +5.

- **Frappe empoisonnée (Ext)** : Arrivé au 10^e pas, l'assassin peut décider d'augmenter la puissance d'un poison présent sur son arme en échange de tout ou partie des dommages d'une attaque sournoise réussie. Bonus de +1 au DD du poison pour chaque dé de dommages additionnels alloué.

2. Sentier de l'Expert :

- **Talentueux (Ext)** : Bénéficie au 1^{er} rang du don Talent avec, en cas d'échec, l'aptitude de refaire le jet de compétence associée une fois par jour. Gain à chaque rang ultérieur d'un autre Talent et d'un essai supplémentaire.
- **Droit à l'erreur (Ext)** : Bonus de +2 (non cumulatif) à la nouvelle tentative de l'expert du 2^e rang après l'échec de son jet de compétence.
- **Aisance corporelle (Ext)** : Un expert de rang 3 peut faire appel à son bonus de DEX et non à la FOR lors de ses jets de compétence en Escalade, Natation et Saut.
- **Touche-à-tout accompli (Ext)** : Toutes les compétences s'apparentent pour l'expert de rang 4 à des compétences de classe.
- **Sang froid (Ext)** : Gagne au rang 5 la capacité de "faire 10" dans n'importe quelle situation impliquant une compétence associée au bonus de Talent (à la condition que la compétence permette de faire "10").
- **Ressources (Ex)** : Avec le rang 6, l'expert peut intervenir en début de chaque journée jusqu'à 2 compétences associées aux dons Talents avec deux autres compétences.
- **Analyste (Ext)** : Peut utiliser au 7^e rang son Intelligence lors de jets de compétence impliquant la Sagesse.
- **Excellence des compétences (Ext)** : Lorsqu'un expert de rang 8 veut "faire 10" à un jet de compétence, il bénéficie d'un bonus de +5 au jet. "Faire 20" lui prend seulement cinq fois plus de temps (et non plus vingt fois).
- **Effet garanti (Ext)** : Si l'expert de rang 9 tente un jet de compétence et obtient au dé un chiffre inférieur à 5, on considère qu'il "fait 5".
- **Talent ultime (Ext)** : Bonus de +10 à un jet de compétence associée à un Talent. Une fois le jet de compétence résolu, l'expert de rang 10 perd ensuite le bénéfice du Talent jusqu'au lendemain.

3. Sentier du Beau-Parleur :

- **Sûr de soi (Ext)** : Gain au rang 1 d'une langue de plus et l'aptitude d'ajouter une fois par jour à n'importe quel jet d'attaque, de compétence ou de sauvegarde le bonus de CHA. À chaque rang ultérieur, une nouvelle langue est apprise et le bonus peut être utilisé une fois de plus (3 fois par jour

au rang 3, 6 fois par jour au rang 6, etc.)

- **Camelot (Ext)** : Bonus de +2 à tous jets de Diplomatie visant à acheter et vendre des produits du commerce, ou corrompre son interlocuteur. Le beau-parleur de rang 2 obtient aussi une réduction de 10 % sur le prix de vente d'un bien négocié en personne, et ceci [3 + bonus Charisme] fois par jour. La ristourne ne peut dépasser les 100 po par niveau du roublard.
- **En deux mots... (Ext)** : Le malus du jet de Bluff du beau-parleur de rang 3 ne peut dépasser -5. En cas de bluff éhonté, le jet d'opposition en Psychologie ne pourra bénéficier d'un bonus supérieur à +5.
- **Faveur (Ext)** : Une fois par semaine, le beau-parleur de 4^e rang peut demander une faveur à l'une de ses connaissances. Ce PNJ de niveau moitié moindre que le roublard, acceptera toute demande ou mission réglée en une journée maximum, et sans mettre sa vie ou ses ressources matérielles en danger. Les modalités exactes de la faveur ou l'activité du PNJ sont à fixer avec le MJ.
- **Amitiés (Sp)** : Aptitude équivalente au sort Charme Personne, peut être lancé un nombre de fois par jour égal au bonus de CHA. DD = 10 + 1/2 niveau du roublard + bonus de Charisme du roublard. Considérer le niveau du lanceur comme le niveau du roublard.
- **Centre du monde (Ext)** : Gain au rang 6 du pouvoir d'attirer l'attention d'un adversaire au prix d'une action standard qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Pour y résister, sa cible doit réussir un jet de concentration ou un jet de Volonté opposé au jet de Diplomatie du beau-parleur. En cas d'échec, les actions de la cible ne peuvent concerner qu'elle-même ou le roublard. L'effet dure un round complet et peut être maintenu durant plusieurs rounds consécutifs. À chaque round additionnel, la cible fait un nouveau jet où elle bénéficie d'un bonus de cumulatif de +2. Cette aptitude n'affecte que des créatures avec un score en Intelligence de 3 ou plus (morts-vivants intelligents inclus) et pouvant comprendre le langage utilisé.
- **Insistant (Ext)** : Possibilité au rang 7 de retenter des jets de Diplomatie ratés. Utilisable dans n'importe quelles circonstances mais subit une pénalité cumulative de -2 à chaque essai successif.
- **Amitiés interespèces (Sp)** : Peut lancer au 8^e rang l'équivalent du sort Charme Monstres un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme. DD = 10 + 1/2 niveau du roublard + bonus de Charisme du roublard. Considérer le niveau du lanceur comme le niveau du roublard.
- **Épargne-moi (Ext)** : Peut convaincre au rang 9 une créature de ne pas l'attaquer. Le beau-parleur consacre un round entier à converser avec sa cible, l'amenant à croire à son invulnérabilité, ses représailles, etc.

La cible doit pour résister réussir un jet de Volonté opposé à un jet de Bluff du roublard. La créature influencée dispose d'un bonus à son jet de sauvegarde égal à son bonus de base à l'attaque, d'un bonus de +2 si la créature est mauvaise, ou d'un malus de -2 si elle est d'alignement bon. En cas d'échec, le roublard bénéficie d'un effet identique au sort Sanctuaire jusqu'à la fin de la rencontre avec cette créature. Cette aptitude n'affecte que des créatures avec un score en Intelligence de 3 ou plus (morts-vivants intelligents inclus) et pouvant comprendre le langage utilisé.

• **Faveur accrue (Ext)** : Peut au 10^e rang demander une faveur 3 fois par semaine (séparément ou pas). Les PNJ sont de niveau égal aux 2/3 de celui du roublard.

4. Sentier de l'Espion :

- **Œil exercé (Ext)** : Bonus au rang 1 de +4 au jet de compétence en Détection, Décryptage, ou Fouille. L'effet dure 5 minutes. Œil exercé peut aussi être utilisé pour contrer des illusions mineures et détecter des alarmes ou protections magiques. Dans ce second cas, sa durée est de 5 rounds. Œil exercé peut être activé une fois par jour par rang atteinte dans le sentier (1 fois par jour au 1^{er} rang, 1, 5 fois par jour au 5^e rang, etc.).
- **Instinct psychologique (Ext)** : En écoutant parler sa cible au moins une minute, un espion de 2^e rang sait parfaitement jauger la valeur de ses caractéristiques mentales et son alignement. Gain d'un bonus temporaire de +4 aux jets de Diplomatie et de Psychologie ciblant cette personne pour une année entière.
- **Connections (Ext)** : Au 3^e rang, l'usage de la compétence Renseignements ne demande à l'espion qu'une heure au lieu d'une soirée. Il peut de plus, en cas d'échec, retenter sa chance sans éveiller les soupçons.
- **Identité secrète (Ext)** : L'alignement et les mensonges de l'espion deviennent au 4^e rang indétectables par la magie. Il bénéficie de plus d'un +4 à ses jets de Déguiement.
- **Alter ego (Sp)** : Le roublard sait au 5^e rang modifier son apparence en quelques instants. Habilité similaire au sort Changement d'apparence, utilisable par jour un nombre de fois égal à son modificateur de CHA. Considérer le niveau du roublard comme celui du lanceur de sort.
- **Double jeu (Ext)** : À partir du 6^e rang, Si l'espion est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial permettant de lire dans ses pensées ou d'apprendre quelque chose à son sujet (alignement, etc.), il obtient en retour les mêmes informations sur l'assaillant. Aucun jet de sauvegarde n'est requis et l'assaillant n'est pas conscient de cet échange d'informations.
- **Permis de tuer (Ext)** : L'espion détermine

au 7^e rang un territoire, de la taille d'un petit royaume, qui devient son terrain d'opérations. Habilité dans cette zone à toute action d'espionnage, meurtre inclus, il dispose du soutien des autorités. Des personnalités peuvent faire exception (clergé, aristocrate, corps diplomatique...). En cas de mission pour ses supérieurs, il gagne aussi un bonus de morale de +2 à

ses jets de compétence et d'attaque dans cette zone.

- **Agent secret (Sp)** : En atteignant le 8^e rang, un agent peut temporairement modifier la mémoire d'éventuels témoins en se faisant "oublier" d'eux durant une semaine. Ce pouvoir similaire à un sort n'affecte que des souvenirs "frais", de moins de 12 heures, et se limite aux seuls faits et

gestes de l'espion. DD du jet de Volonté = 10 + 1/2 niveau du roublard + modificateur de CHA du roublard.

- **Œil aguerri (Ext)** : Au 9^e rang, l'espion bénéficie de l'ensemble des effets de Œil exercé durant 5 minutes.
- **Esprit impénétrable (Sur)** : L'espion gagne au 10^e rang une protection identique au sort Esprit impénétrable. Il peut désacti-



Illustrations : tous droits réservés

ver cet effet au prix d'une action automatique.

5. Sentier de l'Ombre :

- **Aux aguets (Ext)** : Gain au rang 1 d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde liés aux pièges et aux symboles magiques, ainsi qu'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 à chaque nouveau rang. Le roublard ignore également les pénalités d'armures à ses jets de Déplacement silencieux, d'Escalade et de Discrétion dues au port d'armures légères, moyennes, ou de boucliers.
- **Intuition partagée (Ext)** : Au 2^e rang, fait bénéficier tous ses alliés dans un rayon de 4,5 m autour de ses bonus aux jets de Réflexes et de CA pour éviter les pièges.
- **Science de l'escalade (Ext)** : La vitesse de déplacement en Escalade de l'ombre de rang 3 devient égale à sa vitesse de déplacement au sol.
- **Reconnaissance (Ext)** : Bonus de +2 aux jets de Déguisement, Déplacement silencieux, Désamorçage, Discrétion, Escalade et Fouille réalisés dans une petite zone pour les 12 heures à venir. Doit au préalable étudier la zone, pas plus grande qu'une rue ou un navire, durant 10 minutes.
- **Caméléon citadin (Ext)** : Peut employer à partir du 5^e rang la compétence Discrétion dans tout type d'environnement urbain, même si le terrain n'offre aucun moyen de se dissimuler.
- **Évanescence urbaine (Ext)** : Peut utiliser au 6^e rang la compétence Discrétion dans n'importe quel environnement urbain, même si on l'observe.
- **Intuition passagère (Ext)** : Détecte automatiquement à partir du 7^e rang les portes secrètes et les pièges dans un rayon de 10 m.
- **Esprit opaque (Ext)** : Gagne au 8^e rang une Résistance à la Magie contre les effets des sorts de divination.
- **Sans un bruit (Sp)** : Apprend au 9^e rang à agir en silence. Peut utiliser cette aptitude un nombre de fois par jour égal à son bonus de DEX. Considérer que le niveau du lanceur de sort est celui du roublard.
- **Transparent (Sp)** : Devient au 10^e rang virtuellement indétectable. Sait lancer un nombre de fois par jour égal à son bonus de DEX l'équivalent du sort Invisibilité. Considérer le niveau du roublard comme celui du lanceur de sort.

Arnaque mineure :

Aux 1^{er}, 2^e, 4^e, et 8^e niveaux, le roublard gagne l'aptitude de son choix dans cette liste :

- **Don additionnel** : à choisir parmi la liste suivante :

- **LDJ 3.5** : Attaque en Finesse, Arme en main, Attaques réflexes, Course, Discret, Doigts de fée, Esquive (Souplesse du serpent, Attaque éclair), Expertise du Combat (Science du Désarmement, Science de la feinte, Science du croc-en-jambe), Fin Limier, Fourberie, Funambule, Meticuleux, Négociation, Persuasion, Science de l'Initiative, Science du combat à mains nues, Talent, Vigilance, Voltigeur.
- **Codex martial** : Attaque au sol, Coupe-jarret, Frappe défensive, Frappe hémorragique, Pied léger, Poignet rapide, Science de la défense à la targe, Science de l'expertise du combat, Sixième sens, Vitesse.
- **Codex aventureux** : Agilité du singe, Coup final, Coup habile, Esprit ouvert, Estimation de nature magique, Flair du combattant, Forte personnalité, Frappe débilante, Influx de démolition, Inspection instantanée, Oûie féline, Plongeon salvateur, Prospection tactile, Provocateur, Roublard ascétique, Savoir rare, Sens du Danger, Science de la diversion, Sens de l'opportunité, Touche-à-tout, Vivacité d'esprit.
- **Nouveau don** : Attaque sournoise extraordinaire, Attaque sournoise fantastique, Attaque sournoise incroyable, Centre de l'attention, Frappe handicapante accrue, *Disable Magic Trap*, *Globe Trotter*, *Improved Reconnaissance*, *Irresistible Death Strike*, *Truly Untouchable*, *Weakening Strike*.
- **Esquive totale (Ext)** : idem LDJ.
- **Science du coup de grâce (Ext)** : Achève un adversaire le temps d'une action simple sans provoquer d'attaque d'opportunité.
- **Prévoyant (Ext)** : Ajoute son modificateur de Sagesse à tout jet d'Initiative. Conserve le bonus de Dex existant. Don requis : Esquive instinctive.
- **Chanceux (Sur)** : Peut une fois par jour relancer tout jet d'attaque, de compétence, de sauvegarde ou de caractéristique loupé. Le personnage s'adapte au résultat, même s'il est désavantageux. Cette arnaque peut être choisie plusieurs fois, pour être utilisable autant de fois par jour.
- **Synergie accrue (Ext)** : Le bonus de synergie de +2 aux jets de compétence liées devient +3 pour un degré de maîtrise de 10, de +4 à 15, et enfin de +5 à 20.
- **Pièges** : Peut utiliser la compétence Fouille pour détecter des pièges, idem LDJ.
- **Esquive instinctive (Ext)** : Conserve bonus de Dex à la CA (idem LDJ, limité au niveau 3).

Arnaque majeure :

Aux 10^e, 14^e, 16^e, 18^e, et 20^e niveaux, le roublard gagne l'aptitude de son choix parmi les options suivantes ou dans la liste des arnaques mineures :

- **Science de l'esquive au combat (Ext)** : Ignore 1 attaque par jour dont le roublard est la cible. Immobilisé, s'il perd son

bonus de DEX ou ne peut se déplacer d'au moins 1,5 m, il ne peut faire appel à cette aptitude. Dons requis : Roulé-boulé & Science de l'esquive instinctive.

- **Prudence (Ext)** : Peut marcher à vitesse normale au milieu d'un combat sans provoquer d'attaque d'opportunité contre lui. Don requis Pressentiment.
- **Roulé-boulé (Ext)** : idem LDJ.
- **Opportunité maximale (Ext)** : Ajoute son bonus de Dex à tous les dommages causés par le roublard durant ses attaques d'opportunité réussies.
- **Esquive surnaturelle (Ext)** : 1/2 dg en cas d'échec du jet de Réflexes, idem LDJ. Don requis : Esquive totale.
- **Science de l'esquive instinctive (Ext)** : Ne peut plus être pris en tenaille (idem LDJ, limité au niveau 6). Don requis : Esquive instinctive.
- **Pressentiment (Ext)** : Apprend à sentir et réagir au danger avant qu'il ne survienne, ajoute son bonus de SAG à tous ses jets de Réflexes.
- **Opportunisme (Ext)** : idem LDJ.
- **Apoplexie (Ext)** : S'il attaque une cible qui a perdu son bonus de DEX à la CA, le roublard peut provoquer une Apoplexie. Si l'attaque est réussie, la victime ne peut plus produire de sons articulés ou de composantes verbales pour un nombre de rounds égal aux dommages subis. Un jet de Premiers Secours réussi (DD 20) annule cet effet, ainsi que le soin magique d'au moins 10 points de vie en une seule fois.
- **Maîtrise des compétences (Ext)** : idem au LDJ.
- **Esprit fuyant (Ext)** : idem au LDJ.

À suivre sur Internet : des dons et règles épiques propres à l'Ultime Roublard...
<http://boards1.wizards.com/showthread.php?t=169552&page=9>

L'HONNEUR DES NETELII

Scénario : Elwin Charpentier – Illustrations : Sébastien Abellan

Ce scénario pour Etherne (édité par la BAP) est destiné à un groupe de PJ clients d'un sénateur. Axé enquête, il permet au MJ d'introduire des thèmes centraux comme la lutte d'influence entre grandes familles, mais aussi des éléments de civilisation et d'ambiance, comme les pontifes, le suicide d'honneur ou la tradition de l'hospitium. Le dernier acte doit aussi permettre aux PJ de faire un choix important en remettant en cause leur fidélité à leur patron...

Introduction

L'intrigue

Les familles sénatoriales des Vaspasii et des Caelii sont en lutte pour le pouvoir depuis la mort du dictateur Claudius, trente ans auparavant. Mais aujourd'hui, le sénateur Cneus Galba Vaspasius est sur le point de faire triompher sa maison en éliminant définitivement les Caelii. Le dernier membre de cette famille, Harpo Stella Caelius, est accablé de procès et ce n'est plus qu'une question de jours avant que sa déchéance ne soit totale. Une fois ses propriétés saisies, il ne pourra plus se maintenir dans l'ordre sénatorial et devra abandonner toutes ambitions...

Ce délai fait pourtant la différence, car Harpo Caelius a engagé toute sa fortune dans les dernières élections et a été élu tribun de la plèbe. Cette magistrature va lui assurer non seulement une immunité juridique totale, qui mettra fin aux procès, mais aussi une nouvelle influence qui va nuire gravement aux Vaspasii.

Le doyen de ces derniers décide alors de tout tenter pour retarder l'investiture de Caelius et faire ainsi aboutir les procès. Une poignée de jours seraient suffisants... Il les obtient en faisant pression sur un des pontifes chargés de l'investiture des tribuns, Quintus Actus Netelius. Le sénateur Vaspasius possède effectivement un médaillon d'hospitium de la famille Netellii qui engage celle-ci à lui rendre un service important. Très respectueux des traditions, le pontife est déchiré : d'un côté il doit honorer le serment de ses ancêtres, mais de l'autre il doit aussi respecter le rituel d'investiture, consacré par les dieux. Au final, il ne trouve qu'une seule façon d'honorer les deux : il fait retarder la cérémonie, en invoquant de faux auspices, et lave son honneur en mettant fin à ses jours peu de temps après.

Les Vaspasii ont ainsi gagné un précieux mois pour mener à bien leur procès. Mais deux nouveaux acteurs viennent bien vite se mêler de leur affaire...

Implication

La gens Netelia était en bons termes avec celle du patron des PJ, et la veuve du pontife contacte rapidement ce dernier pour lui faire part de ses doutes. Elle serait prête à se mettre sous la protection du sénateur, si celui-ci éclaircissait quelques points étranges du suicide de son époux...

Synopsis

Les PJ vont dans un premier temps réunir le maximum d'éléments pour comprendre la situation. En enquêtant sur les derniers jours du pontife, ils devraient découvrir qu'il a truqué son ultime auspice pour honorer une dette ancienne de sa famille. Le parjure semble bien avoir profité à un autre clan, les Vaspasii. Leurs pérégrinations leur auront également fait rencontrer un des agents du grand pontife Baldius, très intrigué par la mort de Netelius, son subordonné. En dernier lieu, il décide d'organiser dans sa domus un banquet pour confronter les acteurs de cette histoire. Les PJ, appelés comme témoins par chaque partie, devront alors choisir s'ils sont plus fidèles que cupides, et faire finalement pencher la balance dans le sens qu'ils choisiront.

L'augure de Quintus Actus Netellius

Un soir d'été dans la nécropole

Nous sommes un soir d'été dans la grande nécropole d'Etherne, l'air est doux et un vent frais attise le feu d'un bûcher funéraire, fai-

sant voler les escarilles. Les PJ font parti dans la suite de leur patron, venu assister aux rites funéraires d'un de ses pairs, le pontife de Saturne Quintus Actus Netelius. La cause de la mort n'est pas encore bien connue, mais des rumeurs parlent déjà d'assassinat. Les pleureuses ont quitté les lieux et il ne reste que les membres de la gens Netelia, ses amis et les esclaves du temple d'Hadès chargés de la nécropole.

Horatia, la veuve de Netelius, demande alors à s'entretenir avec le patron des PJ, et ils partent discuter tout deux non loin du foyer mourant.

Les PJ peuvent pendant ce temps tenter un jet d'observation difficulté 11 pour apercevoir un individu isolé, non loin de la scène. L'homme, d'une quarantaine d'années, à la mise discrète, s'appelle Sirius. Interrogé, il se dit envoyé par le grand pontife de Saturne, Sextus Orestes Baldius, afin d'assister aux funérailles. Il n'a rien à se reprocher, mais les PJ seront bientôt amenés à le revoir...

Ils sont alors rappelés par leur patron, accompagné de la veuve, qui leur explique brièvement la situation. Son époux s'est suicidé avec un glaive. L'hypothèse du meurtre est à exclure, car le pontife était encore vivant quand sa maisonnée est arrivée à son secours. Il a affirmé ne vouloir aucune aide et mourir de son propre chef, avant de rejoindre effectivement le gris monde. Mais il n'a donné aucune explication à son geste. C'était un homme d'honneur, et Horatia ne comprend pas ce qui s'est passé. Elle est prête à mettre sa famille sous la protection du sénateur des PJ s'il l'aide. Elle a quelques pistes qui pourraient aider des personnes habiles... et ce sont bien sûr les PJ qu'on va charger de cette mission

Les derniers jours du pontife

Horatia livre ses pensées le jour suivant, installée dans son triclinium d'été. Son mari lui semblait angoissé depuis plusieurs jours, sans qu'il s'en explique. Il restait enfermé dans son bureau à consulter ses archives, et a annulé plusieurs de ses rendez-vous, ne rendant visite qu'à deux personnes : le princeps senatus Semperius et le sénateur Vaspasius. Plus étrange encore, il a prononcé un augure important sans se rendre sur les lieux du signe envoyé par les dieux. Une telle chose n'était jamais arrivée avant et son état psychologique a semblé encore se dégrader après. La noble Horatia pense que son mari lui cachait quelque chose, et elle souhaite l'apprendre au plus vite...

Les PJ doivent maintenant remonter ces pistes, dans l'ordre qu'ils choisissent. Prenez seulement garde aux informations qu'ils révèlent à des PNJ, et prenez en compte les intérêts de ces derniers pour susciter éventuellement de nouvelles scènes de jeu.

L'augure sacrilège

La gens Netelia peut donner ces renseignements supplémentaires sur l'augure du pontife : voilà cinq jours, il a annoncé, sur le témoignage d'un fermier, qu'une génisse avait enfanté un veau à deux têtes, mort-né. Ce signe des dieux aurait été un avertissement enjoignant de repousser l'investiture des seize tribuns de la plèbe récemment élus. Le collège des pontifes chargés de cette cérémonie, confiant en Netelius, la repoussa d'un mois.

Le fermier en question peut être retrouvé facilement. On sait qu'il s'agit d'un certain Astasius, qui tient plusieurs troupeaux au nord de la capitale. Cinq heures de routes suffiront pour rejoindre sa ferme, un corps de bâtiments frileusement serrés sur le flanc d'une colline. Le propriétaire est un homme au physique rude, apparemment inquiet du motif de la visite. Et pour cause : il n'y a eu aucune naissance de veau à deux têtes, mais un pot-de-vin versé par le pontife pour emporter le témoignage du fermier. Ce dernier ne lâchera pas le morceau sans se défendre. Il affirmera avoir enterré la bête rapidement et fermera tout de suite sa porte si on le menace physiquement. Si les PJ font en revanche valoir leur filiation avec leur sénateur ou versent quelques as discrètement, l'homme déliera sa langue. Lui ou un de ses esclaves pourraient également apprendre aux PJ qu'un certain Sirius, curateur au temple de Saturne, est passé pour poser les mêmes questions.

Les conseils du vénérable sénateur Semperius

Le sénateur Orius Almen Semperius (p.43 du LdB) sera prêt à recevoir les PJ, pour peu que ceux-ci disent venir de la part des Nete-

lii ou de leur propre patron. Toutefois, si ce dernier est réputé être du parti pour la dictature, l'entrevue pourrait être houleuse : Semperius est un républicain convaincu. Pour la même raison, il n'aura que peu d'amitié pour un personnage oriental ou un antioque. Au sein de son austère *tabularium*, entouré des bustes de ses ancêtres, il confirmera avoir reçu la visite de Netelius une semaine plus tôt. Ce dernier venait régulièrement le voir pour discuter des anciennes traditions de la République. Cette fois, le pontife semblait très intéressé, pour ne pas dire troublé, par la coutume du médaillon d'hospitium. Elle n'est plus très connue, mais le *princeps* se fera une joie de l'expliquer : quand jadis un homme rendait service à une famille, celle-ci fabriquait une pièce de céramique sur laquelle les deux parties mettaient leurs noms. L'objet était alors brisé en deux, et chacun gardait un des bouts. Des générations plus tard, un homme pouvait revenir se présenter avec un des éléments et, s'il s'emboîtait avec celui gardé par le patriarche, demander l'aide de son hôte. Le sénateur n'en sait pas plus. Il est cependant réellement attristé par la fin du pontife, et sera très intéressé par toute suite de l'affaire. S'il apprenait la vérité, il traînerait Vaspasius en justice. Toutefois, ce serait aussi un déshonneur pour les Netelii puisque le parjure du pontife viendrait alors à être révélé.

Le silence des Vaspasii

Le sénateur Cneus Galba Vaspasius accueillera les PJ après les avoir fait longuement patienter dans les riches jardins de sa *domus*. Il est alors occupé avec ses avocats et met la touche finale aux prochaines séances des procès contre Caelius.

Il déclarera avoir rencontré le pontife dix jours plus tôt, pour parler d'un don au culte de Saturne. Pour lui, le pontife avait déjà l'air angoissé à ce moment, sans qu'il sache pourquoi. C'est évidemment un mensonge : c'est à cette occasion que le sénateur a présenté le médaillon d'hospitium et sa requête concernant le retardement de la cérémonie des tribuns. Une réussite à un duel de compétence

Science : psychologie d'un PJ contre la compétence Éloquence du sénateur permettra de deviner que celui-ci ment. Si on l'accuse de front, il niera tout en bloc et renverra les PJ sur-le-champ.

Vaspasius souhaitera savoir pourquoi ils font ces recherches. À moins qu'ils ne mentent très bien, il lancera sur leurs pas un de ses hommes de main. Ce dernier recrutera quelques malfrats. Si les PJ se sont montrés trop bien informés, ceux-ci recevront l'ordre de les tuer, sinon simplement de les effrayer. Dans tout les cas, ils attendront le moment le plus opportun.

Sirius, agent du grand pontife

Les PJ pourront retrouver le mystérieux Sirius au portique qui entoure le grand temple de Saturne. Il fait partie des fonctionnaires qui travaillent pour le culte. Sa fonction officielle est de gérer l'organisation pratique des rituels, en louant des esclaves, en achetant du bétail pour les sacrifices, etc. Mais il est également un des hommes de

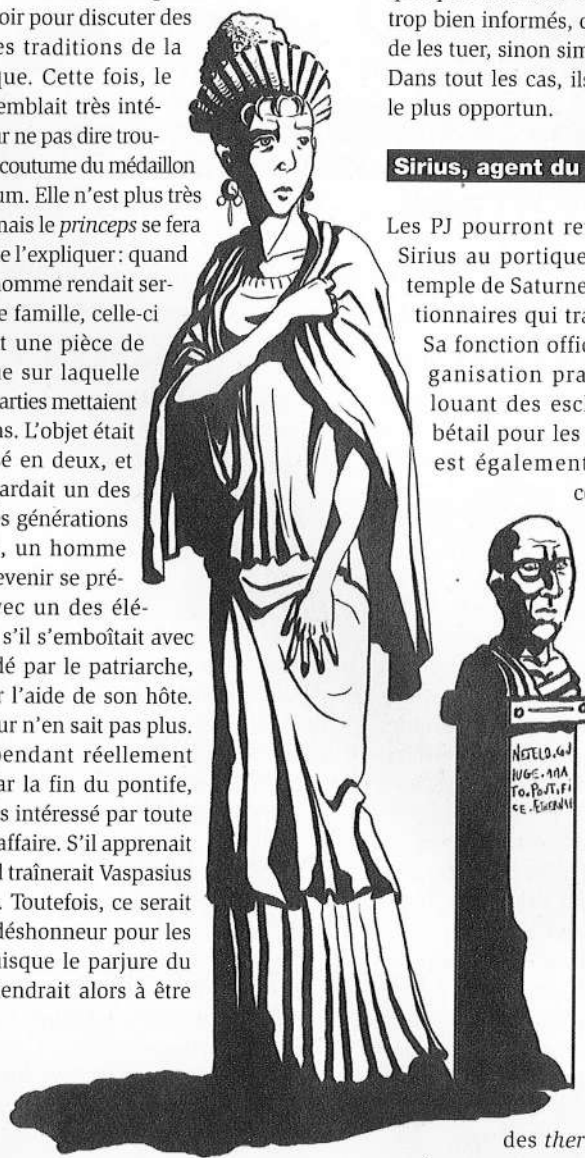
confiance du grand pontife Baldius. Ce dernier a flairé anguille sous roche avec la mort de son pontife et l'a chargé d'en apprendre plus. Sirius n'en dira pas un mot aux PJ tant qu'il n'aura pas fait quelques vérifications à leur propos. Il dira dans un premier temps s'être rendu chez le fermier pour vérifier l'augure au nom du culte. Puis, quant il se sera assuré que leur patron travaille bien pour les Netelii, il leur donnera rendez-vous dans un

des *thermopolium* de la Butte

sacrée.

Il sait effectivement que le défunt pontife a déposé il y a peu un paquet au temple de Saturne, sous le sceau sacré des tablettes saturnales (voir LdB, p. 170). Nul autre qu'un membre de sa famille ne peut retirer cet objet sous peine d'être maudit par le dieu prescient. Sirius ne donnera cette information qu'après avoir fait promettre aux PJ de partager les informations ainsi recueillies. À eux ensuite de demander à Horatia de retirer le précieux paquet et de découvrir le médaillon d'hospitium.

Ensuite, Sirius continuera son enquête, avec ou sans les PJ, jusqu'à ce qu'il tombe un peu plus tard sous les lames des sbires de Vaspasius (voir "Le banquet des dupes").



Les secrets de Saturne

Horatia sera immédiatement intéressée par cette histoire de dépôt. Elle fera mander sa litière et se rendra jusqu'au temple de Saturne en compagnie des PJ. Ils seront conduits par un flamme jusqu'aux monumentales portes de bronze des archives du culte. Le prêtre rapportera alors le fameux paquet à Horatia... Après avoir brisé le sceau du temple, on peut découvrir à l'intérieur une tablette de bronze et un médaillon de céramique, brisé en deux morceaux.

La tablette comporte un texte lacunaire, mais qui éclairera les personnages s'ils ont fait le tour des indices :

*La dette par le parjure,
Le parjure par la mort,
L'honneur par le secret.*

Sous ces mots un peu sibyllins, le pontife décrit le mécanisme qui l'a amené à choisir le suicide pour accomplir tout ses devoirs et préserver son honneur. Le médaillon est quant à lui de facture très sobre, voire archaïque. La brisure entre les deux parties est nette. On peut lire dessus :

*De la gens Netelia
À la gens Vaspasia
Notre reconnaissance -520AF-*

L'heure des comptes

Au terme de cette enquête, les PJ devraient avoir une idée plus claire de la situation : le pontife Netelius a produit un faux augure après que le sénateur Vaspasius l'eut rencontré et lui eut très probablement remis un médaillon rappelant une ancienne dette.

À ce stade, ils devraient enquêter sur cette dette des Netelii et sur la gens Vaspasia. Les archives du pontife peuvent offrir quelques informations supplémentaires. Constituées de documents comptables, généalogiques et littéraires, les PJ devront les parcourir en ayant une idée précise de ce qu'ils cherchent, sans quoi leurs efforts seront vains. S'ils s'aident de la date inscrite sur le médaillon, ils pourront découvrir qu'en 520, la famille des Netelii a été protégée d'une violente émeute par un sénateur Vaspasius. Le médaillon a été donné en reconnaissance afin que cette dette puisse être payée plus tard.

Les PJ pourront en apprendre plus sur les Vaspasii en traînant dans les *thermopolium* proches du palais consulaire ou en soudoyant des esclaves de cette maison. Peut-être ont-ils également rencontré un avocat de Vaspasius quand ils lui ont rendu visite, ou en ont-ils entendu parler. En tout cas, ils devraient apprendre que cette famille est actuellement en conflit avec un certain Harpo Stella Caelius, récemment élu tribun de la Plèbe. L'in-

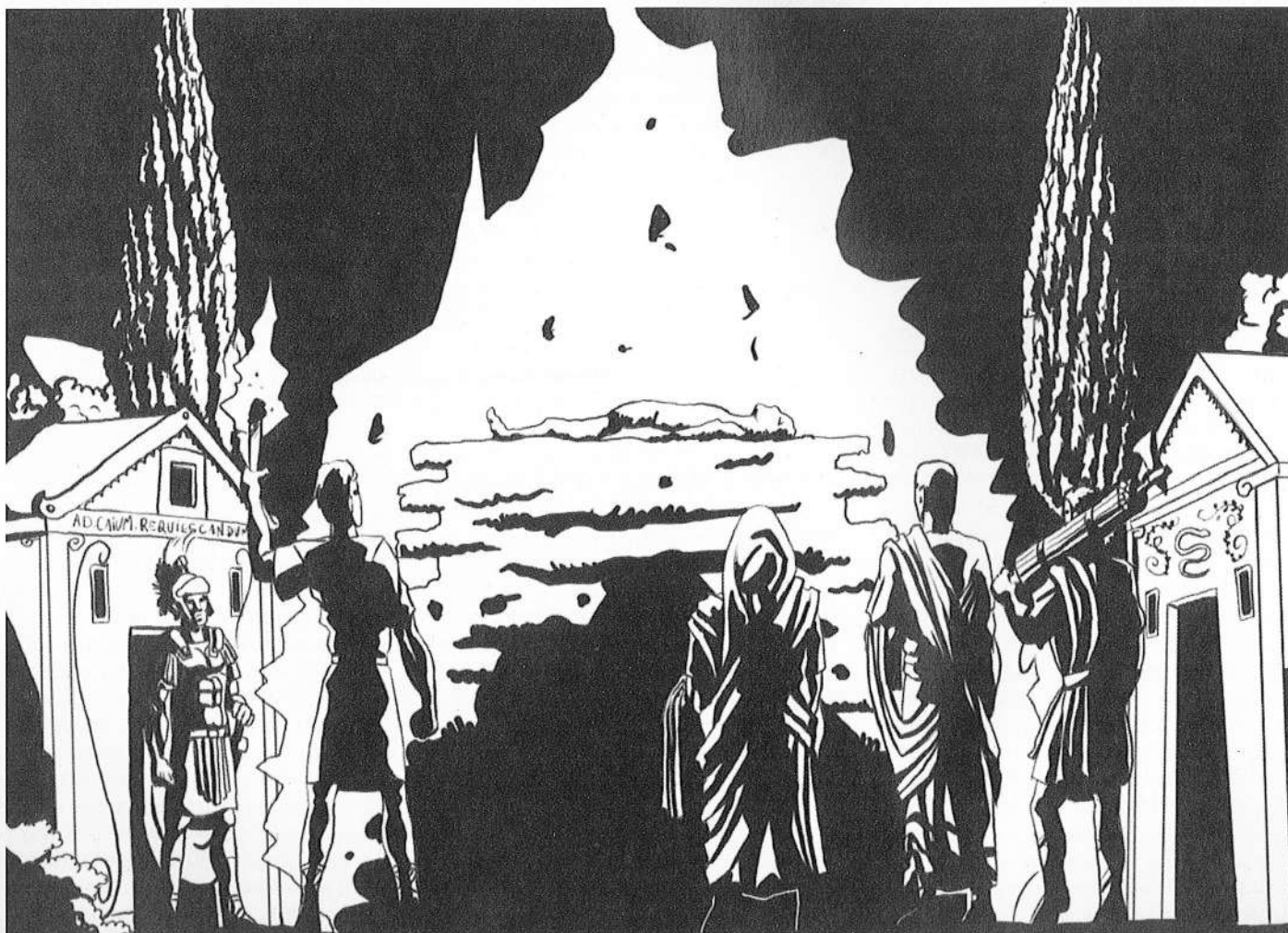
vestiture de ce dernier a toutefois été repoussée par un augure et il reste vulnérable aux procès...

Le banquet des dupes

L'invitation

Les PJ ont maintenant suffisamment d'éléments pour reconstituer l'affaire. Toutefois, leur patron et dame Netelius ne tombent pas exactement d'accord sur ce qu'il convient de faire : traîner Vaspasius en justice couvrirait de honte la mémoire du pontife, et Horatia s'y refuse. Elle préférerait de son côté une vengeance plus sanglante contre le doyen des Vaspasii. Mais un tel meurtre ne manquerait pas de créer des problèmes plus grands encore, et le sénateur des PJ ne le souhaite pas. Il préférerait garder cette carte de côté afin de monnayer plus tard le soutien de Vaspasius...

C'est le grand pontife Baldius qui prend alors la main, en envoyant une invitation pour un banquet à Horatia et aux PJ... Leur patron n'est quant à lui pas invité. Il souhaite pourtant que les PJ s'y rendent pour le représenter indirectement et, si nécessaire, agir pour défendre ses intérêts. En l'occurrence cela reviendra à empêcher dame Horatia de faire une bêtise. Si elle venait à se compromettre, le sénateur des PJ ne pourrait plus alors espérer la prendre sous sa "protection".





Le plan du grand pontife

Alors que Sirius allait rendre compte de son enquête auprès du grand pontife Baldius, il a été sauvagement poignardé par les sbires des Vaspasii. Ramené gravement blessé dans la demeure de son maître, il n'a eu que le temps de souffler les noms de Vaspasius et des PJ, qu'il sait informés, avant de sombrer dans l'inconscience.

Le grand pontife veut avoir le fin mot de l'histoire et punir tout sacrilège sans un scandaleux procès public. Il comprend que Vaspasius a intérêt à faire repousser l'intronisation des tribuns, mais il lui manque les autres pièces du puzzle pour l'accuser. Il décide alors de convoquer tous les acteurs de cette histoire pour observer leurs réactions et les interroger jusqu'à se faire une opinion définitive sur la question. La manœuvre est dangereuse, mais elle s'accorde avec le goût de Baldius pour la comédie tragique...

Il invite donc Horatia, Caelius, Vaspasius et les PJ pour ce repas. C'est volontairement qu'il n'invite pas le patron de ces derniers, afin de les soustraire à son influence et les rendre plus accessibles à ses requêtes.

Une soirée entre gens de bonne compagnie...

Le pontife a demandé à ses gens un repas sobre, ponctué de spectacles.

Après un chevreau bien gras suivi d'asperges, on fera ainsi donner une courte comédie, tournant autour d'haruspices mensongers. Viendra ensuite le traditionnel plat d'œufs, lui-même suivi d'un spectacle de danseuses relatant la mélancolie d'Ulixes retenu loin de son épouse par une guerre à laquelle son honneur le condamne à participer. Enfin le plateau de poires, pommes et raisins sera conclu par une courte représentation rappelant l'échec tragique d'un consul pendant la Guerre Chevelue. Celui-ci refuse un suicide honorable et se voit affreusement tourmenté par les dieux. Chacun de ces intermèdes, réalisés dans les jardins, sera l'occasion pour les hôtes de discuter plus discrètement entre eux. Les PJ devraient être très sollicités...

Horatia bouillonne de rage quant elle aperçoit Vaspasius. Elle contactera directement le PJ le moins scrupuleux pour lui promettre une centaine d'as s'il l'en débarrasse rapidement pour éviter un procès. Elle sera par ailleurs d'une grande froideur toute la soirée et ne sera ébranlée que par la danse d'Ulixes.

Caelius comprend qu'il se passe quelque chose, mais ne sait pas quoi...

Il soupçonne évidemment Vaspasius et fera tout pour le discréditer s'il en a l'occasion. La présence des PJ au milieu de ces nobles lui semble aussi étrange et il essaiera de savoir quelles cartes ils peuvent avoir.

Vaspasius a quant à lui compris la situation, et il frémit des conséquences. Plus le repas va avancer et plus il va se convaincre que le grand pontife s'apprête à l'accuser publiquement ou à le vouer aux mânes infernaux. Les PJ, sans leur patron et informés de la situation, lui apparaissent comme des pièces centrales et il essaiera de les acheter à tout prix, villa à la campagne et protection y compris. C'est son dernier bluff pour remporter la partie.

Le grand pontife Baldius viendra bien sûr rencontrer les PJ pour obtenir leur témoignage ou les indices qu'ils ont pu garder. Il ne leur offrira rien pour sa part, mais il a une présence inquiétante au sein de son domaine qui pourrait en impressionner plus d'un. Il fera monter peu à peu la pression pendant le repas, multipliant des allusions jusqu'à questionner directement des PJ.

Le rideau final

La fin est ouverte, selon les actions des joueurs, et devrait prendre place pendant le repas. Si les PJ prennent parti pour Vaspasius, ils pourront tromper le pontife en niant toute l'affaire ou en inventant une nouvelle version... Elle devra toutefois être ingénieuse pour qu'il la croie, et les preuves, comme le médaillon d'hospitium, devront être détruites pour échapper à un procès. Même dans ce cas, leur ancien patron et les Netelii ne leur pardonneront pas. Ils feraient mieux de les éviter à l'avenir et rejoindre les écuries des Vaspasii.

Le grand pontife, s'il confirme ses soupçons, multipliera les menaces sourdes à l'écart du sénateur coupable. Lors de la dernière pièce donnée pendant le repas, il soulignera la mort du consul par un "Voilà comment meurent les sacrilèges et les lâches." Vaspasius lui-même se sentira perdu : le grand pontife pourrait rallier contre lui de nombreux sénateurs et plonger sa famille dans la disgrâce pour toujours... Il se retirera dans une pièce à l'écart et mettra fin à ses jours, rejoignant Netelius dans la mort pour sauver à son tour l'honneur et la puissance de sa famille.

Si Horatia parvient pour sa part à éliminer Vaspasius de façon violente, la suite dépendra de la visibilité du meurtre. Un tel acte est passible de mort et une enquête publique finirait par toucher les PJ, pour leur plus grand malheur. À moins qu'ils ne réussissent à faire accuser Caelius, par exemple, ou qu'ils choisissent un douloureux exil.

Les possibilités sont multiples, et les PJ devraient être récompensés selon l'habileté avec laquelle ils ont su gérer la situation ou en profiter. Allouez-leur entre 5 et 8 points d'expérience pour ce scénario, ainsi que 3 ou 4 points de renom. Ils ont aussi pris contact avec plusieurs personnalités, et certaines d'entre elles sont sans doute devenus leurs alliés ou leurs ennemis. Ce sera peut-être dans l'avenir la source de nouveaux rebondissements, qu'il s'agisse de vengeance ou de reconnaissance.

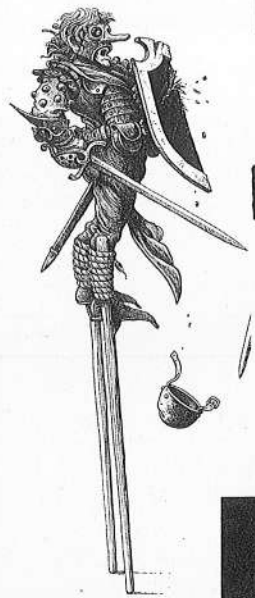
PNJ

Considérez **Vaspasius**, **Caelius** et **Baldius** comme ayant les archétypes de sénateur (*LdB*, p. 194). Le grand pontife Baldius a toutefois un charisme modifié de 6 et un rang d'influence de 5.

Dame Horatia utilise le profil de courtisane, sans les compétences de filouterie, avec un charisme de 4, Lire et Écrire latin & achéen 5(9), Charme 4(8) et un score d'étiquette de 6(10). Son rang d'influence est de 4.

Sirius utilise le profil de secrétaire (p.194), avec Observation : 3(6) et Discrétion 3(6).

Un groupe de brutes envoyé par Vaspasius sera formé de mauvaise graine des bas-fonds, mendiants et brutes (p189 et 192 du *LdB*), selon la puissance martiale des PJ.



Tête brûlée



Scénario : Stéphane "Docteur Fox" Renard
Illustrations : Tous droits réservés

Ce scénario pour *Cadwallon* ne nécessite que le *Manuel des joueurs*, et quelques *gaming tiles* (A02R, A03V, B08R, C01R, C04R). À défaut de *gaming tiles*, le MJ devra dessiner des plans quadrillés s'inspirant des illustrations. Un MJ débutant pourra faire ses premiers pas avec le système de jeu (les chiffres entre parenthèses renvoient aux pages du *Manuel*), tandis qu'un MJ expérimenté brodera sur les scènes d'impro. Il est possible de développer une campagne puisque l'intrigue débouche sur la révélation d'une menace mystérieuse sur la ville. Le scénario illustre la rivalité entre ligues franches et guildes. Il peut idéalement être destiné à un groupe de 4 joueurs capable de se battre, d'enquêter et de négocier.

Les guildes de Cadwallon sont en rivalité constante d'autant que leurs prérogatives peuvent les mettre en concurrence sur le terrain. La Guilde des Lames détient le monopole de la vente d'armes qui sont pourtant fabriquées par d'autres guildes comme la Guilde des Forgerons (p. 251). Mais à Cadwallon, tout peut s'acheter ou se vendre y compris un privilège ou un monopole, il suffit juste d'y mettre le prix. Et le prix, ça peut être une magnifique et terrifiante trouvaille qui viendrait des fondations souterraines de la ville.

L'intrigue

Il était une fois un maître forgeron nain qui ne se satisfaisait pas du monopole de la vente d'armes attribué à la Guilde des Lames. Il souhaitait par tous les moyens convaincre le duc de restaurer ce droit à la Guilde des Forgerons. Pour parvenir à cette fin, il s'était procuré un artefact d'origine inconnue mais d'une puissance incroyable, qu'il comptait bien offrir au duc en échange d'une cessation du monopole. Afin de maintenir le secret de la transaction, il fut convenu que l'artefact serait présenté au duc à l'occasion d'un spectacle de saltimbanques en son palais, sous couvert d'un tour de magie. Mais la Guilde des Lames eut vent de la transaction et décida d'éliminer le nain. Le nain doit donc faire appel à des francs ligueurs pour le protéger et l'aider à organiser la rencontre.

L'implication

Si c'est la première aventure des PJ, l'idéal est de leur proposer de reprendre une ligue franche (p. 111). Ayant décidé de constituer leur ligue, ils ont soumis leur dossier auprès de l'administration ducale. La réponse vient sous la forme d'une convocation auprès de Meylan Var-Nokkt qui leur propose une mission au cours de laquelle leur valeur sera éprouvée. À l'issue de cette mission, ils auront le droit de fonder leur ligue. Si les PJ ont déjà leur propre ligue, c'est leur réputation qui leur vaudra la convocation de Meylan.

Le synopsis

Les PJ sont engagés par un homme du duc pour servir de gardes du corps au maître forgeron Yscarioux. Il leur remet un sceau permettant de se faire reconnaître auprès du suspicieux forgeron. Lors du trajet vers la ville basse, le sceau est volé par un pickpocket qu'il faut rattraper. Il s'agit ensuite d'organiser la protection de la maison. Ayant gagné la confiance du nain, les PJ découvrent un inquiétant artefact que le nain compte présenter au duc. Il leur faut maintenant recruter des saltimbanques pour présenter un spectacle au duc, et veiller à ce que tout se passe bien pendant le spectacle. La démonstration tourne au drame et les PJ auront l'occasion de faire la preuve de leur bravoure devant le duc.

Le déroulement

Convoqués chez Meylan Var-Nokkt

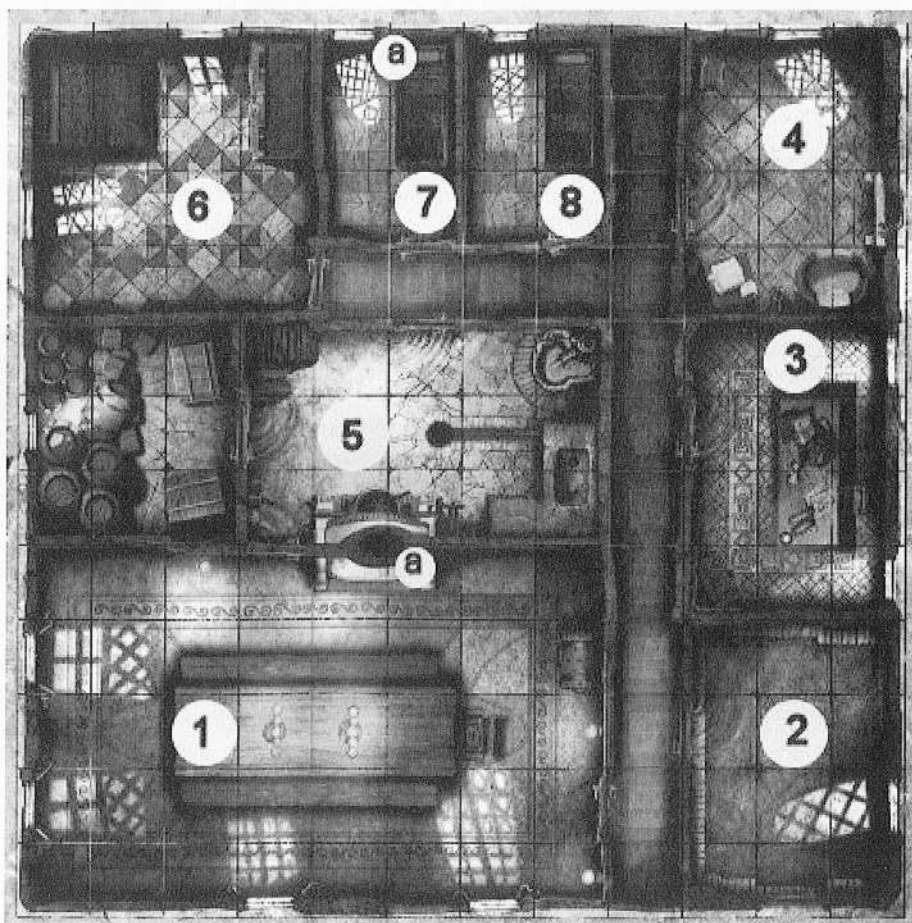
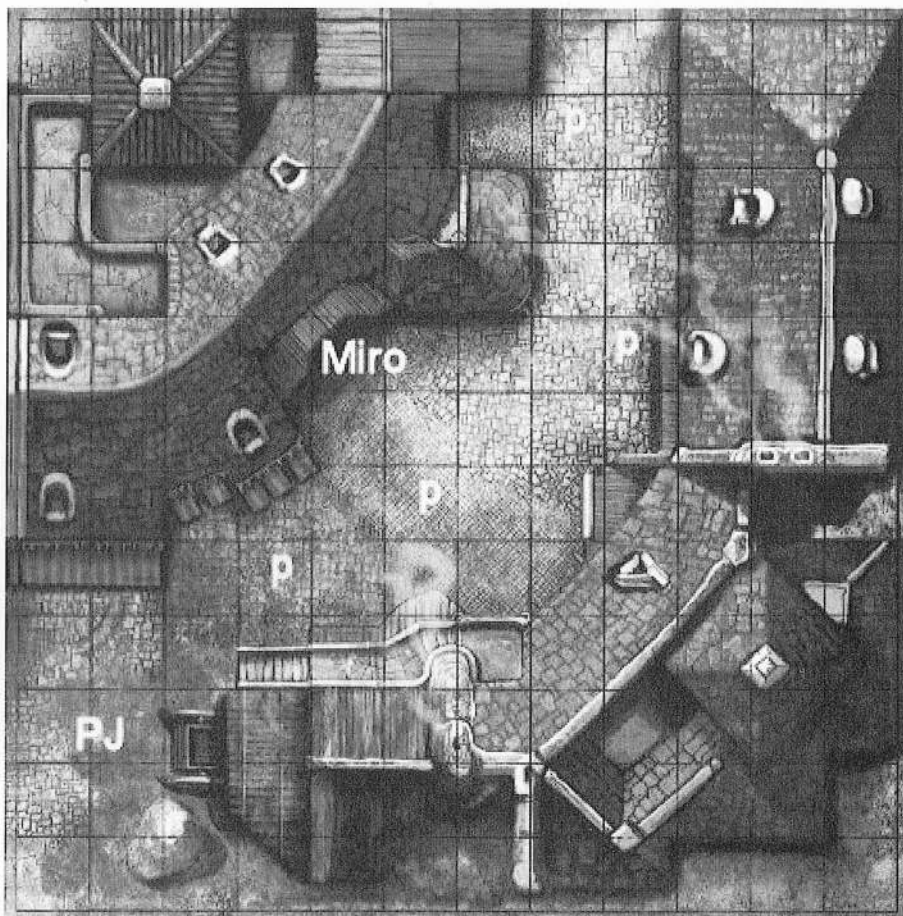
Lorsque les PJ sont convoqués chez Meylan Var-Nokkt dans le quartier éponyme (p. 98),

ils savent d'emblée qu'une mission sérieuse va enfin leur être confiée. Le nain Meylan est un membre influent de cette famille naine qui gouverne ce quartier, et c'est aussi un intermédiaire entre le duc et certaines ligues (Connaissance Ligues ou Var-Nokkt 2). À l'arrivée dans la ville haute, les PJ doivent déposer leurs armes et les confier à des porteurs d'armes. S'il leur prenait l'idée de rentrer chez Meylan avec des armes dissimulées, il ne faudrait pas que le garde du corps de celui-ci ne les découvre lors d'une fouille rapide (tester Dissimuler difficulté 5 plus les paris p. 175). Une fois devant la demeure de Meylan, les PJ, s'ils le souhaitent peuvent tenter de voir si quelqu'un les observe mais ils devront réussir un jet de Guetter contre le talent Se cacher du gobelin Miro (5d6 + 4). Même s'ils repèrent Miro, ils n'ont aucune raison de s'en méfier pour l'instant, ils remarquent juste que sous une apparence nonchalante, il surveille la demeure de Meylan. La rencontre avec Meylan est cordiale. Le nain est au courant de leur requête pour fonder une ligue franche. Il leur propose une mise à l'épreuve sous la forme d'une mission de protection. S'ils se montrent dignes de cette responsabilité, ils seront autorisés à constituer leur ligue franche. En somme, Meylan leur demande de travailler à l'œil en échange de l'avancement de leur dossier. Meylan sera peu loquace quant à la mission, il s'agit de protéger un maître forgeron nain, Yscarioux, menacé par des assassins, puis de l'aider à organiser un spectacle de saltimbanques qui doit avoir lieu dans le jardin du palais ducal, le tout dans la plus grande discrétion. Meylan sera réticent à donner des détails, il

faudra poser les bonnes questions et obtenir (séparément) certains résultats en Négociateur pour obtenir les réponses suivantes : Yscarioux est menacé à cause de transactions avec le duc (Négociateur 5), il est menacé par la Guilde des Lames, ce pourquoi il ne peut recruter de gardes du corps auprès de cette guilde (Négociateur 7), Yscarioux va offrir quelque chose de très précieux au duc (Négociateur 8) en échange d'un privilège qui nuirait à la Guilde des Lames (Négociateur 8). Finalement, Meylan leur donne un sceau qui leur permettra de se présenter de sa part au nain Yscarioux. Celui-ci est devenu paranoïaque depuis que sa vie est en danger, et seul ce sceau le convaincra d'ouvrir sa porte.

Les rues ne sont pas sûres

Une fois sortis de chez Meylan, les PJ sont suivis de loin par le gobelin Miro mais celui-ci reste à bonne distance jusqu'à ce qu'ils sortent de la ville haute. Les PJ viennent tout juste de franchir le filtre de la milice (p. 90) de la Porte Nord contre lequel se pressent les pauvres et ils s'engagent dans les artères sinueuses, bruyantes, et encombrées du quartier de Soma (p. 38) quand ils sont l'objet d'une tentative de pickpocket par le voleur gobelin Miro. Celui-ci a réussi son jet de Dérober avec un pari de 2. Il faudra donc 2 tours avant que le PJ porteur du sceau ne réalise qu'il ne l'a plus dans sa poche ou sa main, mais qu'il a été remplacé par une bille en bois de même taille. Miro le gobelin s'éloigne prudemment, consacrant seulement un dé par tour à son déplacement et le reste à la furtivité. Aussi, il n'est qu'à quelques cases des PJ lorsque ceux-ci découvrent le vol. Il leur reste à le repérer (Guetter ou Identifier), et le rattraper. Passez d'emblée au positionnement des figurines sur le plan (tuile A03V), et au mode de jeu avec réserve de dés, en tenant bien compte des nombreux passants qui encombrent la rue (notés "P" sur le plan). L'initiative du premier tour sera aux PJ ayant repéré Miro pour peu qu'ils aient réagi avec discrétion. Il faudra contourner les passants, ou bien dépenser des dés de réaction suivant les règles d'obstacle (pp. 198 et 200) pour traverser les cases encombrées. De même, il sera sûrement difficile de trouver une ligne de tir valable. Miro consacre 2 dés de son potentiel au déplacement, et les deux autres dés à Crapahuter, Voltiger ou Esquiver (avec un dé gratuit grâce à son attitude opportuniste). Si Miro progresse sur une nouvelle tuile, vous pouvez prendre des tuiles de rue de votre choix. Avec une progression aussi prudente, et sa petite foulée, il est probable que Miro n'aura guère l'initiative et sera rapidement rattrapé. Sa dernière tentative pour s'échapper sera de jeter le sceau parmi les badauds avant de filer dans la direction opposée. S'il est interrogé, il prétendra n'être qu'un vulgaire pickpocket, mais il a tenté de dérober le sceau pour la Guilde des Lames. Si par malheur, les PJ ne rattrapaient pas Miro,



les assassins se serviraient du sceau pour s'introduire auprès de leur cible, les scènes suivantes seraient donc modifiées, les PJ devant tendre une embuscade pour intercepter ceux qui, porteurs du sceau, tenteront de se faire passer pour eux mais il leur faudra faire vite car les complices de Miro sont très réactifs.

La demeure d'Yscarioux

(Quartier Valfulmine p. 66)

Lorsque les PJ arrivent devant la demeure d'Yscarioux, il est impossible de nier que c'est la demeure d'un nain. Le style architectural austère, la porte d'entrée verrouillée par pression de vapeur, le guichet à hauteur de nain par lequel leur interlocuteur leur demande de montrer le sceau, ne peuvent tromper personne. Yscarioux, très suspicieux, leur ouvre la porte après avoir vu le sceau de Meylan et leur fait visiter la maison. Il semble inquiet, mais fait visiblement l'effort d'être accueillant. La maison, idéalement représentée par la tuile A03V, est de plain-pied, avec un petit clocheton. La porte principale donne sur un grand couloir qui traverse la maison jusqu'à une porte donnant sur le jardin clos. Une fois entré, une porte immédiatement à gauche donne sur une grande salle à manger, avec cheminée (1a) et lourde table de chêne (1). En face, une resserre fermée à clé, la seule pièce à laquelle Yscarioux ne donnera pas accès aux PJ, pour l'instant (2), elle contient la

machinerie hydraulique de l'entrée. La deuxième porte à droite dans le couloir ouvre sur un coquet cabinet de travail, où Yscarioux se réfugiera en cas d'assaut (3), le tiroir de la table, fermé à clé, contenant un pistolet chargé. La dernière pièce à droite est (4) une salle d'eau. La cuisine (5) partage l'immense âtre de cheminée avec la salle. Cette cheminée, si la question est posée, est assez large pour laisser passer un solide gaillard. Le couloir bifurque sur la gauche pour donner accès à 3 chambres (6,7,8), seule la plus grande ayant des signes d'utilisation. Enfin, une trappe donne accès au toit à partir du bureau et une resserre remplie de denrées est accessible depuis la cuisine (9). Les fenêtres sont protégées par de lourdes barres de fer. En fait, deux points faibles permettent de rentrer dans la maison : les barres d'une des fenêtres (7a) sont descellées mais le défaut a été dissimulé par un habile maçon, et la porte donnant sur le jardin peut facilement être défoncée par quelqu'un d'aussi costaud qu'un Wolfen car les gonds sont peu solides. Là aussi, ce n'est guère visible. Il est temps de demander aux PJ comment ils s'organisent pour la surveillance, en répartissant leurs figurines sur les tuiles intérieures et extérieures, et en indiquant éventuellement le trajet de leur ronde. La tuile B08R est idéale pour représenter les extérieurs et le quartier car elle contient une grosse maison avec cheminée, petit jardin, et une petite tour.

Assaut nocturne

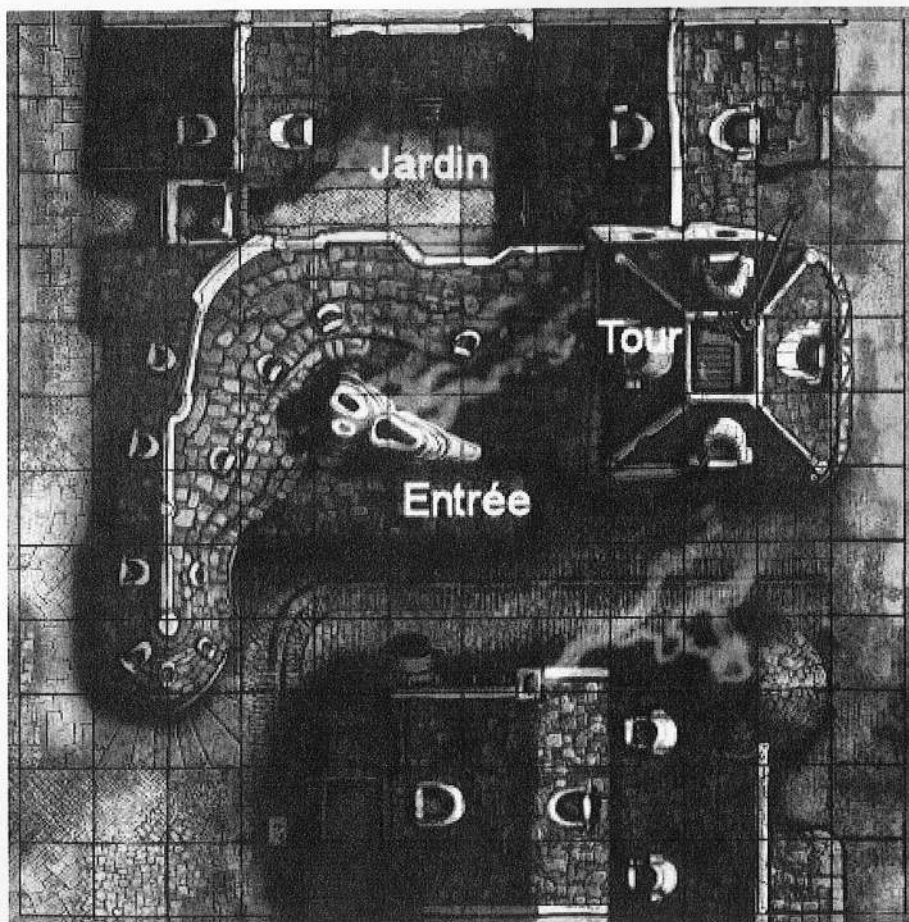
L'équipe de la Guilde des Lames va donner l'assaut à la maison, mais auparavant, ils effectuent quelques travaux d'approche. Ils avancent furtivement à proximité des bâtiments, ce qui peut être l'occasion de Guetter en opposition aux assassins qui tentent de se cacher. Si les tueurs détectent des guetteurs sur le toit, Selviss tentera de décocher quelques traits d'arbalète empoisonnés, dans le but de dissuader les PJ de monter sur le toit.

Idéalement, le plan des assassins consiste à faire descendre une petite machine à naphte conçue par Bidiax par la grande cheminée. Cette machine, une fois arrivée dans la maison va se déplacer en répandant un gaz toxique. Elle est programmée pour visiter toutes les pièces au hasard de ses déplacements. Si un des PJ monte la garde devant la cheminée, il aura une chance de voir descendre la petite machine qui n'est guère discrète (petit cling en arrivant au niveau du sol) et qui n'est guère solide. Si elle est détruite (Pro 3, solidité 9, voir p. 227), la capsule de gaz toxique sous pression se répand d'un coup dans la pièce. Un PJ peut retenir sa respiration pendant autant de tours que sa Discipline pour peu qu'il retire 2 dés de sa réserve puis subit 1d6-1 dommages par tour. Le gaz toxique ne tient pas très longtemps dans l'air : il devient inoffensif au bout de 3 tours.

Si cette tactique ne fonctionne pas, les assassins passeront à l'attaque au bout de 3 tours en enfonçant la porte du jardin (pour le Wolfen) ou la fenêtre de la chambre 7 (pour l'elfe et le gobelin qui jouent la discrétion). Le Wolfen balaie tout sur son passage, tandis que ses 2 comparses fouillent plus méthodiquement la maison après son passage.

Le secret d'Yscarioux

Mis en confiance par le combat héroïque des PJ, Yscarioux décide de les mettre dans la confidence. Après leur avoir demandé s'ils étaient capables de tenir un secret, il les invite à le suivre dans la resserre (2) où il range des outils. Sous un lourd tapis, une trappe, et sous la trappe, une échelle qui donne accès à une grande cave qui fait office de laboratoire secret. Des outils, des machines à vapeur éventrées jonchent la pièce. Au fond de la pièce, un coffre solidement verrouillé avec mécanisme hydraulique dont Yscarioux porte toujours la clé sur lui. Yscarioux ouvre le coffre et en sort avec un respect mêlé de crainte superstitieuse une boîte de fer sertie de pierres précieuses (voir l'encart sur la tête brûlée). Yscarioux, en dissimulant ses gestes, fait une combinaison sur la boîte, en touchant une série de pierres. La boîte s'ouvre, révélant la tête brûlée et Yscarioux explique qu'il a trouvé un artefact capable de répondre à toutes les questions possibles et imaginables. Il propose aux PJ de mettre la tête à l'épreuve en posant une question. Cela peut être l'occasion d'aiguiller un PJ sur une piste pour une de ses quêtes personnelles. Pour improviser les



réponses, consultez l'encart. Si trop de questions sont posées, la tête semble souffrir, sa peau se couvre de cloques enflammées et Yscarioux interrompt l'expérience.

Yscarioux explique qu'il doit donner cette tête au duc, en échange d'un privilège pour sa guilde. Mais, par souci de discrétion, le duc lui a demandé d'organiser un spectacle et de lui présenter la tête à l'occasion de ce spectacle. Depuis que sa tête est mise à prix, Yscarioux n'ose plus sortir et il demande donc aux PJ de recruter des artistes en son nom. Il leur confie 100 ducats pour cette tâche.

Le recrutement des artistes

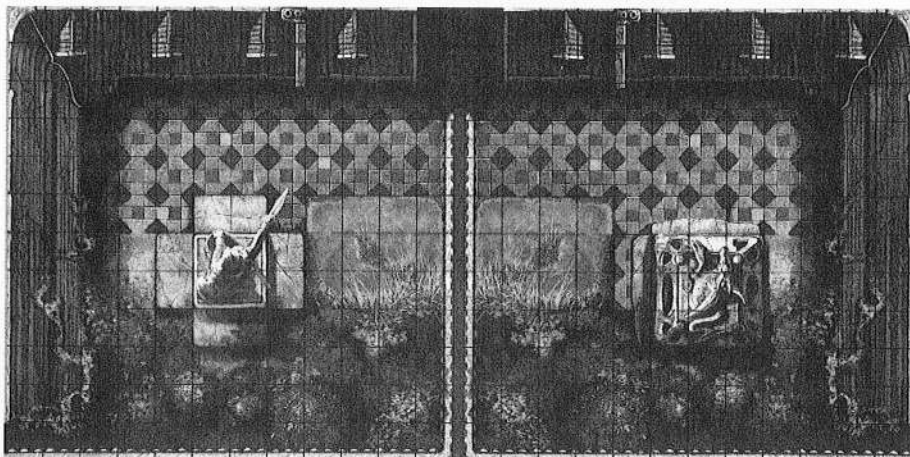
Il est probable que les personnages feront appel à des contacts pour se faire conseiller des artistes. 3 troupes d'artistes sont disponibles, toutes localisées au jardin comédien (p. 72) et il sera possible de les rencontrer en se rendant sur place. La description de chaque troupe précise quel type de contact est susceptible de l'avoir recommandée.

Les "baladins malandrins" sont une troupe de gobelins farceurs et canailles. Ils sont recommandés par des gobelins ou tout contact associé avec les quartiers les plus populaires. Leurs compétences les plus distinguées sont le jonglage, le crachat de feu et le concours de pets, et toute combinaison des trois. S'ils sont recrutés, ils ont peu de chances de plaire au duc, et deux d'entre eux seront des voleurs qui ajouteront à la pagaille ambiante lors de la scène finale. Ils demandent 35 ducats mais sont prêts à descendre à 25 sachant qu'ils se rattraperont par de menus larcins. Dès que les gobs sont contactés, ils ne lâcheront plus les PJ, les harcelant, les suppliant, les menaçant pour être recrutés (à improviser avec une touche comique).

Les "Syhar Ticulés" sont recommandés par tout contact scorpion ou affilié aux ténèbres. Ils proposent un spectacle sophistiqué à base de contorsions, de dressage, de masochisme voilé et d'une touche de mutagène. Leur troupe comporte un espion pour le clan scorpion. Ils ne descendront pas au dessous de 80 ducats sauf s'ils apprennent qu'ils jouent pour une personnalité car ils ont encore besoin de se faire connaître.

Les "Frères Ménestrels" est une troupe féminine de culture Lion. Utilisant une musique raffinée, des tenues vaporeuses, de la prestidigitation et une chorégraphie d'un esthétisme raffiné teinté d'érotisme subtil, elles correspondent le mieux à la mode actuelle de la ville haute. Elles ne se produisent pas à moins de 120 ducats et il sera difficile de les recruter sans leur prouver qu'elles joueront devant une assemblée digne de leur talent. À tout le moins, il faudra les convaincre (seuil de 8, ou de 6 si elles savent qu'elles joueront pour le duc, accumuler 3 paris au cours de la Transaction).

Il est évident que les PJ n'ont pas intérêt à révéler que le spectacle se joue devant le duc.



S'ils manquent à ce point de discrétion, un voleur ou un espion se joindra certainement à la troupe et dérobera des documents importants lors de la scène finale. Tout le blâme en reviendra aux PJ. Il reste à déterminer comment les PJ se joindront à la troupe et incorporeront la présentation de la tête brûlée au spectacle. Il faut bien leur faire comprendre que c'est à eux d'organiser cela, en concertation avec les artistes, qu'il n'est peut-être pas nécessaire de mettre au courant de tous les détails du projet.

Spectacle chez le duc

(Palais d'été, p. 90)

Le spectacle a lieu dans un jardin du duc, représenté par les tuiles C01R et C04R (voir schéma). Le duc et ses suivants sont installés au frais dans la verdure tandis que le spectacle se tient sur la partie pavée. Signalez discrètement la présence de deux bassins au pied des statues, leur fraîcheur égaie le jardin. Le duc est présent avec un chambellan dont les clins d'œil suggèrent qu'il est au courant de la transaction en train de se dérouler. Il y a également l'ambassadeur d'Alahan accompagné d'un garde du corps, de deux nobles dames et d'une enfant. Si les artistes recrutés par les personnages sont bien la troupe du Lion, l'assemblée n'en sera que plus satisfaite ; dans le cas contraire, les deux dames commenceront dès le départ à faire des remarques aussi pertinentes que peu amènes sur les artistes. Un des PJ présente la troupe au duc tandis que les autres s'intègrent dans le spectacle, et qu'Yscarioux prépare son artefact pour le présenter au bon moment : il tient absolument à garder l'artefact près de lui. Au milieu du spectacle, le duc est invité à s'approcher et la tête lui est présentée comme un élément d'un tour. Il est important de placer chaque figurine à ce stade. Le duc feint l'étonnement, dit que la tête est bien horrible, félicite le sculpteur (rires dans la salle). Invité à poser une question à la tête, le duc feint encore la surprise mais il alterne une série de questions anodines ou de politique générale, puis il pose sa principale question : "Quel est le plus grand danger qui menace la ville de Cadwallon?". À ces mots la tête se met à

suer des larmes de sang et des cloques enflammées apparaissent sur son front, mais elle répond, au prix d'apparents efforts "Le puits des âmes est la plus grande menace qui pèse sur la ville". Rires dans l'assistance qui croit à un sketch mais l'ambassadeur d'Alahan fronce les sourcils et fait un signe discret à son garde. Le duc a maintenant un air de surprise mêlée d'inquiétude et une goutte perle sur son front. Il demande "Et où se trouve le puits des âmes?". La tête essaie de répondre, émet un coassement grotesque, se couvre de multitudes de cloques enflammées et s'immole soudain, enflammant Yscarioux par la même occasion. La tête est en flammes et un immense portail s'est ouvert au milieu de la torche géante que sont devenus Yscarioux et son fardeau. Des créatures de feu sortent du portail, une par tour pendant les 3 premiers tours. Le combat s'engage tandis que le duc appelle sa garde. Il n'est pas nécessaire de régler tous les détails du combat car le chaos règne. Il s'agit simplement de gérer les actions des PJ :

- s'interposer entre le duc et une créature de feu : il s'ensuit un combat classique tandis que le duc s'abrite derrière le PJ.
 - s'interposer entre une des dames et une créature de feu : même principe.
 - trouver un moyen de précipiter Yscarioux et la tête dans le bassin (Charger, Forcer, Cognier, Distraire de difficulté 5 à 9 selon l'ingéniosité des idées proposées) : c'est l'idée la plus intelligente et la seule à même de refermer le portail à moins de disposer de magie de l'eau (Absorber 8, voir p. 262). Si aucun PJ ne s'en charge, c'est le garde de l'ambassadeur qui le fera à partir du 4e tour, mettant ainsi fin à l'arrivée de créatures.
 - essayer d'intercepter des voleurs, espions, assassins qui profiteraient de la panique pour agir (Guetter en opposition avec les éventuels traîtres à définir selon ce qui s'est passé au moment du recrutement des artistes).
- Pour le MJ, il s'agit de gérer les actions individuelles des PJ tout en donnant de petits renseignements sur le chaos qui se déchaîne dans la pièce. S'ils prennent de bonnes initiatives, il est important de leur montrer comment leur exemple aide tout le monde à se ressaisir. S'ils

sont inactifs, il est important de leur rappeler que le plus grand désordre règne et qu'une action bien pensée peut leur permettre de sauver des vies. Petit à petit, des gardes arrivent, Yscarioux cesse de hurler en succombant à ses blessures, le duc se ressaisit, et les PJ sont arrêtés par la garde, accusés d'avoir attenté à la vie du duc.

Épilogue

Yscarioux est mort mais il est accusé de tentative d'assassinat contre le duc et son corps carbonisé sera exposé en place publique. Sa transaction échoue et le monopole de la vente d'armes reste à la Guilde des Lames sauf si les PJ ont fait profondément altérer les événements du scénario.

Les PJ seront dans un premier temps accusés de haute trahison (aggravée s'il y a vol de documents) mais ils pourront se disculper surtout s'ils se sont montrés héroïques lors de la scène finale. Il peut être intéressant de mettre en scène un procès à huis clos. Meylan vient les voir dans leur prison au nom du duc et leur fait une proposition : ils seront entièrement blanchis s'ils découvrent le puits des âmes et sauvent Cadwallon de cette menace, ce qui peut être le début d'une belle campagne. Alternativement, Meylan explique aux PJ que l'accusation de trahison pèse sur eux mais que le duc connaît leur fidélité. Il leur demande d'accepter d'être injustement condamnés et d'en profiter pour se faire recruter par des factions ennemies, ce qui peut être le début d'une campagne d'infiltration.

Les PNJ

Meylan Var-Nokkt

Pair de la cité, nain, homme du duc, courtisan 4 officier 1 (Pot 5). Meylan est un homme influent, de par sa place dans la famille Var-Nokkt et de par sa place auprès du duc. Il est donc imbu de sa personne et conscient de son rang. Mais sa solidarité première va vers les autres nains de Cadwallon. Natif de la ville haute, empreint de sa culture, il n'a que peu de considération pour les cultures extérieures à Cadwallon. Fin diplomate, c'est un homme de compromis mais il a une poigne de fer et ne lâchera pas facilement une négociation.

HAR 2 Intimider 1

ADR 2 Feindre 4, Transpercer 2

ELE 3 Se fendre 3, Séduire 3, Parer 2, Accoutre 2, Voltiger 1

OPP 2 Embobiner 3, Magouiller 1, Distraire 1

SUB 3 Identifier 5, Argumenter 2, Négocier 1

DIS 4 Analyser 1, Commander 2

Dons : Dur à cuire, Aguerri (interaction)

Miro, coupe-jarret 3 monte en l'air 1 goblin (Pot 4)

Miro travaille bien sûr pour la Guilde des Lames, mais c'est fondamentalement un trouillard. Il préfère espionner les conversations de loin que de se mouiller à dérober quelque chose. C'est sa trouille qui est responsable de sa fuite lente, mais aussi discrète qu'il peut. Quoi qu'il en soit, ce dont Miro a le plus peur, c'est de la colère de sa hiérarchie et il avouera difficilement. À moins que les PJ ne jouent sur cette peur en menaçant de le dénoncer faussement à sa guilde.

HAR 2 Intimider 3

ADR 3 Grimper 1, Tirer

1, Transpercer 3, Crapahuter 1

ELE 2 Voltiger 1

OPP 5 Magouiller 3, Dérober 3, Lutter 3, Se cacher 5, Esquiver 3

SUB 2 Identifier 1

DIS 2 Guetter 4

Dons : Infiltration 2 (a droit à un déplacement avant tout le monde), éclaireur

Dague et armure de cuir (PRO 2)

Selviss, assassin (bandit 3) elfe akkyshan (Pot 3)

Selviss se donne corps et âme à son rôle d'assassin. Elle a vraiment des instincts meurtriers qu'elle ne peut canaliser qu'au travers de son métier. Elle a une haine particulière pour les elfes Cynwälls ou Daïkinees.

HAR 2 Intimider 3, Peur 3

ADR 3 Transpercer 4, Crapahuter 1

ELE 5 Séduire 2, Parer 4, Chevaucher 1, Voltiger 1

OPP 2 Se cacher 5, Magouiller 1

SUB 2 Empoisonner 2 Identifier 1

DIS 2 Guetter 2, Commander 1

Attitudes préférées : ADR et discrétion.

Dons : réflexes, toxique (lui permet d'enduire ses armes avec un venin naturel qui paralyse, p. 326)

Armes : rapière 3d6 + 3 allonge 4, arbalète de poing PUI 3 portée 4/8/16

Armure de cuir (PRO 2)

Bidiar, assassin (ingénieur 2, tireur 1, monte en l'air 1) goblin (pot 3)

La passion de Bidiar, ce sont les machines. C'est pour assouvir sa passion qu'il met ses talents d'ingénieur au service de la guilde. Cela lui permet de financer ses nouvelles inventions.

HAR 2 Démolir 1

ADR 2 Tirer 3, Grimper 1, Actionner

naphte 2, Examiner

2, Réparer 2

ELE 2 Voltiger 2, Parer 1,

Se cacher 2, Magouiller 1

OPP 4 Esquiver 2, Embobiner 2

SUB 3

DIS 3 Fouiller 2, Défendre 1, Commander

2, Guetter 2

Stratégie : possède un engin à naphte qu'il fera descendre par la cheminée pour délivrer un gaz somnifère.

Armes : arbalète de poing

Armes : arbalète de poing

Armes : arbalète de poing

Armes : arbalète de poing

Armes : arbalète de poing

Sgorr', tueur (soldat 3) Wolfen (Pot 3)

Sgorr' a connu une brève carrière de gladiateur dans le quartier des arènes, avant de se rendre compte qu'il n'avait aucun goût pour les combats à la loyale. Il a donc négocié sa reconversion dans un métier plus furtif et plus motivant.

HAR 5 Forcer 3, Intimider 1, Endurer 3,



Trancher 4, Charger 2, PEUR 6
 ADR 2 Craphuter 2, Tirer 3
 ELE 2 Parer 4, Voltiger 1
 OPP 2 Lutter 2, Se cacher 1
 SUB 2 Provoquer 1
 DIS 3 Guetter 1
 Attitude préférée : Hargne et charge droit devant
 Dons : tueur né, rapidité
 Armes : épée 3d6 + 2 allonge 5

Yscarioux, maître forgeron (artisan 4, courtisan 2) nain (Pot 6)

Pour ceux qui voudraient enquêter sur lui, Yscarioux est connu comme étant très intègre. Il est dévoué à la Guilde des Forgerons pour laquelle il a conçu, réparé, amélioré des machines à vapeur pendant toute sa vie. Ayant gravi les échelons au mérite, il pense qu'il doit toujours faire plus pour sa guilde dont il s'est autoproclamé le champion. Il a reçu des encouragements de l'organisation pour les transactions qu'il mène avec le duc, mais personne n'a perçu le genre de risque qu'il était prêt à prendre pour parvenir à ses fins. Il reçoit l'aide des PJ comme un coup de main personnel de Meylan à qui il doit beaucoup, et il accueillera ses protecteurs avec efficacité et courage. Il ne se perçoit pas comme un combattant et ne prendra une part aux combats qu'en tout dernier recours.

La tête brûlée

L'artefact que le nain Yscarioux a trouvé dans les sous-sol de Cadwallon est une boîte ouvragée qui contient une tête humaine horriblement mutilée plantée sur un piquet. Ses paupières ont été cousues et contiennent deux sortes de grosses billes rougeoyantes (des gemmes de feu).

La tête brûlée est la tête de Maliedor de Noctale, un Voyageur disparu il y a 20 ans en visitant un royaume élémentaire de feu (pour le reconnaître Connaissance de Cadwallon à 4, ou une connaissance magique appropriée à 2, suivi d'un jet d'identifier difficulté 9 soustrait de ladite connaissance). Ayant attiré l'attention des Sihirs (seigneurs) de cet endroit, ceux-ci ont décidé de renvoyer dans son monde d'origine (en l'occurrence Cadwallon) un artefact fabriqué à partir de la tête momifiée et de gemmes de feu cousues dans les orbites oculaires. La tête brûlée, une fois activée, peut effectivement puiser soit dans les connaissances des Syhars (qui sont vastes), soit dans une forme limitée de télépathie, les réponses aux questions qui lui sont soumises. Si elle puise plutôt dans les connaissances des Sihirs, des cloques ou des brûlures apparaissent à sa surface. En fait, elle apprend plus à ses maîtres sur Cadwallon par les questions qui lui sont posées qu'elle n'apprend à ses interlocuteurs. Ses réponses ont, de plus, la fâcheuse tendance à être maléfiques par exemple à pousser au crime. Il n'y a que deux questions à laquelle elle n'a pas le droit de répondre, qui sont ses maîtres, et où se trouve le puits des âmes. Chacune de ces questions peut déclencher son autodestruction, l'ouverture d'un portail vers le royaume élémentaire et l'attaque par des élémentaux.

Le MJ devra improviser les réponses à quelques questions posées par les joueurs en se basant sur les éléments ci dessus, sachant que ses réponses seront du type "Comment puis-je me venger de Untel ? Tue-les tous". Ou bien alors, comme la tête puise sa connaissance dans celle de son monde, qui ne suit pas la même logique, ses réponses resteront énigmatiques mais presque compréhensibles. Si les PJ posent une question dont ils connaissent la réponse, la tête peut la lire en eux et répondra de façon exacte, quoique cruellement déformée. Si les PJ posent trop de questions, il faut leur faire comprendre que chaque réponse s'accompagne de cloques et de brûlures qui apparaissent sur la tête et qu'il faut la garder présentable et utilisable pour le duc.

Les créatures de feu (Pot 4)

Ces créatures sont des sortes d'humanoïdes enflammés et ne ressemblent en aucune sorte aux élémentaires de feu que les magiciens invoquent habituellement. Leurs traits sont marqués par une sorte de rage. Dans leur monde, ils sont une garde d'élite, prêts à mourir pour leur Sihir. Leur but est de causer le plus de dégâts possibles afin que le chaos efface tout indice qui pourrait avoir été laissé par la tête brûlée.

Défense 4, Maîtrise 4 (ne sont pas sujettes à la peur dans le contexte du scénario), peur 5, vitalité : 4, Protection 3 (flammes), attaquent avec des poings de feu 3d6 + 3 contre lesquels les armures de métal n'offrent aucune protection.

Allonge 5, mais aussi capacité d'attaquer toute case adjacente. De plus toute créature adjacente doit réussir un jet d'endurance (diff. 5) ou subir 1d6-1 blessures de feu à chaque tour.

Dons : conscience, éclaireur, acharné

Les saltimbanques

Les descriptions individuelles des saltimbanques varieront énormément selon la troupe qui est recrutée mais il n'est pas réellement nécessaire de faire des jets pour mettre en œuvre leur talent.

Par contre, il est utile de connaître leurs compétences de négociation pour gérer les interactions : négociier 2d6 + 2 pour les "baladins malandrins", 3d6 + 2 pour les "Syhar Ticulés" et 4d6 + 3 pour les "Frères Ménestrels". Si certains sont des voleurs, ils ont ADR 4, OPP 4, et 3d6 en Se cacher, Dérober, Fouiller, Esquiver, Feindre.

Merci à Sylvain, Gus, Sarah et l'équipe de Forges de Lumière pour le playtest du scénario.



Pro du Jeu

Conception et Visuels : Christophe Mouchel

Quel joueur n'a pas rêvé de devenir auteur et de voir son propre JdR garnir les étagères de son magasin préféré ? *Casus Belli*, toujours désireux de satisfaire son lectorat, renoue avec la vieille tradition du jeu en encart et vous propose encore mieux : prendre la tête d'une maison d'édition. Alors n'hésitez pas et lancez-vous avec votre groupe de JdR dans la quête de la fortune et de la gloire. Action... et bonne chance !

Matériel

Le matériel dont vous aurez besoin pour vous lancer dans *Pro du Jeu* ne se limite pas à celui fourni dans ces pages. En effet, vous aurez également besoin d'un moyen de représenter l'argent gagné et perdu par chaque joueur. Si la comptabilité de chaque joueur peut être tenue sur une feuille de papier servant de feuille de marque, l'utilisation de billets provenant d'un autre jeu de société (comme le Monopoly™) ou éventuellement de jetons de poker donnera plus de réalité aux étourdissantes fortunes que le monde de l'édition de jeu vous permettra d'amasser.

En outre, il sera nécessaire de photocopier la double page du plateau de jeu sur une feuille A3, ainsi que des planches de cartes de produit qu'il vous faudra **débiter en quatre**. Enfin, votre trousse à dés de rôliste chevronné sera mise à contribution, puisqu'ils seront utilisés non seulement pour effectuer des jets de dés lors de certaines phases de jeu, mais aussi pour servir de pions compteurs. Enfin, munissez-vous de jetons de couleur qui serviront de pions et de marqueurs en cours de partie.

Mise en place

Chaque joueur dirige un jeune éditeur de jeu fraîchement créé. Son capital de départ s'élève à 10 000 € généreusement offerts par mémé Jeannine et qu'il retire auprès de la Banque. Il prend également un dé à 6 faces qu'il place devant lui sur la face numérotée 5. Ce dé servira tout au long de la partie à mesurer sa crédibilité d'éditeur auprès de ses clients (le score de 5 montre l'*a priori* positif dont jouissent toujours les éditeurs qui débutent). Chaque joueur doit aussi disposer d'un marqueur quelconque symbolisant son droit à percevoir 300 € à la fin de son tour. Ce marqueur (un jeton, une figurine, etc.) est appelé Marqueur de Prime et chaque joueur commence le jeu en possession du sien.

Tour de jeu

Les joueurs interviennent dans le sens des aiguilles d'une montre, celui qui joue au JdR depuis le plus longtemps en premier. Le joueur dont c'est le tour est le joueur actif. Lors de son tour, toutes les phases sont jouées, que le

joueur actif ait ou non des actions à mener lors de chaque phase. Chaque tour représente environ un trimestre d'activité pour sa société d'édition.

Structure du tour

1. Phase de paiement des frais :
Le joueur actif paie 1 000 € à la banque (2 000 € si vous êtes votre propre distributeur).
2. Phase de gestion de projet :
 - a. Avancement des projets en cours.
 - b. Lancement de produit.
 - c. Un ou plusieurs joueurs non actifs peuvent défoncer leur Marqueur de Prime pour tirer sur la table des Incidents de Projet et en appliquer les effets.
3. Phase de lancement de nouveaux projets :
 - a. Le joueur actif peut mettre en chantier autant de projets qu'il le souhaite.
4. Phase de vie des produits :
 - a. Pour chaque produit du joueur actif :
 - I. Prendre à la banque un montant égal au produit de la valeur inscrite sur la case sur laquelle il se

trouve multiplié par le Potentiel Commercial. Cette somme est doublée si vous êtes votre propre distributeur.

- II. Faire avancer le produit d'une case vers la droite.
- b. Un ou plusieurs joueurs non actifs peuvent défoncer leur Marqueur de Prime pour tirer sur la table des Incidents de Cycle de Vie et en appliquer les effets.
5. Phase de relation publique :
 - a. Lancer une opération de Relations Publiques pour augmenter sa Crédibilité.
 - b. Payer 10 000 € pour devenir votre propre distributeur.
 - c. Le joueur actif perçoit 300 € s'il est en possession de son Marqueur de Prime.
 - d. S'il l'a perdu, le joueur actif récupère son Marqueur de Prime.

Le produit

Chaque composant d'une gamme (livre de base, supplément, etc.) est un produit défini par plusieurs données (qu'il ne soit encore qu'un projet ou qu'il soit édité) :

- Mots-clés : ces mots représentent les caractéristiques de votre produit, qu'il s'agisse de sa nature (livre de base, scénario, etc.) ou d'un autre trait (thème à la mode, auteur à la mode, tout en couleurs, etc.). Certains effets du jeu n'affectent que les projets ou produits associés à certains mots-clés.
- Potentiel Commercial : cette valeur, multipliée par le niveau de vente dépendant de la position du jeu sur le Cycle de Vie, donnera le profit réalisé par le jeu pour ce tour.
- Durée de Vie : nombre de tours pendant lesquels le produit produira des revenus.
- Durée d'écriture : nombre de tours avant la mise en vente du produit.

Gérer un projet

Lors de la phase de gestion de projet, faites d'abord avancer chaque produit d'une case vers la droite. Si le projet possède le mot-clé "Pool d'auteurs", avancez le projet de deux cases et lancez un dé. Si vous tirez 1, une divergence créative frappe les auteurs, le projet recommence à zéro et vous perdez un point de Crédibilité. Vous pouvez à cette occasion supprimer ce mot-clé si vous le souhaitez.

Chaque projet qui avance d'une case coûte 200 € (soit 400 € pour un projet qui avance de deux cases) pour symboliser l'énergie dépensée pour assu-

rer le support à l'écriture et à la production (comme la mise en page). Le joueur actif peut choisir de ne payer que 100 € pour faire avancer le projet, mais il coche une case de retard sur la fiche du produit (et la case "Produit en Retard" si elle ne l'est pas déjà), puis lance un dé ; si son résultat est strictement supérieur à sa Crédibilité, il perd un point de Crédibilité.

Lorsqu'un projet atteint la fin du compteur, il est prêt et peut être mis en vente. S'il n'a aucune case de retard cochée sur sa fiche, il passe immédiatement en vente. Sinon, vous devrez attendre que toutes ses cases de retard soient effacées avant de le mettre en vente, en effaçant une case de retard à chaque tour.

Le produit passe ensuite sur le compteur de Cycle de Vie à la position correspondant à sa Durée de Vie. Lors de sa mise en vente, lancez un dé. Si le résultat est strictement supérieur à votre crédibilité, placez-le sur la case du Cycle de Vie correspondant à la moitié de sa durée de vie (arrondi au supérieur) - vos clients ne croient plus à votre capacité à faire un jeu intéressant. Ensuite, lancez un autre dé. Si le résultat est un 1, votre jeu est un succès inattendu : son Potentiel Commercial double.

Lancer un nouveau projet

En tant qu'éditeur de jeu, votre objectif est de créer des jeux et leurs gammes associées afin de les faire vivre (et de remplir vos caisses). Mais avant de lancer un nouveau jeu sur le marché, vous allez devoir le définir puis ... l'écrire. Pour mettre un produit en chantier, munissez-vous d'une fiche de produit. Choisissez les mots-clés qui vont lui être associés dans la table des produits et des options, puis calculez le Potentiel Commercial et le nombre de tours nécessaires à sa mise au point. Placez sur le compteur de Gestion de Projet un marqueur qui le symbolisera.

Faire vivre un produit

Quand un produit (livre de base ou supplément) est sur le marché, il commence à rapporter à son éditeur, puis, petit à petit, cette rente va progressivement diminuer. Pour savoir combien un produit rapporte à chaque tour, multipliez la valeur commerciale de la case sur laquelle il se trouve par son Potentiel Commercial.

Il existe une synergie entre les différents produits qui composent une gamme. Ainsi, la mise en vente de certains produits (comme l'écran) affecte la durée de vie effective de certains produits de la même gamme. Un joueur ne peut

appliquer les effets bénéfiques de la mise en vente d'un nouveau produit qu'au moment où ce dernier est prêt, pas lors de sa seule mise en chantier.

Gérer les relations publiques

Les échecs et les retards peuvent écorner la Crédibilité dont jouit un éditeur, ce qui affecte la façon dont ses produits sont accueillis par le marché. Dès qu'un produit prend un tour de retard, il y a un risque de perte de Crédibilité.

Afin de redorer son blason, un joueur peut décider de faire une opération de Relations Publiques. Pour ce faire, il lui suffit de payer 500 € par point de Crédibilité qu'il souhaite recouvrer. Il fait alors feu de tout bois (organisation d'un concours, opération de communication transparente, présence en convention, etc.) pour regagner le cœur de ses fans.

Faillite d'un joueur - Fin de Partie

Dès qu'un joueur ne peut plus faire face à une dépense, il est éliminé. La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en lice. Pour des parties en temps limité, quand l'heure de fin de partie est atteinte, le gagnant est le joueur ayant la somme la plus importante en caisse. Une autre variante consiste à désigner comme vainqueur le joueur le plus riche au moment de la première faillite.

GAMME :

POTENTIEL
COMMERCIAL

DURÉE
DE VIE

- | | |
|---|--|
| ☐ LIVRE DE BASE | ☐ ECRAN |
| ☐ SCENARIO | ☐ LIVRE POUR PJ |
| ☐ LIVRE POUR MJ | ☐ CAMPAGNE |
| ☐ JEU DE PLATEAU | ☐ PETIT JEU |
| ☐ JEU DE CARTES | |
-
- | | |
|---|--|
| ☐ AUTEUR VEDETTE | ☐ LICENCE |
| ☐ TRADUCTION | ☐ LIVRE EN COULEURS |
| ☐ POOL D'AUTEURS | ☐ THEME A LA MODE |
| ☐ PDF | ☐ PRODUIT DE STUDIO |
| ☐ SYSTEME d20 | ☐ NOUVELLE EDITION |

RETARD

☐ OUI

☐ NON

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

GAMME :

POTENTIEL
COMMERCIAL

DURÉE
DE VIE

- | | |
|---|--|
| ☐ LIVRE DE BASE | ☐ ECRAN |
| ☐ SCENARIO | ☐ LIVRE POUR PJ |
| ☐ LIVRE POUR MJ | ☐ CAMPAGNE |
| ☐ JEU DE PLATEAU | ☐ PETIT JEU |
| ☐ JEU DE CARTES | |
-
- | | |
|---|--|
| ☐ AUTEUR VEDETTE | ☐ LICENCE |
| ☐ TRADUCTION | ☐ LIVRE EN COULEURS |
| ☐ POOL D'AUTEURS | ☐ THEME A LA MODE |
| ☐ PDF | ☐ PRODUIT DE STUDIO |
| ☐ SYSTEME d20 | ☐ NOUVELLE EDITION |

RETARD

☐ OUI

☐ NON

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

GAMME :

POTENTIEL
COMMERCIAL

DURÉE
DE VIE

- | | |
|---|--|
| ☐ LIVRE DE BASE | ☐ ECRAN |
| ☐ SCENARIO | ☐ LIVRE POUR PJ |
| ☐ LIVRE POUR MJ | ☐ CAMPAGNE |
| ☐ JEU DE PLATEAU | ☐ PETIT JEU |
| ☐ JEU DE CARTES | |
-
- | | |
|---|--|
| ☐ AUTEUR VEDETTE | ☐ LICENCE |
| ☐ TRADUCTION | ☐ LIVRE EN COULEURS |
| ☐ POOL D'AUTEURS | ☐ THEME A LA MODE |
| ☐ PDF | ☐ PRODUIT DE STUDIO |
| ☐ SYSTEME d20 | ☐ NOUVELLE EDITION |

RETARD

☐ OUI

☐ NON

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

GAMME :

POTENTIEL
COMMERCIAL

DURÉE
DE VIE

- | | |
|---|--|
| ☐ LIVRE DE BASE | ☐ ECRAN |
| ☐ SCENARIO | ☐ LIVRE POUR PJ |
| ☐ LIVRE POUR MJ | ☐ CAMPAGNE |
| ☐ JEU DE PLATEAU | ☐ PETIT JEU |
| ☐ JEU DE CARTES | |
-
- | | |
|---|--|
| ☐ AUTEUR VEDETTE | ☐ LICENCE |
| ☐ TRADUCTION | ☐ LIVRE EN COULEURS |
| ☐ POOL D'AUTEURS | ☐ THEME A LA MODE |
| ☐ PDF | ☐ PRODUIT DE STUDIO |
| ☐ SYSTEME d20 | ☐ NOUVELLE EDITION |

RETARD

☐ OUI

☐ NON

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

pro du jeu

jeu en encart Cb39

MISE EN VENTE OU RETARD

12	11	10
1	2	3

MISE EN VENTE

25€	25€	50€
1000€	900€	700€

GESTION DE PROJET

CYCLE DE VIE

10	50€	9	100€	8	300€	7
3	600€	4	500€	5	400€	6

4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---

Tables

Table des produits

Type	Durée de vie	Durée de préparation	Potentiel Commercial	Effet
Livre de base	6	4	3	
Écran	6	1	1	Si un écran n'est pas sorti pour un jeu au bout de 3 tours, réduire de 1 le Potentiel Commercial du livre de base.
Scénario	2	1	1	Lors de la mise en vente, reculer le marqueur du livre de base d'une case.
Livre pour joueur	4	2	3	Lors de la mise en vente, augmente le Potentiel Commercial du livre de base de 1.
Livre pour MJ	4	2	1	Lors de la mise en vente, augmente le Potentiel Commercial du livre de base de 2.
Grande Campagne	8	3		Lors de la mise en vente, reculer le marqueur du livre de base de 4 cases.
Jeu de Plateau	4	3	4	Lors de la mise en vente, augmente le Potentiel Commercial de tous les produits de la gamme (présents et à venir) de 1.
Petit jeu ou jeu "apéro"	2	2	4	
Jeu de cartes	8	4	10	Coûte 400 € de base à faire avancer en tant que projet.

Table des Incidents de Cycle de Vie

Valeur du d20	Effet
1	Un jeu étranger sur le même thème vient de sortir. Diviser le Potentiel Commercial de tous les produits de cette gamme (présents et à venir) par 2.
2	Erreur de façonnage de l'imprimeur : le dernier produit mis en vente doit être retiré des magasins et refait. Le produit avance d'1 case dans son Cycle de Vie sans rien rapporter.
3	<i>Flamewar</i> : un de vos auteurs écorne son image en participant à une <i>flamewar</i> sur la liste de diffusion d'une de vos gammes. Tous les produits en vente se voient perdre 1 case dans leur Cycle de Vie.
4	Rumeurs : une campagne de dénigrement (anonyme) d'une de vos gammes est menée sur internet. Tous les produits en vente perdent un point de Potentiel Commercial
5	Fuites concernant une nouvelle édition. Qu'une nouvelle édition soit en chantier ou non, les joueurs attendent et reportent leurs achats sur toute la gamme. Tous les produits en vente perdent 1 case de Cycle de Vie.
6	Une boutique fait faillite et ne vous paye pas. Vous perdez 500 €.
7-8	Problème avec votre distributeur : un malentendu comptable avec votre distributeur retarde vos paiements d'un tour. Les sommes qui vous auriez dû percevoir au prochain tour seront mises de côté et vous seront données le tour d'après. Lancez le d6, si vous faites 1, c'est le distributeur qui fait faillite et tous vos produits actuellement en vente sont retirés du Cycle de Vie. Vous êtes immunisé à cet effet si vous êtes votre propre distributeur.
9-10	Critique assassine. Le dernier produit mis en vente voit son Potentiel Commercial réduit de 2.
11-20	RAS. Tout va bien.

Table des options de produit

Type	Durée de vie	Durée de préparation	Potentiel Commercial	Effet
Auteur Vedette	N/A		+ 1	
Licence			+ 1	
Traduction d'un jeu étranger		divisée par 2		
Livre en couleurs		+ 1	+ 1	
Pool d'auteurs				Spécial ; voir règles.
Thème à la mode			x2	À chaque phase d'avancement du livre de base de la gamme, lancer un d8. En cas de 1, la mode est passée : retirer tous les produits de la gamme en vente.
PDF		divisée par 2	-1	Coûte seulement 100 € à faire avancer en phase de Gestion de Projet.
Produit par un studio	divisée par 2	devient 0		
Système D20		-1	+ 1	Doit s'appliquer sur chaque produit de la gamme. <i>Plus rapide, plus facile, plus séduisant</i>
Nouvelle édition compatible		divisée par 2	-1	Applicable uniquement sur un livre de base. Prolonge de 4 cases la durée de vie de tous les produits déjà en vente.

Table des Incidents de Projet

Valeur du d20	Effet
1-2	Crash de disque dur ! Choisissez votre projet le plus avancé et faites-le repartir de zéro en le remplaçant sur sa case de Gestion de Projet initiale.
3-4	Retard chez l'imprimeur : le projet le plus avancé doit cocher 1 case de retard.
5-6	Problème d'Ego : votre auteur prend la grosse tête et quitte le projet. Tous les produits d'une gamme au choix du lanceur du dé sont annulés sauf ceux qui ont le mot-clé "Pool d'auteurs".
7-8	Faillite d'un de vos éditeurs étrangers : vous ne pourrez plus produire les traductions de ses jeux. Tous les produits d'une gamme de votre choix avec le mot-clé "Traduction" encore en projet sont retirés du jeu.
9-10	Des rumeurs propagées en conventions sont formelles : un autre éditeur prépare un jeu sur le même thème. Pour le prendre de vitesse, le dernier avancement avant mise en vente coûtera 600 €.
11-20	R.A.S. Tout va bien.

L'Inconnue du Cortex Express

Scénario : Guillaume Nonain

L'Inconnue du Cortex Express est une aventure qui a pour décor l'univers D20 des *Royaumes d'Acier* (Ubik). Elle est conçue pour faire découvrir cet univers, en mettant en avant quelques-unes de ses particularités au travers d'une course poursuite matinée de chasse à l'homme et de rivalités entre ordres de magiciens. Outre les règles de *D&D3*, seul le *Guide des Personnages des Royaumes d'Acier* (GPRA), critiqué dans le CB n°36, est nécessaire. Ce scénario est prévu pour des PJ de niveau 1 ou 2. S'il convient pour des joueurs peu expérimentés, un MJ aguerri aura plus de facilité pour retranscrire le rythme et la tension demandés par l'histoire, à la trame volontairement linéaire.

Introduction

L'histoire

L'une des visions emblématiques des Royaumes d'Acier est celle des "scaraciens", ces colossaux automates de métal à vapeur qui parcourent les routes, villes ou champs de bataille. Ces engins, et leurs cousins militaires que sont les scaraks d'assaut, ont pourtant pendant longtemps été l'apanage du seul royaume de Cygnar, jusqu'à ce qu'une poignée de mages de l'Ordre Fraternel des Magiciens ne fasse défection vers leur *Mère-Patrie* du royaume de Khador, emportant avec eux les secrets de création du cortex (pour le récit de cette défection, v. GPRA, pp. 296-297). Cerveau mékamagique logé dans chaque scaracien, le cortex permet à celui-ci de fonctionner selon les instructions données par un pilote ou mékastratège. Sans cortex, point de scaracien pour les champs ou l'industrie, et point de scarak d'assaut sur les champs de bataille. Le niveau de construction d'un cortex est donc un élément clé de la force des scaraks, et les mages des grandes puissances ne ménagent pas leurs efforts pour concevoir les

engins aux cortex le plus parfaits possible. Le royaume de Khador a réalisé une avancée majeure dans ce domaine avec l'apparition récente dans ses armées du Béhémoth, énorme scarak d'assaut équipé de doubles bombardiers dirigés par des sous-cortex indépendants du cortex principal. La mise au point d'un sous-cortex indépendant est la plus grande avancée dans le domaine depuis de nombreuses années et rend les scaraks khadoréens des pièces maîtresses du dispositif militaire khadoréen (si vous voulez en savoir plus sur le Béhémoth, v. le supplément *Warmachine : Apotheosis*, pp. 76-77).

Or, par une pirouette du destin coutumière de l'histoire tourmentée des Royaumes d'Acier, ce sont aujourd'hui des mages du Khador qui s'apprêtent à abandonner la *Mère-Patrie* pour le Cygnar, y amenant avec eux le secret de cette technologie. Trois jeunes mages de l'Alliance des Seigneurs Gris en désaccord avec leur hiérarchie ont en effet conclu un accord secret avec l'Ordre Fraternel des Magiciens de Ceryl pour leur livrer un sous-cortex en échange d'une retraite lointaine, riche et dorée. Les trois mages ont fui en secret le Khador en se mêlant à des caravanes marchandes. Ils

doivent retrouver des représentants de l'Ordre Fraternel des Magiciens à la frontière des royaumes de Llael et de Cygnar afin de leur remettre un sous-cortex et être ensuite emmenés à Ceryl à l'abri de toute vengeance de l'Alliance des Seigneurs Gris. Le plan de fuite des trois mages ne s'est toutefois pas déroulé comme prévu. Pas à cause de leurs collègues Seigneurs Gris, qui ne se sont aperçus que bien trop tard de la défection, mais du fait de l'apparition à leurs trousses d'un tueur de mages de Ios. Vyrros Vryr, car tel est son nom, est un ancien éclaireur qui vient de rejoindre le Châtiment de Scyras et qui a très à cœur de prouver sa dévotion sans faille à la sauvegarde de la déesse malade. En traque au Khador, Vryr a identifié les trois mages comme étant en fuite et donc de parfaites proies. Il a éliminé le premier sans trop de difficulté, mais les deux autres se sont révélés bien plus coriaces. Si Vryr a pu tuer l'un des deux mages, le plus expérimenté, cela n'a pas été sans mal puisque le combat l'a laissé presque inconscient et a permis à la troisième mage, la novice Angela Nagarkov, de le semer en embarquant à bord du train de marchandises sur le trajet duquel les Khadoréens devaient retrouver les Cygna-

réens. Blessée, horrifiée par cet adversaire inattendu, et aujourd'hui seule gardienne du sous-cortex promis à l'Ordre de Ceryl, Angela a désespérément besoin d'aide pour survivre aux prochaines heures...

L'implication des personnages

L'Inconnue du Cortex Express place les PJ aux côtés de la mage kharde et donc, de fait, dans une position plutôt pro-cygnarienne. Toutefois, leur motivation première devant être de sauver leur peau, ce scénario devrait convenir à l'immense majorité des groupes de PJ des Royaumes d'Acier. Si cela s'avère vraiment incompatible avec votre groupe de PJ (par ex. une bande de mercenaires fanatiques de Menoth), changez simplement le récipiendaire désigné du sous-cortex par le représentant de la puissance la plus à même de correspondre à la philosophie des PJ. Après tout, les secrets du sous-cortex khadoréen peuvent intéresser de nombreuses factions de l'Immoren occidentale...

Synopsis

Passagers à bord d'un train de marchandises, les PJ sont les victimes d'une attaque qui vise Angela Nagarkov, la mage kharde porteuse secrète du sous-cortex. Celle-ci est la proie du tueur de mages de Ios qui vient de retrouver sa trace après avoir éliminé ses deux compagnons. Le train hors d'état de continuer, les PJ et Nagarkov se trouvent coincés en pleine nature enneigée avec pour compagnons ou adversaires un gobber un peu dérangé et son gorax. Tous ensemble, ils affrontent les périls de la région sauvage dans laquelle ils sont perdus afin d'atteindre le point de rendez-vous de la

Et la trilogie *Witchfire* dans tout ça ?

Ce scénario n'a volontairement aucun lien dramatique ou géographique avec la trilogie d'aventures qui a révélé les Royaumes d'Acier (cf. *GPRA*, p. 9). Étant donné le niveau débutant des PJ, il est bien sûr préférable qu'il soit joué avant la trilogie, à moins d'adaptations techniques conséquentes. Si vous souhaitez ajouter un rapport entre *L'Inconnue du Cortex Express* et la trilogie, ajoutez Gunner Waddock dans les PNJ du train, avec qui les PJ pourront sympathiser. Ils n'en auront que plus de raisons de travailler pour lui au début de *La Nuit la plus longue*...

Kharde avec les Cygnaréens, les ruines d'un temple orgoth. C'est à ce moment là que le tueur de mages frappe de nouveau pour éliminer sa proie, et les PJ par la même occasion.

Acte I : Cortex Express

Cette aventure commence à bord d'un convoi ferroviaire de marchandises qui serpente lentement vers la frontière cygnarienne au milieu de forêts enneigées (nous sommes au cœur du mois de Casteus).



Si les grandes lignes de transport de passagers sont connues et indiquées sur la plupart des cartes des Royaumes d'Acier (cf. *GPRA*, p. 389), il existe également de petites lignes annexes à vocation de maintenance ou de transport de marchandises sur des trajets plus courts, moins fiables et moins protégés que les grandes lignes commerciales. Bien sûr, à des fins de rentabilité, des passagers profitent parfois de ces trains contre quelques pièces et sans que les grandes compagnies ne soient vraiment au courant. C'est le cas des PJ, qui profitent du train pour se rendre en Cygnar tout comme une dizaine d'autres passagers. Le train n'a rien des géants d'acier imposant qui parcourent les Royaumes d'Acier : il s'agit d'un ensemble modeste de deux wagons de marchandises (les PJ et PNJ se trouvent dans le second) attachés à une locomotive conduite par deux cousins thuriens.

Le voyage commence en fin de journée,

il est long, peu confortable et n'offre aucune possibilité d'isolement. Il doit durer toute la nuit et une partie de la matinée. Si les PJ ne s'étaient pas encore rencontrés, ils ont maintenant fait connaissance, laissez les se présenter les uns aux autres. Parmi les autres passagers se trouvent :

- Une jeune femme aux longs cheveux noirs, porteuse de vêtements épais, de qualité mais récemment abîmés : il s'agit d'Angela Nagarkov. Peu bavarde, elle reste dans son coin, serrant contre elle son sac qui semble contenir un coffret de métal.
- Un gobber trop bavard qui se présente comme un dresseur de gorax : Pokarakemunalok, ou Pok. L'une de ces créatures, que Pok a baptisé Gor, se trouve en effet du voyage, dans une carriole-cage montée dans le wagon.
- Deux jeunes hommes blonds à l'air louche : Keegan et Luan. Ces deux frères morridanois vendent leurs dagues au plus offrant. Quelques ennuis en Llael ont donné envie à ces deux têtes brûlées de voir du pays. Leur objectif est de rejoindre le port de Cinq Doigts.

Un jet de **Psychologie** DD 15 ou un contact réussi permettent cependant de se rendre compte que la mystérieuse inconnue semble espérer quelque chose des PJ. Ceux-ci lui semblent à juste titre les seuls capables de l'aider à bord de ce train.

Vyrros Vyr passe à l'attaque

Le tueur de mages, bien que blessé, a pu panser quelque peu ses blessures et retrouver la trace d'Angela Nagarkov. Au prix d'efforts surhumains, Vyrros Vyr est monté à bord du train sans que personne ne s'en rende compte. Quelques heures après le départ de celui-ci, à la faveur de la nuit, l'elfe de Ios retrouve assez de forces pour tenter un assaut frontal sur la mage kharde, qu'il n'estime pas assez puissante pour lui résister bien longtemps. Même s'il s'agit d'un fanatique au service du Châtiment de Scyrah, Vyrros Vyr n'est pas pour autant un assassin de masse, sa cible est Nagarkov et il va tout faire pour l'atteindre. Seules les personnes qui se dressent en travers de son chemin deviennent des cibles. À moins qu'il ne s'agisse d'utilisateurs de magie ou de mékamagie, il ne cherche toutefois pas à les tuer mais simplement à les mettre hors d'état de lui nuire. Une fois que les PJ ont pu faire connaissance avec les autres passagers et découvrir la mystérieuse jeune femme kharde,

lancez l'assaut du tueur de mages. Seul un jet réussi de **Perception auditive** contre le **Déplacement Silencieux** de l'elfe permet d'entendre celui-ci se déplacer sur le toit du train. Un PJ peut également réaliser que le gorax est inhabituellement nerveux en réussissant un jet DD 20 de **Connaissance des créatures** ou de **Dressage**.

L'attaque de Vyrros Vryr se déroule en deux temps : il jette tout d'abord hors du train les deux conducteurs thuriens, endommage le plus possible les commandes de la locomotive et règle la vitesse du train au maximum, de façon à faire prendre le plus de vitesse possible à celui-ci (jet de Sagesse DD 20 pour que les PJ se rendent compte que le convoi accélère). Vryr revient ensuite au wagon de passagers. Il ne dispose plus d'arme à distance depuis son attaque précédente et doit donc approcher de Nagarkov pour l'atteindre avec ses lames courbes. Se pensant rattrapé par le sbire d'un ancien patron elfe plus ou moins escroqué, Keegan et Luan s'interposent tout d'abord devant l'elfe à son irruption dans le wagon. À la faveur de la nuit, la plus grande confusion règne dans le wagon. Ne dressez pas de plan et laissez penser que les assaillants sont plusieurs. Avec la vitesse du train qui augmente, celui-ci devient en outre de moins en moins stable. Un jet de sauvegarde **Réflexes** ou d'**Équilibre** DD15 doit être réussi à chaque round pour ne pas subir de pénalité de -1 sur toute action faisant appel à l'équilibre. Si Vyrros Vryr n'est pas ralenti par les PJ, il atteint Angela Nagarkov au bout de quatre rounds. Outre le combat frontal, d'autres solutions sont possibles pour stopper l'elfe : ouvrir la cage du gorax, déséquilibrer l'elfe de manière à le faire tomber du train, etc. Profitez de la nuit pour rester flou sur le sort du tueur de mages, dont la menace doit être provisoirement mise de côté tout en laissant planer le doute sur son sort.

Et si... Angela Nagarkov est tuée par Vyrros Vryr dès l'attaque du train ?

Dans ce cas, Nagarkov n'a que le temps de faire promettre aux PJ d'amener le coffret jusqu'aux ruines du bois du sud, où les attendront des mages de Ceryl... Dans cette hypothèse, l'elfe ayant atteint son but, c'est un commando de l'Alliance des Seigneurs Gris qui attaquera les PJ dans les ruines orgoth (cf. Acte III).

Le grand saut

Le train se dirige à folle vitesse vers un pont qui surplombe un précipice dont le fond n'est pas visible dans les chutes de neige. L'approche du pont est marquée par une courbe très prononcée qui exige un freinage conséquent. La vitesse prise par le train le conduit droit au déraillement et donc à une chute – fatale – dans le précipice, qui entraîne en outre la destruction du pont. Le saut volontaire du train lancé à pleine vitesse est à traiter comme une chute de neuf mètres : un PJ subit 1d6 points létaux (2d6 si un jet de Saut DD 15 n'est pas réussi) et 1d6 points non-létaux. Les PNJ qui sautent du train sont considérés comme ne prenant que quelques points de dommages (c'est le cas d'Angela Nagarkov) ou comme y laissant leur peau, selon vos envies de les gérer ensuite ou pas.

Si les PJ ont réussi d'une manière ou d'une autre à stopper le train avant le pont, celui-ci ne chute pas dans le vide et le pont n'est pas détruit. Toutefois, l'absence des conducteurs thuriens et les coups portés par Vyrros Vryr rendent son redémarrage impossible.

Quel que soit le déroulement de ce premier acte, Vyrros Vryr a disparu après son attaque et les PJ se trouvent dans la nature enneigée en compagnie d'Angela Nagarkov et de son sous-cortex. Gor et Pok peuvent également se trouver à leurs côtés. Il s'agit sans doute d'un bon moment pour permettre à la mage kharde de solliciter clairement l'aide des PJ. Selon le contact établi avec la jeune femme, leurs propres sensibilités et motivations, les PJ peuvent plus ou moins l'interroger sur son voyage et ce qu'elle transporte. Angela Nagarkov est persuadée – à tort – que le tueur de mages est au service des Seigneurs Gris, ce qui la conduit peut-être à en dire plus que nécessaire aux PJ s'ils lui semblent de confiance. Il leur reste à suivre les rails de la ligne pour atteindre le point de rendez-vous d'Angela et des Cygnaréens, que celle-ci estime à environ six à huit heures de marche.

Acte II : Périls enneigés

Le précipice

Le premier obstacle des PJ est géographique. Il leur faut monter au fond du précipice pour atteindre ensuite son autre versant et continuer ainsi leur voyage. S'ils ont franchi le pont avant qu'il ne soit détruit, reproduisez un accident de terrain similaire quelques heures plus tard. Descendre au fond du précipice exige deux jets successifs d'**Escalade** DD20 qui peuvent être aidés. Remonter n'exige qu'un

jet, la paroi étant plus facile. Au-delà de quelques jets de dés, profitez de cette scène pour décrire la difficulté de la descente dans le noir et dans la neige. Il s'agit

Pok et Gor

Dans ce deuxième acte où les PJ sont lâchés dans la nature enneigée, sentez-vous libre d'utiliser Pok et son gorax de la meilleure façon possible pour servir l'histoire. Compagnons d'infortune, le gorax et le gobber peuvent permettre aux PJ de surmonter certaines difficultés. À l'inverse, si par exemple les PJ semblent avoir trop de facilité dans leur périple, faites de Pok et Gor deux adversaires dangereux et déloyaux qui frappent les PJ alors que ces derniers s'y attendent le moins. Vous pouvez aussi combiner les deux approches : si Gor peut suivre les ordres d'un Pok sympathique au début du voyage, il peut aussi devenir fou furieux et sanguinaire à la faveur d'une blessure ou d'une contrariété trop grande.

également d'un bon moment pour qu'Angela Nagarkov s'ouvre un peu plus sur son mystérieux paquet si elle ne l'a pas encore fait, en laissant par exemple tomber son coffret contenant le sous-cortex à proximité d'un PJ. Notez que, si l'un des PJ dispose du sort **Détection de cortex** (cf. GPRA, p. 362) et le lance sur le coffret, il ne détectera pas le sous-cortex, celui-ci n'étant pas en activité.

Le sauvageon

Après une petite heure de marche en forêt, les PJ peuvent s'apercevoir qu'ils sont suivis (**Détection** ou **Perception Auditive** DD 25) par une créature qui semble les épier sans vouloir les approcher de trop près. Jouez sur la paranoïa des PJ : ceux-ci doivent être persuadés qu'il s'agit de nouveau du tueur de mages. En étant suffisamment discrets et/ou rusés, les PJ ont la surprise de se trouver face à un adolescent humain (Midlunder) maigrelet qui semble retourné à l'état sauvage. Ses vêtements sont déchirés et il a ajouté quelques bouts de fourrure à son accoutrement pour se préserver du froid. L'enfant, qui ne s'exprime que par grognements incohérents, est effrayé et affamé. Un jet de **Psychologie** (DD 20) permet de comprendre qu'il est atteint de folie, mais peu dangereux. Il réagit toutefois violemment à tout semblant d'agression physique ou verbale. Cet enfant est atteint de "démence sauvage", la maladie mentale qui marque en général un potentiel druidique fort (cf. GPRA, p. 234). Il a été rejeté par la com-

munauté agricole au sein de laquelle vivent ses parents effrayés à l'idée de voir arriver chez eux d'effrayants druides à robe noire. Il erre depuis dans la forêt en survivant au jour le jour. Kolian, un druide du Cercle a senti sa présence et le cherche. Quelques heures après leur rencontre avec l'enfant, les PJ sont repérés par le druide, qui les aborde directement au détour d'une clairière. Grand homme maigre à la peau cuivrée (Sulais) vêtu de fourrures sombres, Kolian présente l'aspect effrayant qui est souvent celui des druides des Royaumes d'Acier.

Si les PJ se sont comportés correctement avec l'enfant (en étant accueillants, en lui offrant à manger etc.), celui-ci est resté méfiant mais les a suivis. Le druide remercie les PJ et recueille l'enfant, qui ne proteste pas. Si les PJ se sont montrés *vraiment* généreux avec l'enfant, le druide peut aller jusqu'à les faire profiter de soins magiques (sauf les jeteurs de sorts), sans toutefois prendre de risques de contre-coup (cf. *GPRA*, p. 277). Si les PJ ont agi de manière moins positive et l'ont agressé d'une manière ou d'une autre, le druide est là pour les punir. Il le leur annonce, mais disparaît ensuite. Peu de temps après, un ours brun en furie attaque les PJ.

Les flocons de la colère

Les PJ évoluent dans des collines boisées enneigées sur lesquelles les chutes de neige sont fréquentes. Rendez-leur la vie dure : marcher en armure est un véritable cauchemar, les vêtements forcément épais gênent les mouvements et s'ils ne le sont pas assez, le froid engourdit même les plus vaillants. Revoyez bien les règles relatives au froid et aux tempêtes de neige du *Guide du Maître* en prévision de ce second acte : notamment, tout PJ qui n'est pas assez protégé doit réussir à chaque heure un jet de sauvegarde Vigueur DD 15 (+1 par jet effectué au préalable, ajustable ou non avec la compétence Survie) ou subir 1d6 points de dégâts non-létaux.

Les ombres du passé

Les arbres se font plus abîmés et le terrain plus dur alors que la neige redouble dans sa chute. Que les PJ avancent dans la nuit ou qu'ils recherchent un endroit pour une halte, l'un d'entre eux bute sur un morceau d'armure rouillée, un ossement ou sur un reste d'arme cassée. Les PJ se trouvent sur le site d'une bataille ancienne oubliée de tous. Des pillards ont du passer par là il y a bien longtemps, car il ne reste rien qui ne soit pas cassé. Un

jet réussi de **Connaissances (histoire)** ou **Connaissances (noblesse et royauté)** DD 15 permet d'identifier quelques uns des symboles encore apparents sur les armures comme étant ceux de diverses factions remontant à l'époque de la guerre civile cygnaréenne (circa 484 AR). Une réussite DD 25 fait reconnaître le signe de la maison Calder, une lignée noble de Corvis pourchassée pour hérésie par les autorités royales cygnaréennes et massacrée sans pitié dans cette forêt éloignée. Certains membres de la famille en ont gardé une haine d'outre-tombe. Si parmi les PJ se trouvent des nobles, chevaliers ou autres représentants de l'autorité, originaires du royaume de Cygnar, six squelettes en piètre état se redressent dans de sinistres grincements pour les attaquer. Au milieu des chutes de neige tourbillonnante, les squelettes ont l'air bien plus nombreux qu'ils ne le sont en réalité : gonflez le nombre de morts-vivants apparents et ne confirmez à un joueur qu'il est bien attaqué par un squelette que lorsqu'il a réussi à lui porter un coup.

Acte III : Dans les griffes orgoth

Après des heures de marche, les PJ arrivent enfin au point de rendez-vous indiqué par Angela Nagarkov. Un ensemble de ruines

situé à quelques kilomètres au sud de la petite ligne de chemin de fer suivie jusqu'à par les PJ.

Les ruines

Vestige d'un passé oublié, les ruines dressent leurs colonnes vers le ciel couvert comme les doigts griffus d'un géant qui sortiraient de terre. Il y a bien longtemps de cela, les envahisseurs orgoth asservirent les populations des Royaumes d'acier avant d'en être chassés après des siècles d'oppression. Les ruines témoignant de leur présence se trouvent toutefois encore dans les sous-sols de certaines villes ou exposées dans des coins reculés des étendues sauvages. Celles-ci ne sont plus que le souvenir d'un temple autrefois gigantesque et dédié aux noires divinités des étranges Orgoth. Le site ressemble à une forêt de colonnes courbes de pierre noire sur lesquelles peuvent être devinées des inscriptions anciennes en orgoth (jet DD25 en **Langue (orgoth)** pour comprendre que l'endroit était une sorte de prison religieuse dans laquelle étaient gardés les futurs sacrifiés). Des visages grimaçants et hurlants, que la neige ne parvient pas à faire disparaître, sont en outre sculptés sur la plupart des colonnes.

C'est dans ce cadre lourd de passé que les PJ se retrouvent avec Angela Nagarkov pour procéder à la remise du sous-cortex aux représentants de l'Ordre Fraternel des Magiciens.



Illustrations : tous droits réservés

Le comité d'accueil

Force est de constater que les ruines semblent désertes à lumière du petit jour. Un jet de **Détection** DD 15 révèle assez vite un cadavre dissimulé : celui d'un magicien de Cygnar et celui d'un autre, et d'un autre. Les représentants de l'Ordre Fraternel sont bien arrivés au rendez-vous, mais Vyrros Vyr aussi, et il a attendu les PJ et Angela Nagarkov en jouant au chat et à la souris avec les mages (l'un d'entre eux a pu fuir chercher du renfort, mais il n'est pas encore revenu). L'elfe est toutefois à bout de nerfs et de forces, et tente de tuer Angela Nagarkov dès que possible. C'est sa dernière chance de faire honneur à la déesse Scyrah et il est bien décidé à réussir.

Épilogue

Et si... les PJ ont déjà éliminé Vyrros Vyr ?

Le tueur de mages est évidemment un adversaire puissant pour des PJ débutants. Blessé, son état le rend cependant bien plus sensible aux attaques et il est concevable que les PJ en viennent à bout plus tôt dans l'aventure. Dans ce cas, l'attaque finale peut être portée par un commando de l'Alliance des Seigneurs Gris qui a traqué les trois mages en fuite.

Si les PJ ont survécu, ils se trouvent vraisemblablement soit en possession d'un précieux sous-cortex, soit créanciers d'une belle dette de l'Ordre Fraternel des Magiciens (dont des membres arrivent en renfort un peu tard). Libre à eux d'en faire bon usage. Il paraît que la cité cygnaréenne de Corvis offre de belles opportunités dans les deux cas...

Je dédie cette aventure à tous ceux qui, comme moi, ont grandi avec *Casus*. This is just another bump on the road my friends !



Illustrations : tous droits réservés

PNJ et adversaires (par ordre d'apparition)

Pour des raisons de place, seules les caractéristiques susceptibles d'être utilisées au cours de l'aventure sont indiquées ci-après.

Angela Nagarkov, Kharde (humaine), mage de Khador

Magicienne 3 ; DV 3d4 (10 PV) ; FP 3 ; Initiative +1 ; VD 12 m ; CA 12 ; Attaque de base -1/+3 ; F 7, D 14, C 11, I 16, S 16, C 13 ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +6 ; AL N ; Compétences et Dons : Déplacement Silencieux +2, Détection +3, Discrétion +2, Perception Auditive +3, Extension de durée, Incantation rapide ; Sorts de magicien (à déterminer par le MJ) : nv 0 : 4, nv 1 : 3, nv 2 : 2 - Le coffret dans lequel est transporté le sous-cortex est équipé d'une serrure mékamagique : la moindre tentative d'ouverture déclenche l'équivalent d'un sort de **Mains brûlantes** si le mot de passe "Korsk" (la capitale du Khador) n'est pas prononcé à voix haute.

Keegan et Luan, Moridanois (humains), mercenaires

Hommes d'armes 2 ; DV 2d8+2 (13 PV) ; FP 1 ; Initiative +4 ; VD 12 m ; CA 10 ; Attaque de base -4/+2 ; F 15, D 11, C 13, I 12, S 7, C 7 ; JS Réf +0, Vig +4, Vol -2 ; AL CN ; Compétences et Dons : Déplacement Silencieux +0, Détection -2, Discrétion +0, Perception Auditive -2, Science de l'initiative - Keegan a volé un tube de *poussière cuisante* (cf. GPRA p. 311) à l'un de leurs anciens patrons.

Vyrros Vryr, losien (elfe), tueur de mages

Rôdeur 4 / Roublard 4 / Tueur de Mages 1 ; DV 4d8-4 + 4d6-4 + 1d6 (35 PV max. - 20 au début de l'aventure) ; FP 9 ; Initiative +4 ; VD 12 m ; CA 14 ; Attaque de base +10/+5 +11/+6 ; F 16, D 19, C 8,

I 11, S 15, C 10 ; JS Réf +11, Vig +4, Vol +6 ; AL LN ; Compétences et Dons : Déplacement Silencieux +4, Détection +11, Discrétion +4, Perception Auditive +4, Psychologie +11, Saut +10 ; Camouflage, Éclaireur, Esquive, Esquive totale, Intolérance mékamagique, Pistage, Réflexes surhumains, Souplesse du serpent, Tir rapide, Vigilance.

Pokarakemunalok ("Pok"), gobber, dresseur de gorax

Roublard 2 ; DV 2d6-2 (6 PV) ; FP 2 ; Initiative +5 ; VD 6 m ; CA 16 ; Attaque de base +1/+7 ; F 8, D 20, C 8, I 15, S 13, C 9 ; JS Réf +9, Vig +0, Vol +2 ; AL CN ; Compétences et Dons : Bluff +4, Déplacement Silencieux +11, Détection +1, Discrétion +14, Dressage +3, Perception Auditive +3, Saut +5, Attaques réflexes, Camouflage, Esquive totale, Vision nocturne - Pok détient deux doses de *baume de racine noire* (cf. GPRA, p. 305).

Gor le gorax

Sorte de croisement sauvage entre l'ogre et le sanglier, le gorax est un colosse griffu et poilu de près de trois mètres de haut.

Géant taille G ; DV 3d8+6 (24 PV) ; FP 2 ; Initiative +3 ; VD 9 m ; CA 13, contact 8, pris au dépourvu 13 ; Attaque de base/lutte : +2/+10 ; Attaque : griffes (+5 corps à corps, 1d6+4) ; Attaque à outrance : griffes (+5/+5 corps à corps, 1d6+4) ; Espace occupé/allonge : 3 m/3 m ; Particularités : odorat, vision nocturne ; JS Réf +0, Vig +5, Vol +1 ; Compétences et Dons : Détection +2, Perception auditive +2, Course, Science de l'Initiative.

L'enfant sauvage

DV 1d4 (3 PV) ; FP 1 ; Initiative -2 ; VD 12 m ; CA 8 ; Attaque de base +0/+0 ; JS Réf -2, Vig +0, Vol -1 ; AL NB ; Compétences et Dons : Déplacement Silencieux -2, Discrétion -2, Perception Auditive -1, Endurance.

Kolian, Sulais (humain), druide du Cercle

Druide 4 ; DV 4d8-4 (22 PV) ; FP 4 ; Initiative +1 ; VD 12 m ; CA 11 ; Attaque de base +4/+4 ; F 13, D 13, C 9, I 14, S 18, C 12 ; JS Réf +2, Vig +3, Vol +10 ; AL N ; Compétences et Dons : Déplacement Silencieux +1, Détection +4, Discrétion +1, Dressage +4, Perception Auditive +9, Volonté de fer, Pistage ; Sorts de druide (à déterminer par le MJ) : nv 0 : 5, nv 1 : 4, nv 2 : 3.

Ours brun

Animal taille G ; DV 6d8+24 (51 PV) ; FP 4 ; Initiative +1 ; VD 12 m ; CA 15, contact 10, pris au dépourvu 14 ; Attaque de base/lutte +4/+16 ; Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8) ; Attaque à outrance : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+4) ; Espace occupé/allonge 3 m/1,50 m ; Attaques spéciales : étreinte ; Particularités : odorat, vision nocturne ; JS Réf +6, Vig +9, Vol +3 ; Compétences et Dons : Détection +7, Perception auditive +4, Course, Endurance, Pistage.

Squelettes

DV 1d12 (6 PV) ; FP 1/3 ; Initiative +5 ; VD 9 m ; CA 15, contact 11, pris au dépourvu 4 ; Attaque de base/lutte +1/+0 ; Attaque : griffes (+1 corps à corps, 1d4+1) ; Particularités : immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision nocturne ; JS Réf +1, Vig +0, Vol +1 ; Don : Science de l'initiative.

Commando de l'Alliance des Seigneurs Gris

Ce commando est composé du même nombre que les PJ, à égalité entre mages et soldats. Pour plus de facilité, utilisez les caractéristiques d'Angela Nagarkov pour les mages, et de Keegan et Luan pour les soldats.

My name is



Luka



Scénario : Cédric Ferrand

Illustrations : Damien Dufreney

Ce scénario de niveau urbain est destiné à des personnages débutants et un MJ n'ayant pas peur d'improviser. Seul le livre de base est nécessaire, mais le lecteur désireux d'en savoir plus sur la magie particulière en toile de fond pourra se procurer le supplément non officiel *Thaumates farcis*¹. Les PJ seront confrontés à une situation temporelle qui ne sera pas sans rappeler le célèbre film *Un Jour sans fin* avec Bill Murray. Alors, haut les cœurs, c'est le jour de la marmotte...

Le pourquoi du comment

I live on the second floor

Luka Ladow est un petit garçon de 11 ans plutôt éveillé. Le genre de sale gosse qui comprend tout en un clin d'œil et qui a en tête des idées que certains adultes n'auront jamais de leur vie. Il faut dire que Luka vit dans un orphelinat depuis plusieurs années et que c'est un endroit qui vous force à la maturité ou à la destruction. Pourquoi Luka a-t-il échoué dans l'assistance publique ? Hum... bonne question. Il y a quelques années sa mère, Norma Ladow, avait fini par attirer l'attention de certains membres de l'Underground en agissant trop ostensiblement avec une forme de magie basée sur la nourriture, que nous nommerons Gastromancie. Entre alors en jeu Arnold Lipack, un membre de la Nouvelle Inquisition qui débûtait à l'époque et qui avait reçu pour ordre de suivre Norma Ladow et de mettre fin à ses manœuvres. Arnold Lipack fit une grave erreur pendant sa mission puisqu'il entra en contact avec sa cible, troublé qu'il était de devoir s'occuper d'une jeune femme, lui qui s'était engagé dans l'organisation pour lutter contre des hommes sans scrupule. Trop sensible pour ce travail, Arnold voulut être gentil avec la jeune Norma et l'invita au restaurant pour la prévenir du danger qu'elle encourait. Quelques verres de vin et une chambre d'hôtel plus tard, Arnold avait sur les lèvres le goût d'une soirée charmante mais était seul dans le lit. Norma avait pris le large, prenant les conseils d'Arnold à la lettre. De cette nuit avinée, naquit Luka. Il faut croire que la grossesse de Norma a notable-

ment calmé la fouguese activiste qui prit le temps d'apprécier son nouveau rôle de mère isolée l'espace de quelques années.

I live upstairs from you

Mais bien évidemment, quand on est une révoltée chronique comme Norma Ladow, on a du mal à totalement tourner le dos à ses anciens combats idéologiques. Reprenant sa lutte gastronomique dans sa nouvelle vie, Norma se mit à nouveau en danger par altruisme. Ses actions commandos furent nombreuses : elle réussit par exemple à gagner le concours de la meilleure tarte de l'État du Mississippi en utilisant pour uniques ingrédients des aliments gravement avariés. Elle fut repérée par Andrew Nokam, un petit génie des produits pour régime qui dirigeait la société québécoise *CoupeFaim*. Andrew était à l'époque en conflit ouvert et personnel avec Jason Trench, le PDG de la société *Miss a Meal*. Ces deux loups de la finance s'affrontaient pour devenir les gourous du régime minceur, rivalisant d'émissions de real TV montrant des obèses tentant de descendre en dessous de la barre des 100 kg ou de livres permettant de perdre 10 kilos en moins de 15 jours. Leur rivalité était telle qu'ils en étaient venus à se provoquer régulièrement en public, l'une de leurs dernières rencontres ayant même tourné à la bagarre. Jason Trench jeta de l'huile sur le feu en séduisant la fille d'Andrew Nokam. La rancœur se transforma alors en une haine tenace. Andrew Nokam voulut se venger et trouva le moyen de faire tuer Jason Trench par Norma Ladow, notoirement connue pour ses combats fanatisés pour tout ce qui touche à la nourriture. Il la manipula discrè-

tement et lui transmit sa haine de Jason Trench. La Gastromancienne pensait que ce meurtre ritualisé lui permettrait d'obtenir une charge majeure en tuant l'un des représentants les plus actifs du régime minceur. Elle obtint effectivement sa charge majeure mais la Police la découvrit avec Luka sur les lieux du crime. Juste avant d'être séparée de son fils, elle lui transmit son héritage : la charge majeure.

Yes, I think you've seen me before

C'est assez logiquement que Luka fut confié aux services sociaux pendant que le procès de sa mère se déroulait, durant plusieurs années. La condamnation à mort a satisfait le public et les membres de la Nouvelle Inquisition mais a totalement bouleversé le petit Luka et sa raison. Surtout que le procès a été télévisé et que Norma, au moment du verdict, s'est adressée en criant à la caméra et a hurlé le nom de son fils. Aujourd'hui, à midi pile, dans un État des USA, une mère de famille sera exécutée. Son fils n'est pas d'accord et refuse cette possibilité de toute son âme. À un tel point que cette journée n'aura jamais lieu, grâce à la force de sa volonté. Pour éviter que sa mère ne meure, un enfant condamne le monde à vivre éternellement la même journée. Sauf que...

Le scénario

L'implication

Récemment échappé de l'orphelinat, Luka a trouvé refuge dans un appartement abandonné du 333 Zampano Street², là où les PJ vivent. Les gens proches physiquement ou psycholo-

giquement de Luka (à savoir sa mère, son père, quelques enfants de l'orphelinat et les PJ) se rendent compte de cette boucle et sont les seuls au monde à percevoir ce moment d'éternité qui a lieu. Tout ce bordel temporel tourne donc simplement autour d'un gamin éperdument amoureux de sa mère et qui, effrayé par cette boucle, risque fort de devenir un danger pour son monde et pour lui-même.

Les acteurs du drame

Luka Ladow

Au premier plan nous avons Luka Ladow, un jeune métis de 11 ans. Luka aimerait beaucoup s'amuser avec sa PS2 et chanter le dernier titre d'Hilary Duff comme les gamins de son âge, mais il n'en a pas la possibilité. Voilà deux ans qu'il a été confié à l'orphelinat de la ville. Même si sa mère, Norma, a essayé de l'élever à la dure, Luka n'était pas préparé à vivre dans un orphelinat du jour au lendemain. Son arrivée dans un établissement social de seconde zone a sonné le début de son enfer. La méchanceté gratuite de quelques gamins plus grands que lui est à l'origine de brimades quotidiennes sur son métissage et son poids (car comme sa mère, il est bien en chair). C'est très naturellement que Luka s'est tourné vers Paul Gar-

kel, un éducateur, pour confier son mal-être à un adulte. Malheureusement pour Luka, c'était une très mauvaise idée, puisque Paul est typiquement le genre d'adulte qui abuse de sa position dominante pour soumettre docilement des enfants qui n'ont pas de sortie de secours. Histoire de le fragiliser encore un peu plus, Paul Garkel a cru rigolo de montrer à Luka une émission de télévision qui parlait de la prochaine mise à mort télévisée de sa mère. La coupe était pleine. Luka prit la fuite dans la nuit et ne sachant pas trop où aller, se réfugia un peu par hasard dans l'immeuble des PJ.

Norma Ladow

Norma Ladow est une activiste folle furieuse qui veut éveiller la conscience des gens par l'entremise d'opérations spectaculaires. Le genre de nana prête à tout pour avoir une chance infime de faire sortir de sa torpeur le peuple américain. Son idéologie va à l'encontre des concepts marketing et industriels de l'agro-alimentaire : l'utilisation abusive de la chimie pour simuler des goûts et des parfums est à ses yeux un mensonge de masse qui trompe les consommateurs sur la réalité gustative des aliments. Mais son plus gros combat vise les standards de minceur obligatoire imposés par le monde de la mode et les sociétés qui font

leur profit sur les régimes et les aliments allégés. Les pratiques alimentaires de Norma ont fait d'elle une femme plantureuse, selon les standards modernes. Aussi, sa conception quantitative de la richesse gastronomique ne pouvait aller qu'à l'encontre des idées contemporaines sur la Nouvelle Cuisine et l'importance du contrôle des calories. Elle mena plusieurs actions d'éclat par l'entremise de la Gastromancie et ses "attentats" alimentaires ont commencé à porter leurs fruits : elle réussit à obtenir plusieurs récompenses gastronomiques en utilisant correctement quelques formules dans d'infâmes gargotes où l'huile et le gras sont les seuls aliments servis à la clientèle. Et pour parachever le tout, elle est arrivée à faire destituer l'un des plus grands chefs cuisiniers du moment en transformant le repas du critique gastronomique de manière à faire passer un succulent repas de cuisine pour anorexique pour un repas indigne d'une cantine scolaire.

Cette belle black autrefois énergique est actuellement dans le couloir de la mort. Elle ne regrette son geste que dans la mesure où cela l'a éloigné de son fils. Elle a accepté que son exécution par injection de produit létal soit télévisée car elle est consciente du pouvoir des images, en bonne Adepte qu'elle est. Elle a le senti-



Illustrations : tous droits réservés

DAMS.

Illustrations : tous droits réservés



Sandy McAllister

Sandy est une journaliste de talent qui adore le direct. Quand son patron lui a demandé de couvrir l'interview du petit Luka à l'occasion de la mise à mort de sa mère, elle a compris que c'était potentiellement une chance de marquer des points dans son plan de carrière. Le reportage pourrait toucher des millions de gens et faire d'elle une journaliste de renom. Sauf que Luka a fui l'orphelinat et donc, Sandy se retrouve le bec dans l'eau. Elle a donc décidé de faire un sujet sur la disparition du gamin dans l'espoir de le retrouver juste avant la mise à mort et donc de réussir sa mission malgré tout. Elle est accompagnée d'un ancien cameraman ayant couvert la Yougoslavie qui est très blasé de se retrouver à filmer l'Amérique profonde et d'un preneur de son débutant pas très doué.

Andrew Nokam

Le patron de *CoupeFaim* est persuadé que Luka l'a vu sur les lieux du crime et qu'il est en mesure de l'identifier. Il vit dans la crainte permanente qu'un gamin de 11 ans fasse tomber à l'eau tous ses plans et le dénonce

ment qu'en étant la première condamnée à mort à mourir devant plusieurs millions de personnes, elle a une chance d'accéder à un statut particulier, mais elle n'en sait pas plus.

Arnold Lipack

Cet activiste de la Nouvelle Inquisition a été profondément marqué par sa première affaire concernant Norma Ladow, aussi quand il a appris sa prochaine mise à mort télévisée et l'existence d'un fils, il s'est douté qu'il y avait anguille sous roche. Du coup, accompagné d'une petite équipe d'intervention, il a décidé de retrouver le fils de Norma pour s'assurer qu'il ne manipule pas lui aussi la magie de manière inconsidérée. Et il ne va pas être déçu, car son fils (oh la belle surprise !) va sacrément jouer avec la chaos magic dans les heures à venir. Arnold Lipack n'est pas un méchant, mais au service de son organisation, il a appris à obéir et à faire ce qu'il fallait pour que les ennuis cessent. Il n'hésite plus à faire appel à la violence si la situation le réclame.

Paul Garkel

C'est un des éducateurs de l'orphelinat. Ce n'est pas la première fois que Paul "s'amuse" avec un enfant puisqu'il y a quelques années, il avait déjà abusé d'un garçon du quartier. Ce dernier avait très mal vécu la chose et s'était suicidé en utilisant l'arme de service de son oncle, qui était flic. Paul n'avait pas été inquiété

par l'enquête qui n'avait jamais décollé. Et quand Paul s'est marié quelques mois plus tard, ses pulsions disparurent. Du moins, le croyait-il. Quand sa femme est partie avec un pharmacien, il a recommencé en prenant Luka pour victime. Et comme Luka vient de disparaître de l'orphelinat, Paul a très peur que le gamin aille voir la Police pour raconter ses petits secrets. Aussi Paul est-il déterminé à retrouver Luka avant tout le monde afin de le faire taire définitivement.

Mark Parzini

Mark est flic en uniforme depuis pas mal d'années. Il est né dans le quartier et arrive bientôt à la retraite. Mais Mark n'est pas quelqu'un de très heureux depuis que son neveu s'est tiré une balle en pleine tête il y a quelques années. Depuis ce tragique événement, Mark essaye de trouver le salopard qui est responsable de toute cette merde. Il pense que c'est quelqu'un du quartier, mais il n'a pas pu mettre la main sur lui pour le moment. Alors Mark patrouille inlassablement dans le quartier à la recherche d'un indice qui lui manquerait pour choper le coupable. Depuis quelques heures, sa mission est de retrouver un gamin qui a disparu de l'orphelinat voisin. Autant dire qu'il est en alerte maximum. Il est accompagné d'un tout jeune coéquipier, Alfred Polaw, à qui il apprend les ficelles du métier. Et sa haine des voleurs d'enfant.

à la Police. Le jour de la mise à mort de Norma approche et Andrew devient fou : il a décidé de retrouver le gamin pour le faire taire. Mais il n'est pas le seul et c'est loin d'être un spécialiste du kidnapping. Par exemple il est assez bête pour kidnapper un enfant avec sa propre voiture de sport très voyante.

Les gamins de l'orphelinat

Certains traumatisaient Luka à longueur de temps, mais d'autres, des victimes aussi, avaient sympathisé avec lui durant ces mois de cauchemar. Aussi Luka, qui est liés à ses copains en bien ou en mal, va les entraîner malgré eux dans la boucle. Et la santé mentale des gamins n'est pas assez solide pour leur faire endurer une pareille expérience temporelle.

Le principe du scénario

Le scénario débute un beau matin à 8h03 par le réveil des PJ. Dès lors, des événements se produisent régulièrement dans leur entourage, les amenant à s'intéresser à Luka et son étrange histoire. Il est peu vraisemblable qu'ils retrouvent le gamin avant midi. Or c'est à 12h00 que sa mère est exécutée en direct à la télévision. Et ça, Luka ne l'acceptera jamais et fera tout pour que ça n'ait jamais eu lieu. Il provoque donc inconsciemment un retour dans le passé en utilisant la charge majeure qu'il a héritée de sa mère. La journée va donc recom-

mencer pour les PJ à 8h03 par le même réveil. Et les choses se reproduiront de la même façon jusqu'à midi, à moins qu'ils n'interviennent au bon endroit au bon moment. L'intérêt du scénario est donc basé sur la répétition des scènes : il est important pour le MJ de décrire de multiples détails qui, sans cesse, se reproduisent au fur et à mesure que la boucle est actionnée. De même, il faut que le MJ porte une attention particulière sur l'effet papillon : si les PJ modifient le déroulement d'une scène, cela doit avoir une répercussion plus tard dans la matinée (exemple : si les PJ coupent le courant dans le quartier, alors ils ne pourront pas regarder l'émission de télévision à 11h00). À chaque fois que la boucle reprend (c'est-à-dire que l'action redémarre à 8h03), tout le monde se retrouve physiquement dans le même état que lors du premier réveil. Si quelqu'un meurt pendant une boucle, il se réveille vivant au début de la boucle suivante. Les éventuelles blessures reçues pendant une boucle disparaissent également au réveil suivant. Pour ce qui est des charges possédées par les protagonistes, elles reviennent au même niveau qu'au moment du premier réveil à chaque nouveau réveil. Si majoritairement personne ne se rend compte de cette boucle temporelle et ne garde aucun souvenir des boucles, certains PNJ et les PJ sont eux conscients de revivre la même matinée.

Ces personnes, en fonction de leur intelligence et de leur sens de la déduction, se rendront compte plus ou moins rapidement qu'ils vivent la même matinée en boucle. Elles essayeront donc de changer le cours des choses et de provoquer des changements dans l'enchaînement des événements normalement condamnés à se répéter sans variation. Donc, il y a fort à parier par exemple que Luka se cachera dans différents endroits en fonction de l'avancée de l'enquête de tout le monde puisqu'il sait très bien qu'on le recherche. De même, Arnold Lipack devrait rapidement devenir imprévisible puisqu'il va lui aussi mettre à profit la boucle pour surprendre les gens et modifier le déroulement des scènes. Par contre Norma Ladow risque de devenir folle car elle va mourir plusieurs fois sans pouvoir modifier le cours des événements puisqu'elle est en prison. De même les enfants de l'orphelinat vivront probablement un enfer et devraient devenir fous. En effet, la situation est proprement surnaturelle et non cartésienne : une telle boucle temporelle est une chose qui peut altérer l'équilibre mental de n'importe qui. Il conviendra donc pour les personnes qui ont conscience de ce retour perpétuel à 08h03 de faire régulièrement des jets de folie quand elles sont confrontées à la réalité temporelle de l'événement. C'est un phénomène grave qui réclame un jet de Surnaturel de rang 7 au moins chaque matin. Mais en fonction de la manière dont les événements se déroulent, des jets d'Impuissance et d'Isolation auront fréquemment lieu. Aussi il y a fort à parier que la psychologie de Luka, de sa mère, de son père, de ses amis et des PJ plonge dan-

gereusement vers la folie si la boucle dure trop longtemps. Si Luka devient psychologiquement trop affaibli, il risque de devenir dangereux pour son entourage, de refuser le contact humain ou pire, d'éventuellement commettre un meurtre. Les PJ devront donc agir vite et bien pour le maintien de leur propre normalité psychologique mais aussi pour celle des protagonistes de l'histoire.

Une matinée type

Voici donc comment se déroule une matinée type si personne n'influe sur son déroulement :

08h03

La sonnerie de la porte sort les PJ du sommeil. Ils ont fait la fête la veille au soir et l'appartement ressemble à Bagdad après le passage des bombardiers américains : cadavres de bouteilles partout, boîtes à pizza qui traînent par terre... Les PJ sont tous restés dormir dans le même appartement du 333 Zampano Street car ils étaient trop éméchés ou trop fatigués pour partir dormir ailleurs. La sonnerie de la porte insiste et l'on peut même entendre un "Police, ouvrez !" ferme et décidé. Il s'agit de Mark Parzini et de son coéquipier qui font le tour du voisinage pour obtenir des informations sur Luka, dont ils montrent une photo aux PJ. Les deux flics posent les questions d'usage et expliquent que le garçon a disparu de l'orphelinat depuis plus de 24 h. Si les PJ réagissent normalement et n'ont pas de renseignements particuliers à fournir aux deux flics, ces derniers passent au voisin suivant.

08h14

La voisine un peu sourde, Madame Vikelli, allume la radio dont le son traverse les murs de l'appartement. L'animateur parle longuement de l'exécution qui va avoir lieu en direct sur le petit écran à midi et revient sommairement sur la culpabilité de Norma Ladow.

08h28

Le fourgon TV de Sandy McAllister percute la voiture d'un des PJ garée en bas de l'immeuble. La journaliste commence son travail d'investigation dans le quartier à la recherche de Luka. Mike, le concierge Vidéo-mancien de l'immeuble des PJ [1] est tout émuostillé par la venue de la télévision dans sa rue.

08h37

Un VRP sonne à la porte des PJ car il vend des bibles. C'est une magnifique fausse piste pour plus tard, quand les joueurs soupçonneront tout le monde de tout.

08h42

Carlos, un gamin du quartier, balance un pavé dans la vitre de la voiture du PJ toujours garée en bas de l'immeuble pour lui piquer son autoradio. Il file ensuite revendre son butin à un receleur quelques rues plus loin.

09h00

Madame Vikelli allume la télévision qui vient de débiter son émission spéciale sur Norma Ladow : *Death on the Green Line*. L'émission revient sur le procès et fait un portrait de la meurtrière et de la victime. L'émission insiste beaucoup sur le numéro de téléphone que le public peut appeler (à ses frais, *of course*) si quelqu'un possède un indice ou une preuve permettant au gouverneur de faire repousser l'exécution qui aura lieu à midi. La chaîne de télévision offre une récompense de 100 000 \$ à la personne qui pourrait empêcher la mise à mort. Devant la violence de l'émission, Madame Vikelli fait une petite alerte cardiaque sous la forme d'un évanouissement. Rien de bien grave, mais de quoi inquiéter son voisinage sans doute.

09h11

Paul Garkel sonne à la porte des PJ. Il leur montre la même photo que les flics et dit à peu près les mêmes choses. Il insiste sur la nécessité de l'appeler dès que Luka sera localisé car il est le seul à pouvoir discuter en toute confiance avec l'enfant, qu'il connaît bien puisqu'il est son éducateur.

09h17

La voiture d'Arnold Lipack et de ses acolytes percute un ivrogne. Une ambulance est appelée et après le témoignage de quelques témoins auprès de Mark Parzini, les membres de la Nouvelle Inquisition ne sont pas inquiétés par la Police qui conclut à l'état d'ébriété du blessé. Bien évidemment, les fois suivantes, l'accident n'aura plus lieu car Arnold Lipack anticipe la scène.

09h34

Andrew Nokam kidnappe un enfant dans sa voiture, mais ce n'est pas Luka. Il emmène l'enfant dans un entrepôt voisin. Le quartier est affolé, tout le monde descend dans la rue pour voir ce qui se passe. Les deux policiers essayent de collecter des témoignages.

09h45

La Nouvelle Inquisition sonne chez les PJ sur dénonciation des voisins. La rencontre est tendue et peut basculer à tout instant.

10h00

Mark Parzini et son coéquipier font un deuxième passage chez les PJ pour poser des questions concernant l'enlèvement de l'enfant qui vient d'avoir lieu. Très soupçonneux, ils essayent de fouiller l'appartement alors qu'ils n'ont pas d'autorisation pour cela. Si les PJ n'ont pas d'alibi convaincant ou qu'ils paraissent étranges, ils n'hésiteront pas à les faire embarquer après avoir appelé des renforts.

10h07

Andrew Nokam panique et tue l'enfant qu'il a kidnappé. Il dépose le corps dans une poubelle dans une impasse parallèle de la Zampano Street et retourne rôder pour trouver Luka.

10h16

Des éboueurs trouvent le corps du gamin qui vient de bloquer le mécanisme du camion-benne. Le médecin légiste de la Police se déplace, des renforts arrivent. Le père du gamin, un ancien soldat de la première guerre du Golfe, hurle dans la rue.

10h30

Sandy McAllister et sa caméra sonnent à la porte de PJ. Elle est en direct à la télévision nationale et toute réaction étrange des PJ sera immédiatement connue par tout le pays. Elle pose des questions chocs, bien provocantes et n'hésite pas à insinuer des choses sordides pour faire réagir les PJ.

10h39

Mike monte voir les PJ pour savoir ce qu'ils pensent de la situation. Il est complètement excité par la présence de la télévision et cherche à tout prix à passer en direct, quitte à dire de gros mensonges pour augmenter l'audience : il peut accuser les PJ à tort ou même avouer qu'il est l'auteur du meurtre pour faire son intéressant.

10h53

Le père du gamin retrouvé mort est allé chercher une arme à feu et a pris Paul Garkel en otage dans un magasin de sport de la Zampano Street. La rue est bloquée par la Police qui essaye de négocier avec le preneur d'otage.

11h00

Début du direct avec la prison. Les USA branchent tous leurs écrans de télévision pour suivre l'émission. Plus personne ne travaille ou ne répond au téléphone tellement l'émission est suivie.

11h08

La Nouvelle Inquisition "secoue" Mike car elle pense qu'il a manipulé tout le monde pour passer à la télévision. Ils cassent son matériel vidéo pour le faire avouer et le tabassent sans résultat.

11h26

Andrew Nokam est interviewé par Sandy McAllister et se déclare profondément touché par la situation. "Je trouve cruel qu'une femme qui va bientôt perdre la vie ne puisse pas parler avec son fils une dernière fois. C'est pourquoi j'offre 150 000 \$ à quiconque est en mesure de nous dire où se trouve Luka afin qu'il puisse dire au revoir à sa mère."

11h34

Paul Garkel est monté tout en haut de l'immeuble des PJ et menace de sauter car il est à bout.

11h45

Sous le coup du suspense télévisuel et de l'am-

bianche dans le quartier, Madame Vikelli fait une sérieuse attaque cardiaque qui nécessite une hospitalisation.

11h53

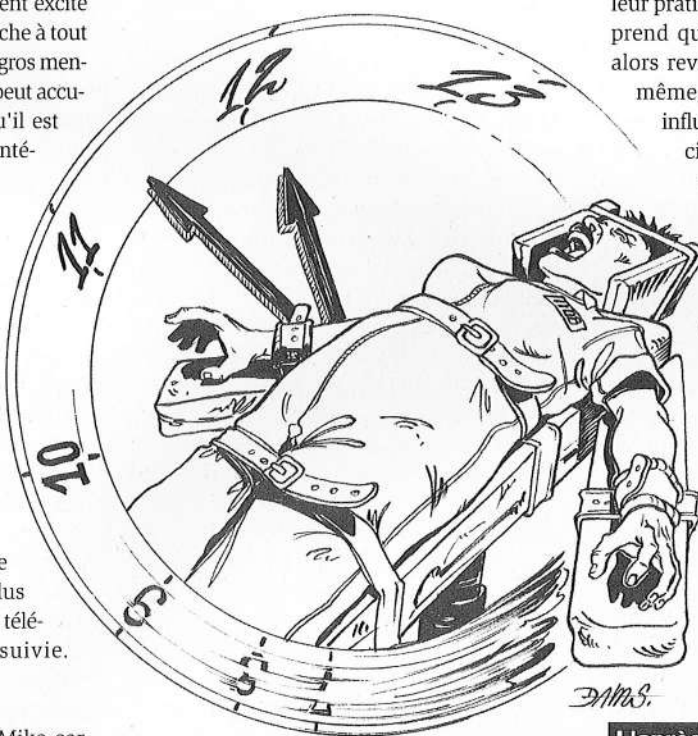
Un témoin prévient Andrew Nokam de la localisation de Luka en échange de l'argent. Andrew essaye donc d'aller chercher le gamin tout seul pour le tuer.

12h00

Dans une débauche de pages publicitaires et d'effets d'annonce, Norma Ladow subit son injection létale. Au moment où Luka voit sa mère mourir, il hurle. Le monde devient très lumineux, éblouissant, aveuglant. Fondu en noir.

08h03

Tout recommence...



Que faire ?

Mettre fin à la boucle

Il existe plusieurs façons de mettre fin à ce bug temporel. La première est radicale mais très efficace : la mort de Luka. En effet, s'il meurt le temps reprend son cours normal. Il y a deux personnes qui essayent de tuer Luka, aussi c'est une opportunité tout à fait envisageable si les PJ sont maladroits ou s'ils ne s'intéressent pas au jeune garçon. Une autre alternative serait d'empêcher Luka de voir la mort de sa mère. Mais comme Luka est conscient de ce qui se passe, il n'arrête pas de changer de cache, entrant dans un appartement vide ou n'hésitant pas à se cacher dans une habitation occupée par quelqu'un de crédule (comme une voisine sourde et sénile). Il est à la fois partout et nulle part. L'autre solution est de faire annuler la mise à mort en appelant le n° de télé-

phone affiché à la télévision et de donner au gouverneur d'excellentes raisons de suspendre l'exécution. Il faudrait pour cela comprendre le rôle de Andrew Nokam. Bien évidemment, les PJ pourraient également faire usage de la magie pour tenter de faire rentrer les choses dans la normalité.

Pour compliquer le tout

Si vous trouvez la situation trop simple, il y a moyen de complexifier l'intrigue en utilisant certains éléments laissés dans l'ombre. Les membres de la Nouvelle Inquisition pourraient prendre une part plus active dans la chronologie et essayer de rompre la boucle de manière plus directe. Le conflit avec les PJ deviendrait sans doute incontournable, surtout si ces derniers ne sont pas discrets dans leur pratique magique. Si Arnold Lipack comprend qu'il est le père de Luka, il pourrait alors revoir ses priorités et ses valeurs. De même, Norma Ladow pourrait très bien influencer sur la chronologie en parlant explicitement de la boucle temporelle et en utilisant publiquement la magie au moment où elle est interviewée quelques minutes avant sa mort. Après tout, elle sait qu'elle ne meurt pas vraiment donc elle pourrait commencer à faire des choses un peu folles. Les amis de Luka à l'orphelinat peuvent également franchir le cap de la folie et s'automutiler ou bien avoir des délires collectifs en réaction aux boucles à répétition. S'ils comprennent qu'ils revivent la même journée à l'infini, ils pourraient commencer à se révolter dans l'orphelinat, à se venger de l'équipe éducatrice ou même à tenter un braquage dans une épicerie pour s'amuser.

L'après

Si les PJ tardent dans la résolution de ce mystère temporel, ils payeront certainement le prix fort à travers leur santé mentale mais en plus, ils verront de nombreuses personnes finir internées ou enterrées. En agissant vite, ils ont la possibilité d'éviter bon nombre de séquelles aux protagonistes de l'histoire. Dans tous les cas, cette aventure prend de l'ampleur si le MJ fait par la suite référence à ces PNJ dans sa campagne afin de montrer les conséquences des actes des PJ, en bien ou en mal. Laisser l'éducateur pédophile s'en sortir ou bien permettre à Andrew Nokam de tuer Luka devrait miner le moral des PJ s'ils ont un minimum de cœur. Mais peut-être leur état mental ne leur permet-il plus de ressentir de la compassion ?

1. Disponible sur <http://www.hu-mu.com>
2. Cf. "Dans la chaleur de la nuit", scénario officiel Unknown Armies publié dans le numéro 25 de Casus Belli.

Casting

Luka Ladow

Personnalité : Enfant taciturne mais débrouillard
Obsession : Empêcher sa mère de mourir
 Points de Résistance : 25

Stimulus de Rage : Voir quelqu'un qu'il aime souffrir

Stimulus de Peur : (Impuissance) L'orphelinat, son éducateur... tous ceux qui lui veulent du mal

Stimulus de Noblesse : Rendre service à quelqu'un dans le besoin

Corps : 25 (Frêle)

Athlétisme 30%, Bagarre 20%, Basketball 25%

Vitesse : 40 (Pataud)

Initiative 30%, Esquive 40%

Esprit : 40 (Juvénile)

Éducation générale 15%, Observer 30%,

Connaissance de la Zampano Street 30%

Âme : 50 (Malicieux)

Séduire 30%, Mentir 40%

Charges : 1 majeure

Violence : 1 Endurci 4 Échec

Surnaturel : 0 Endurci 2 Échec

Impuissance : 1 Endurci 2 Échec

Solitude : 2 Endurci 3 Échec

Soi : 0 Endurci 0 Échec

Arnold Lipack

Personnalité : Agent de la NI qui est rentré dans le moule et qui en sort difficilement

Obsession : Appliquer les directives de la Nouvelle Inquisition

Points de Résistance : 60

Stimulus de Rage : Croiser quelqu'un qui s'oppose à l'action de la Nouvelle Inquisition

Stimulus de Peur : (Soi) Faillir à ses obligations de chef d'équipe

Stimulus de Noblesse : Découvrir qu'il a un fils avec qui il a du temps à rattraper

Corps : 60 (Entraîné)

Athlétisme 30%, Bagarre 50%, Base-ball 10%

Vitesse : 50 (Nerveux)

Initiative 30%, Conduire 20%, Esquive 40%, Pistolet 20%

Esprit : 60 (Embrigadé)

Éducation générale 30%, Observer 40%, Enquêteur 30%

Âme : 50 (Froid)

Séduire 30%, Mentir 30%, Détecter un Adepté ou un Avatar 30%

Violence : 4 Endurci 2 Échec

Surnaturel : 5 Endurci 4 Échec

Impuissance : 0 Endurci 0 Échec

Solitude : 3 Endurci 5 Échec

Soi : 0 Endurci 1 Échec

Paul Garkel

Personnalité : Pédophile à la dérive aux pulsions incontrôlées

Obsession : Palier le vide qui est le centre de sa vie médiocre

Points de Résistance : 40

Stimulus de Rage : Être confronté à sa propre nullité

Stimulus de Peur : (Impuissance) Être pris la main dans le sac et devoir payer le prix fort

Stimulus de Noblesse : À bien y réfléchir, sa femme a été sa seule planche de salut

Corps : 40 (Malingre)

Athlétisme 20%, Bagarre 40%, Football 20%

Vitesse : 50 (Précis)

Initiative 20%, Esquive 30%, Conduire 30%, Pêche à la mouche 30%

Esprit : 40 (Limité)

Éducation générale 30%, Observer 20%, Psychologie infantile 30%

Âme : 60 (Séducteur)

Séduire 40%, Mentir 40%, Convaincre 20%

Violence : 6 Endurci 3 Échec

Surnaturel : 0 Endurci 0 Échec

Impuissance : 3 Endurci 2 Échec

Solitude : 1 Endurci 4 Échec

Soi : 0 Endurci 3 Échec

Mark Parzini

Personnalité : Tenace et expérimentée : la rue est toute sa vie et sera probablement la raison de sa mort

Obsession : Retrouver le responsable de la mort de son neveu

Points de Résistance : 60

Stimulus de Rage : Les gens qu'il fait entrer dans la catégorie des pervers

Stimulus de Peur : (Impuissance) Que le coupable passe de nouveau à l'acte

Stimulus de Noblesse : Il est particulièrement généreux avec les enfants

Corps : 60 (Ventru)

Athlétisme 20%, Bagarre 40%, Immobilisation 40%

Vitesse : 60 (Attentif)

Initiative 40%, Esquive 20%, Conduire 30%, Pistolet 30%

Esprit : 40 (Fatigué)

Éducation générale 20%, Observer 40%, Connaissance de la loi 20%

Âme : 40 (Désabusé)

Séduire 20%, Mentir 20%, Se renseigner dans la rue 40%

Violence : 3 Endurci 0 Échec

Surnaturel : 0 Endurci 0 Échec

Impuissance : 2 Endurci 4 Échec

Solitude : 0 Endurci 0 Échec

Soi : 1 Endurci 1 Échec

Sandy McAllister

Personnalité : Opportuniste et délicieusement provocatrice

Obsession : Devenir LA journaliste d'une grande chaîne nationale

Points de Résistance : 40

Stimulus de Rage : Le sexisme professionnel

Stimulus de Peur : (Soi) Qu'un accident la défigure et l'éloigne de la caméra

Stimulus de Noblesse : Elle a tendance à faire facilement confiance aux gens qui proviennent de la même ville qu'elle : Chicago

Corps : 40 (Fine)

Athlétisme 30%, Bagarre 20%, Fitness 30%

Vitesse : 40 (Maladroite)

Initiative 40%, Esquive 30%, Conduire 30%,

Esprit : 60 (Incisive)

Éducation générale 40%, Observer 30%, Journalisme 30%

Âme : 70 (Manipulatrice)

Séduire 40%, Mentir 40%, Interviewer 30%

Violence : 1 Endurci 0 Échec

Surnaturel : 0 Endurci 1 Échec

Impuissance : 3 Endurci 2 Échec

Solitude : 6 Endurci 1 Échec

Soi : 0 Endurci 2 Échec

Andrew Nokam

Personnalité : Requin de la finance manquant parfois de cerveau

Obsession : Devenir le n°1 du repas de substitution

Points de Résistance : 50

Stimulus de Rage : Tout ce qui empêche son triomphe économique

Stimulus de Peur : (Impuissance) Que quelqu'un soit en mesure de remonter jusqu'à lui pour le faire plonger

Stimulus de Noblesse : Son jeune frère qui est dans un fauteuil roulant suite à un accident de voiture de course

Corps : 50 (En forme)

Athlétisme 40%, Bagarre 20%, Rester maigre 30%

Vitesse : 60 (Sportif)

Initiative 40%, Esquive 20%, Conduire 50%, Kidnapping 10%

Esprit : 60 (Stratège)

Éducation générale 30%, Observer 20%, Marketing 50%

Âme : 60 (Négociateur)

Séduire 40%, Mentir 40%, Promettre 20%

Violence : 6 Endurci 1 Échec

Surnaturel : 1 Endurci 0 Échec

Impuissance : 1 Endurci 3 Échec

Solitude : 4 Endurci 0 Échec

Soi : 2 Endurci 4 Échec

L'héritage de

Clausodel

Scénario : Philippe Fenot

**Illustrations : Jérôme Huguenin ; Ralph Horsley
pour Pelgrane Press**

Ce scénario de niveau Rhialto propose aux joueurs d'incarner des personnages pré-tirés Archi-Magiciens. Les PJ devront interrompre leur vendetta séculaire pour accomplir les ultimes volontés de leur suzerain. Ce scénario est jouable avec les seuls règles abrégées, disponibles gratuitement sur le site de l'éditeur : l'occasion de se lancer !

Préambule

Histoire

Clausodel, Empereur-Mage du pays d'Enskai, est à l'article de la mort. Son cénacle de Princes-Magiciens – du moins, les six qui ont survécu

à plusieurs siècles de guérilla – est suspendu à son souffle, en attendant le dernier. Sentant son dernier moment approcher, Clausodel réunit les six puissants sorciers pour leur faire part de ses ultimes volontés. Ceux-ci sont réticents à répondre à la convocation : chacune des tentatives de trêve de ces derniers siècles s'est

soldée par la mort d'un membre du cénacle : Malnérik le Bien-Aimé, le Vif (qui ne l'est plus tellement, du coup), Sarpò l'Archi-Nécromant (qui sert aujourd'hui de cobaye aux sorts qu'il a lui-même développés) et d'autres, sont de "vivants" témoignages de la félonie de la confrérie.

Les mages restants ont donc développé une solide paranoïa nécessaire à leur survie et ont tous changé plusieurs fois de corps ou d'apparence pour tromper l'ennemi. Pourtant, si aucun ne brûle d'envie de répondre à la convocation, ils

ne peuvent refuser d'obéir à un ordre direct de leur maître, sous peine de voir se former une alliance contre eux, ou, pire, de laisser passer l'occasion d'hériter de la mythique Tiare d'Omnipotence.

Implication

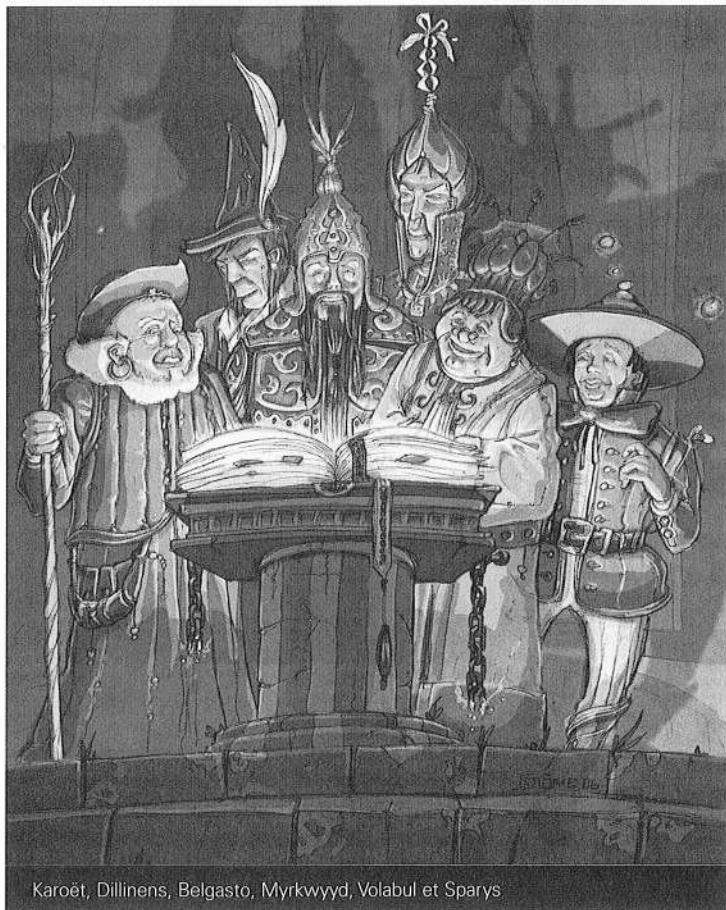
Les joueurs incarnent, non pas des Princes-Magiciens, mais des usurpateurs qui ont pris leur place pour différentes raisons. Chacun d'entre eux pense – au moins au début – qu'il est le seul non-magicien au milieu d'une assemblée de terribles adeptes des arcanes.

Kraslo est le fidèle serviteur de Belgasto. Il représente contraint et forcé son maître, qui craint une trahison de la part de ses condisciples. Heureusement, Kraslo est vêtu du Haubert Cliquetant du Paladin Écarlate.

Sparys n'est autre que lui-même, mais sans les pierres IOUN qu'un autre magicien lui a dérobées, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Numen a lui aussi été délégué par son maître Karoët, et est accompagné d'un sandestin boulimique et récalcitrant du nom de Heralcin. Dillinens, le maître de Ioman, est décédé inopinément il y a quelques années et Ioman a pris sa place. Il a appris par cœur le sortilège qui a fait la célébrité de Dillinens mais n'a aucune idée de ses effets et redoute d'avoir un jour à le lancer.

Volabul Chanteplume a envoyé au chevet de l'empereur un double de lui-même, mais à durée de vie limitée et démuné de ses pouvoirs. Heureusement, le double possède l'Anneau de Yart Cog de la Futile Vacuité.

Le raffiné Myrkwydd a été occis en venant par Joroboam, un ambitieux qui convoite la Tiare



Karoët, Dillinens, Belgasto, Myrkwydd, Volabul et Sparys

Venu du Levant, voici Belgasto le Prudent, dont on ne dit qu'il ne prend pas une décision sans avoir consulté au moins trois augures. Vêtu du Haubert Cliquetant du Paladin Écarlate, Belgasto est invulnérable à toute magie, acte ou pensée hostile.

Apparu du Ponant, voici Sparys le Juvénile, Prince-Magicien depuis seulement deux siècles. Son caractère enthousiaste et primesautier le rend dangereusement imprévisible pour ses ennemis.

Surgissant du Septentrion, voici Karoët l'Outrecuidant, qui tient sa réputation de mauvais convive d'un incident oublié de tous.

Arrivant du Midi, voici Dillinens de Yobach, qui doit sa terrible réputation au sort présumé irrésistible qu'il a présenté au jury de l'école de sorcellerie de Yobach. Émergeant du Nadir, voici Volabul Chanteplume, ancien disciple du célèbre Grashpotel, réputé pour son amour des animaux et sa misanthropie.

Descendu du Zénith, voici Myrkwyd l'Occultant, chef de l'Aréopage Aéroplane de la ville volante de Carthage XXII. Son goût pour le sexe dit faible n'a d'égal que sa maîtrise des arcanes dansés.

déclenche quand on bat des mains, ce qui produit un tonitruant bruit de tôles : le porteur des Manicles lance 1 dé. Sur un résultat de 2 à 6, toute personne entendant le bruit perd 1 dans sa réserve de [Santé], à l'exception du porteur des Manicles. Il est possible d'y résister en tentant un test de [Magie], au coût habituel. Sur un résultat de 1, les Manicles produisent un bruit de clochette cristallin : tous les points de [Santé] précédemment perdus sont regagnés et les Manicles ne produisent plus d'effet magique tant que leur porteur ne les a pas réactivées en applaudissant de façon ininterrompue pendant 1 h.

Au chevet du malade

Le scénario commence alors que tous les personnages sont introduits par d'obséquieux serveurs

dans l'antichambre impériale. Cette pièce carrée possède quatre banquettes, appuyées contre chacun des côtés de la pièce. Un silence pesant s'installe (en vérité, aucun d'eux ne connaît les autres, mais tous doivent faire semblant d'avoir des siècles de vie et de rivalité communes), avant que le chambellan de Clausodel n'apparaisse, un petit homme mesquin aux manières obséquieuses du nom de Pangel.

Celui-ci les précède alors jusque dans les appartements impériaux. Arrivé à la porte de la chambre, Pangel se retourne vers les PJ et leur demande avec un sourire torve, lequel d'entre eux il doit faire entrer en premier. Une fois ce léger problème d'étiquette résolu, les PJ pénètrent dans la vaste chambre impériale, qui ressemble à une salle de trône où celui-ci aurait été remplacé par un gigantesque lit. Les draps en sont tirés, et de derrière montent de pénibles râles – ainsi qu'une odeur avancée de pourriture. Au pied du lit est disposée une grande vasque emplies d'un liquide argenté, dont le clapotement retentit sinistrement dans l'atmosphère sépulcrale de la pièce. Seuls quelques courtisans et fonctionnaires, figés dans une attitude guidée, sont présents. Après de longues minutes d'attente pénible, une voix hachée s'élève de derrière les tentures : "Mes vicioux et retors

élèves, savez-vous seulement à quand remonte la dernière bonne action que vous avez réalisée ?" Les personnages n'ont probablement rien à répondre à cela, et le vieillard poursuit. "Avez-vous seulement déjà eu un comportement bon et généreux, sans arrière-pensées ?" Silence.

"Je me meurs, et mon souhait est de pouvoir serrer mon fils unique sur ma poitrine. Ce fils que je n'ai jamais connu et dont la mère m'a caché l'existence."

Re-silence – plus profond encore.

"Je devine ce que vous pensez. Je ne pense pas qu'il soit incliné ou capable de porter la Tiare d'Omnipotence. Non, mon seul désir est que mon héritier fasse en sorte que mon fils naturel ne manque jamais de rien."

Silence soulagé.

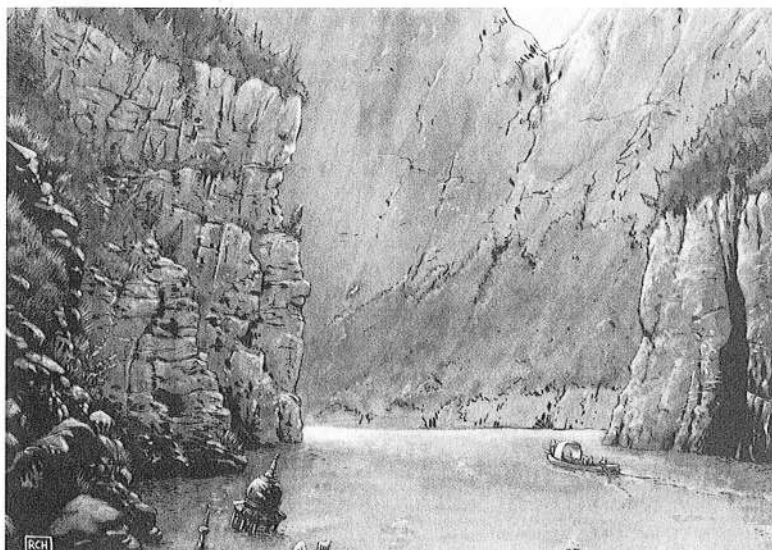
"Penchez-vous sur la vasque, que je fasse naître dans le reflet le visage de mon fils, tel qu'il m'a été révélé en rêve. En vous concentrant dessus, vous devriez apparaître à proximité. Prenez la Perle de Retour Efficient : elle est mélomane, et si vous chantez à proximité d'elle, elle vous ramènera par vibrations sympathiques auprès de sa jumelle, que mon chambellan garde en sa possession jour et nuit."

Pangel sort d'une petite boîte une des deux perles qui s'y trouvent, et la tend avec un regard interrogateur vers les PJ, semblant demander silencieusement auquel d'entre eux il la remet. Ceci fait, il retourne près du lit et le liquide dans la vasque se met à frémir doucement. Un visage y apparaît alors progressivement. Les PJ se penchent sur lui, et, par un magnifique effet de fondu-enchaîné, les PJ apparaissent sur ce qui semble être la place d'une petite ville cosmopolite.

Contrainte par corps

Domangosum

Les informations suivantes sont de notoriété publique. Un PJ réussissant un jet de [Pédanterie] ou [Commérage] les rassemble facilement.



Illustrations : tous droits réservés

d'Omnipotence. Si Joroboam ne dispose d'aucun don magique, il possède par contre les Manicles Cyclopéennes.

Magie, magie

Chacun des PJ, à l'exception de Numen qui est aidé d'un sandestin et de Sparys qui est magicien de niveau Dilettante, est doté d'un objet magique ou pouvoir particulier, dont voici la description :

Les cibles du Sortilège de Dillinens se prennent pour des animaux et se comportent comme tels. Les membres du jury, affreusement vexés, avaient fait croire à un terrible sortilège pour effacer leur humiliation : un vénérable censeur s'est par la suite donné la mort en se rappelant le comportement qu'il avait eu en se prenant pour une génisse en chaleur. [Portée : À Vue ; Durée : Plusieurs heures ; Difficulté : Élémentaire].

Si le Haubert Cliquetant du Paladin Écarlate protège son porteur de toute action hostile, cela ne dure que tant qu'il retient son souffle. Les porteurs de cet objet se prennent en général de passion pour la plongée en apnée. En termes de jeu, tant que le joueur n'inspire ni n'expire, il dispose d'une Réserve de 30 en [Défense] et en [Magie].

L'Anneau de Yart Cog de la Futile Vacuité permet au joueur de faire don du jet de dé qu'il vient d'obtenir pour un Test d'Aptitude à un autre joueur. Pour ce faire, il note le score et le nom du bénéficiaire sur un petit papier qu'il glisse au MJ. Quand la cible vient à lancer le dé, le MJ lui donne le papier dont le score annule et remplace celui qu'il vient d'obtenir. Le personnage, grâce à un sens aigu de la justice cosmique, devine instinctivement à qui il doit cette "faveur".

Les Manicles Cyclopéennes ressemblent à des mouffles en fonte runiques. Leur pouvoir se

La ville-franche de Domangosum est toute entière consacrée au négoce. Des marchands de tout acabit y vendent tout ce dont on peut rêver, et les mots "impôts", "taxes" ou "quotas" sont des jurons qu'il est très mal vu de proférer. La devise quelque peu ésotérique de la ville est "Transparence, Homogénéité, Atomicité". La concurrence est sauvage et la seule autorité régulatrice est celle exercée par le corps des Tariféraires, une sorte de police veillant au respect des contrats de vente. Les Tariféraires sont masqués, car la charge est temporaire : chaque résident de Domangosum l'exerce à tour de rôle. En théorie, le masque symbolise la justice aveugle du marché et permet de s'assurer que le Garant n'est pas entravé par les préjugés de sa profession ou de son statut. Les véritables litiges sont portés devant un juge appelé "La Main Invisible". Le Maire, qui porte le titre de Fridriche, n'a qu'un rôle protocolaire.

Une réussite notable au jet de [Commerçage] permet en outre d'obtenir les informations suivantes :

5 - La Main Invisible n'a jamais rendu, de mémoire d'homme, d'autres jugements que la confiscation des biens de tous les plaignants. On évite donc, dans la mesure du possible, de faire appel à lui.

6 - Il est connu que chaque citoyen profite de son temps de service chez les Tariféraires pour saboter outrageusement le commerce de ses concurrents et favoriser le sien.

La [Pédanterie] permet aussi de connaître quelques détails pittoresques de la ville :

4 - Histoire : l'urbanisme particulier de la ville, dont les rues sont rectilignes et les immeubles accolés, serait hérité des plans d'un antique "centre commercial".

5 - Loi : l'indépendance de Domangosum vient de la confusion par le jurisconsulte qui défendait les intérêts du suzerain de la ville, entre les termes "Donataire" et "Donateur" - ce qui rendit la ville bénéficiaire des largesses princières.

6 - Coutume : il y a de cela quelques éons, un barde tenta de limiter la concurrence et d'imposer des quotas sur les chansons, en prétextant "l'exception culturelle". La réaction fut unanimement violente et la Main Invisible rendit un jugement connu sous le nom de "l'excision culturelle", interdisant la pratique de toute forme de musique.

Les miraculeuses potions du bon Dr Cugel

Les PJ apparaissent sur la place centrale du bourg, où le personnage dont ils ont vu le visage est en train de haranguer la foule, perché sur une estrade démontable. "Et c'est ainsi, nobles dames et gentilhommes, que ma bravoure et

mon intelligence m'ont permis d'être le premier humain depuis des éons à entrer en possession du fameux Élixir de Longévitité Pérenne, lequel - GARGL..." Le boniment est brutalement interrompu par six hommes charpentés en livrée verte et orange qui montent sur l'estrade et se saisissent brutalement de l'individu, avant de l'entraîner par les rues de la ville. Les PJ, en se frayant un chemin au milieu de la foule, peuvent les suivre sans problèmes, ce qui les mènera à un imposant manoir sur les hauteurs du bourg. Ils peuvent aussi demander à leurs voisins de quoi il en retourne. [Commérage]

4 - La livrée est celle des hommes de la mai-



son de Nar de Meelip, un riche créancier.

5 - Nar de Meelip était récemment en affaires avec l'individu arrêté, un marchand itinérant expert en potions et élixirs du nom de Cugel.

6 - Nar de Meelip souffre d'une maladie atavique très particulière, nommée le *prialpisme*, qui se traduit par un attrait irraisonné pour l'altitude et les parois verticales.

Cugel - puisque c'est bien de lui qu'il s'agit - est donc détenu prisonnier par Nar. Celui-ci va essayer de lui extorquer un remède à sa maladie, aggravée par l'usage des potions du charlatan, avant de décider de le vendre comme esclave pour tirer quelque compensation de son malheur.

Le discours de la méthode

À partir de là, quelles options s'offrent aux PJ ? La plus simple consiste à essayer de s'in-

troduire en force chez Nar de Meelip. Des jets en [Discrétion], en [Athlétisme] (pour escalader les enceintes et les murs), en [Doigts-agiles] pour crocheter les serrures, en [Perception] (pour s'orienter et trouver les cellules) seront nécessaires pour arriver jusqu'à Cugel. En cas d'échec, il y a de fortes chances que les gardes interviennent.

Les PJ peuvent également tenter de s'introduire par ruse auprès de Cugel. Il leur faut obtenir une entrevue avec Nar de Meelip, endormir ses soupçons et profiter d'être dans la place pour arriver jusqu'au prisonnier : les aptitudes sollicitées seront alors [Imposture], [Doigts-agiles], [Discrétion] et [Perception].

Enfin, les PJ peuvent obtenir de Nar lui-même qu'il relâche Cugel. Les PJ disposent de plusieurs leviers. Le chantage, tout d'abord. Pour cela, il faut connaître les travers de Nar. Chaque nuit, celui-ci, accompagné de deux gardes, se glisse jusqu'à une maison de plaisirs appelée "La romance des Deux Lunes". Mais il faut entendre ici romance dans le sens chanson, puisque c'est aux gammes et arpegges en galante compagnie que Nar se livre. Découvrir cela nécessitera des jets de [Discrétion] pour suivre Nar, et de [Persuasion], [Imposture] ou autre machination pour forcer l'entrée.

Le 2^e levier pour convaincre Nar consisterait à le soigner : en effet, son *prialpisme* s'est transformé en allergie pour les surfaces planes, et ses gardes sont obligés de le porter quand il doit se déplacer. Un jet de [Magie] (5 ou 6), de [Médecine] (4 à 6) ou de [Pédanterie] (6) permet aux PJ de deviner que c'est dû à une erreur d'ingrédient : les crapotins pilés. Les crapotins sont des grenouilles végétales, et peuvent être rampants ou grimpants. Cugel a utilisé des crapotins grimpants au lieu de crapotins rampants, et il faut maintenant battre la cam-

pagne pour trouver de quoi faire une infusion de crapotins rampants.

Enfin, il existe aussi certainement des moyens magiques...

Raffinements

Heralcin est un sandestin très contrariant, très difficile à convaincre, et renâclant d'autant plus à la tâche que son "maître" ne possède pas son floc. Son vice est la goinfrerie, et il profite de chaque instant d'inattention de son maître pour essayer de trouver de quoi manger. Or, il n'aime que ce qui est cher ou interdit.

Pangel, le chambellan de Clausodel, tente de leur mettre des bâtons dans les roues : s'ils ne reviennent pas, il obtiendra la charge de régent et l'usage de la Tiare. Il évite de les suivre de trop près, mais use de dénoncia-

tions anonymes et autres calomnies pour leur mettre les gens à dos.

La ville possède plusieurs auberges appartenant à la même franchise, "Pure & Parfaite". En cette période d'intense activité commerciale, très peu de chambres individuelles sont disponibles et 4 des PJ devront se contenter du dortoir commun. À moins qu'ils ne réussissent à s'illustrer dans le concours d'éloquence sponsorisé par "Pure & Parfaite" sur le thème : "Exégèse de la devise domangosumienne".

Sur les traces de Cugel l'Astucieux

La caravane de Maître Khamevin

Au moment où ils sont sur le point de le délivrer, les PJ découvrent que Cugel a été vendu à une caravane d'esclavagistes : soit ils sont arrivés trop tard, soit Nar a lui-même été doublé et tous les membres de sa maison vendus comme esclaves pour rembourser ses dettes.

[Commérage] :

4 - La caravane est dirigée par Maître Khamevin, un esclavagiste aussi cruel que retors.

5 - Son trajet emprunte, au nord de Domangosum, le plateau de Mumalghan, jusqu'au comptoir de Co où des navires en provenance de Kaiin viennent s'approvisionner en bétail humain.

6 - Maître Khamevin est réputé avoir conclu un pacte avec les tribus de Pharpos vivant sur le plateau de Mumalghan.

Le plateau de Mumalghan

Le plateau de Mumalghan est un territoire sauvage et glacé, évidemment réputé dangereux. Le chemin commence par une ascension du Pic de Yo jusqu'au col de Mumalghan. Celui-ci franchi, on se retrouve sur le plateau lui-même, une zone ondulée de vallées peu encaissées traversée de nombreux cours d'eau. Le climat est froid, la végétation rase et le vent semble souffler de façon constante de multiples directions à la fois. La visibilité est très réduite, en raison de la succession de talus qui empêchent de voir au-delà de la vallée où on se trouve. De nombreuses pistes traversent le plateau, aucune n'étant plus sûre ou plus facile qu'une autre. La nuit, les silhouettes fantomatiques de magnifiques bâtiments surgissent du sol, donnant aux voyageurs l'impression de se promener dans une cité fantôme.

[Pédanterie]

4 - Histoire : le plateau était une région riche et prospère jusqu'à ce que ses habitants

vexent l'Empereur-Mage Clausodel. Celui-ci plaça alors tous les bâtiments de la région dans le monde astral, et dissimula quelque part sur le plateau le portail d'accès. 5 - Folklore : les Pharpos sont les descendants des habitants de la ville de Mumalghan. Ils recherchent le portail d'accès à leur ville. Leur seule monnaie est les indices sur sa localisation, et leur férocité n'est tempérée que par leur allégeance au porteur de la Tiare d'Omnipotence.

6 - Mythe : le blason de Clausodel montre un jet d'eau, et des sources jaillissantes marquent souvent les lieux de ses exploits, en guise de signature magique. Toutefois, on n'en trouve aucune sur le plateau.

La traversée du plateau

À moins qu'ils n'aient réussi à se procurer vivres et équipements, les PJ vont devoir s'organiser pour trouver de quoi subsister tout au long du chemin, ce qui demandera chaque jour une réussite en [Survie] (pour chasser, pêcher, trouver de l'eau, monter et démonter le campement, etc.). En cas d'échec, il faut alors réussir un jet en [Sang-froid] pour arriver à remonter le moral des troupes et continuer d'avancer. Cette réussite donne l'occasion au groupe de tenter un jet de [Pistage]. Il faudra en totaliser 5 pour arriver à remon-

du nom de Pelbal. Il exige son dû, qui est simple : un humain adulte pour le groupe. Cette taxe a été facilement acquittée par la caravane, mais les PJ auront peut-être envie de négocier ([Persuasion]). S'ils réussissent, ils obtiendront de l'ogre de jouer leur traversée par une partie de Trébuchet ([Jeu]). Ils peuvent également essayer de traverser le pont en catimini, en obtenant un 6 sur un jet de [Discrétion]. S'ils veulent franchir la gorge et passer sur l'autre rive sans emprunter le pont, il leur faudra aussi un 6, sur un jet en [Athlétisme] cette fois.

2^e étape : cela fait plusieurs heures que les PJ marchent en ayant le sentiment d'être épiés, quand apparaît au sommet du talus vers lequel ils marchent un groupe d'hommes aux visages noircis de suie. Il s'agit de Pharpos, qui exigent en paiement du passage un Indice. Celui-ci doit prendre la forme d'un distique.

3^e étape : les PJ arrivent au village de Blukerbalin, un charmant petit village de jolies chaumières, dont la population est entièrement féminine, accorte et nubile. Toutes ces jolies jeunes femmes font fête aux PJ à qui elles proposent de se délasser de toutes les façons possibles ([Tentations : Goinfrerie ; Indolence ; Lubricité]). Elles essaient toutes de séduire un PJ, car la population a été victime du sort de l'Inversion de Polarité Sexuelle de Balchpen, qui change le sexe des gens jus-

qu'à leur prochain rapport charnel. Gageons que les PJ auront une belle surprise, le matin au réveil.

4^e étape : les PJ arrivent à un croisement de chemins, où le sol rejoint deux vieilles routes pavées. Du coup, il est impossible de savoir avec certitude quelle voie a emprunté la caravane. Heureusement, un témoin peut peut-être les renseigner : un anachorète, qui a fait vœu de ne jamais prononcer une affirmation, se tient en haut d'une antique colonne. Un examen attentif de celle-ci ([Pédanterie]) permettra de réaliser qu'il s'agit du dernier vestige de la ville disparue, et le curieux qui la renverserait ouvrirait un trou dans le sol d'où jaillirait quelques instants plus tard un prodigieux geyser...

À cela s'ajoutent les rencontres avec la faune de la Vieille Terre que vous aurez envie d'organiser...

L'évasion

Les PJ sont maintenus en vue de la caravane. Celle-ci est composée de quatre diligences fermées, aux portes renforcées de métal et cadénassées,

et d'une dizaine d'hommes montés. Les montures et les animaux de bât ressemblent à un croisement entre un crabe et un chameau. Lorsque les PJ la rejoignent, la caravane a monté son campement, les diligences formant un cercle au centre duquel se trouvent tentes,



ter la trace de la caravane. Chaque réussite permet d'avancer d'une étape.

1^{re} étape : La piste de la caravane emprunte un pont, à côté duquel est dressé un antique manoir souvent restauré. À l'approche des PJ en sort en puissant ogre, gardien du pont,

duvets et feux de camp. Les esclaves sont sortis à tour de rôle pour une petite balade, avant d'être à nouveau enfermés dans les diligences, à raison de six dans chacune. Comme d'habitude, les PJ disposent d'une multitude d'op-

tions, dont voici les plus évidentes : Les PJ peuvent tenter de dérober la caravane d'où ils auront aperçu Cugel sortir : [Discrétion] et [Conduite] seront les aptitudes exigées. Ils peuvent essayer d'en crocheter la porte et

de dérober quelques-unes des curieuses montures : [Doigts-agiles] et [Monte] seront alors mis à l'épreuve. Ils peuvent revenir vers la tribu des Pharpos pour conclure avec eux une alliance et organiser l'attaque du camp, mais dans ce

PJ pré-tirés

Belgasto le Prudent



Persuasion (Volubile) 8
Rebuffade (Vétilleux) 8
Attaque (Astuce) 6
Défense (Feinte) 6
Santé 8
Magie (Curieux) 1
Commérage 4
Évaluation 5
Imposture 5
Lubricité Ω
Indolence 0

Possessions : Haubert Cliquetant du Paladin Écarlate, ceinture de dagues de lancer, manche à balai en guise de bâton de mage, sacoche contenant du pain, du fromage et la tête du balai.

Accessoire : un tissu rouge porté en coiffe sur les cheveux pour simuler le camail

NB : représenté par son serviteur, Kraslo

Sparys le Juvénile



Persuasion (Abstrus) 6
Rebuffade (Circonspect) 6
Attaque (Finesse) 6
Défense (Intuition) 6
Santé 6
Magie (Studieux) 6
Jeu 4
Médecine 2
Perception 4
Avarice Ω
Argutie 0

Sorts : Cataplasme Expédient, Digitalia Séquestrante d'Arnhoul (X), Munificence de Béhémoth, Stupéfiante Projection Orale, Manteau Furtif de Phandaal (X)

Possessions : Grimoire, vêtements extravagants, rapière, cartes, dés

Accessoire : des vêtements aux couleurs vertes

et/ou jaunes

NB : démuné des ses pierres IOUN ; les sorts marqués d'un X sont mémorisés

Dillinens de Yobach



Persuasion (Charmeur) 8
Rebuffade (Candide) 8
Attaque (Vivacité) 5
Défense (Esquive) 5
Santé 8
Magie (Audacieux) 2
Discrétion 5
Doigts-Agiles 5
Dissimulation 4
Arrogance Ω
Goinfrerie 0

Sorts : Terrible Châtiment de Dillinens (X)

Possessions : Vêtements raffinés, rapière, besace contenant un rossignol et des flacons de parfum, flûte et luth.

Accessoire : un couvre-chef quelconque (feutre par exemple) dans lequel est glissée une plume

NB : usurpé par Ioman

Myrkwyd l'Occultant



Persuasion (Éloquent) 8
Rebuffade (Sagace) 8
Attaque (Cautèle) 6
Défense (Vexation) 6
Santé 8
Magie (Retors) 1
Étiquette 5
Pédanterie 5
Séduction 4
Goinfrerie Ω
Lubricité 0

Possessions : Manicles Cyclopéennes, vêtements luxueux, rapière, recueil de poésie

Accessoire : des manicles de cuisine ou grosses moufles

NB : assassiné par Joroboam

Karoët l'Outrecuidant



Persuasion (Direct) 5
Rebuffade (Obtus) 5
Attaque (Force) 10
Défense (Parade) 8
Santé 8
Magie (Vigoureux) 1
Sang-froid 2
Pistage 5
Survie 7
Argutie Ω
Avarice 0

Serviteur : Heralcin le sandestin (Indenture : 3 ; pas de floc)

Possessions : vêtements sobres, gourdin clouté, arc long, carquois et flèches, sac à dos contenant 4 m de corde, sac de couchage, tente, et un traité de botanique.

Accessoire : une paire de boucles d'oreille créoles

NB : déléguant Numen

Volabul Chanteplume

Persuasion (Comminatoire) 6



Rebuffade (Contrariant) 6
Attaque (Férocité) 8
Défense (Aplomb) 8
Santé 8
Magie (Visionnaire) 1
Conduite 4
Monte 5
Athlétisme 5
Indolence Ω
Arrogance 0

Possessions : Vêtements extravagants, Anneau de Yart Cog de la Futile Vacuité, Hache de bataille

Accessoire : un haut avec des manches assez larges pour que le joueur puisse y glisser les mains

NB : double du véritable Volabul

NB : toutes les résistances aux Tentations non précisées ont un score de 2 ; les sorts marqués d'un X sont mémorisés

cas il leur faut trouver un moyen d'échange. Enfin, ils peuvent négocier ou tenter d'arnaquer Maître Khaimevin.

Si vous vous sentez d'humeur facétieuse, vous pouvez faire faire un test de [Perception] aux PJ lorsqu'ils tentent de reconnaître Cugel parmi les esclaves que l'on emmène faire leurs ablutions. Là, vous trichez légèrement en leur disant qu'ils pensent l'avoir identifié, alors qu'en fait Cugel est l'esclave qui a servi de paiement à la caravane pour franchir le pont de l'ogre...

La Perle de Retour Efficient

Les PJ peuvent avoir la tentation de se servir de la perle avant la fin du scénario. Ils peuvent aussi l'activer accidentellement, ce qui se produit si le porteur fredonne ou chante n'importe quelle mélodie. Comme Pangel est sur les traces des PJ, cela n'aura pas le résultat escompté :

Alors que les PJ sont à Domangosum, le groupe se retrouve dans une cage prévue pour une personne suspendue à la herse de la porte principale à 20 m au-dessus de la voie centrale du bourg. Pangel y macère tristement, condamné pour avoir attaqué un bourgeois et tenté de lui dérober son argent et ses papiers. Pendant la traversée du plateau de Mulmagan, les PJ apparaissent derrière des barreaux, dans le manoir de l'ogre Pelbal. L'infortuné Pangel les y attend, déjà réduit à l'état d'homme-tronc.

Notez qu'après avoir servi, les deux perles se transforment en eau.

Aides de jeu

Répliques

Préférez-vous me précéder fièrement ou marcher peureusement derrière moi ? Vous devriez maintenant percevoir la futilité de votre attitude.

Il ne devrait pas être nécessaire de souligner l'inconfort de ma position actuelle. D'un point de vue subjectif, l'évidence n'est pas convaincante.

Ce paradigme est pérenne.

À moi, divinités oubliées du plaisir et de la concupiscence !

Je suis déjà un magicien accompli : l'augmentation de savoir n'améliorerait que peu l'étendue de ma sorcellerie.

Une série de morts variées et douloureuses me paraît être le seul châtement adéquat. Quelque malignité aura dérangé votre raisonnement.

Doté de seulement la moitié de vos défauts, quiconque serait déjà deux fois plus réputant qu'un erb.

À l'évidence, votre aide est superflue. Cette nourriture est indigne d'un gentilhomme de mon statut et insultante pour mon palais. Cette idée nécessiterait d'exténuer efforts pour être appliquée, suivez plutôt la mienne. Ne subodorez-vous pas quelque entourloupe roubiarde ?

La lascivité est la mère de tous les vices. Vous en auriez autant l'usage qu'un pelgrane d'un estramaçon.

Inutile de nier, le rictus sardonique qui enlaidit votre air chafouin vous trahit.

J'apprécie votre candide naïveté, mais elle n'a pas sa place dans une discussion d'affaires. Vous ne compterez jamais ami plus dévoué et fidèle que moi.

Conseils de maîtrise

Tout l'intérêt de ce scénario repose sur la façon dont vous aurez motivé vos joueurs. Dans un premier temps, il s'agit de leur transmettre votre enthousiasme à jouer un scénario de niveau Rhialto. Finies les sordides arnaques du niveau Cugel, place aux aventures cosmologiques et thaumaturgiques ! Faites-leur lire les nouvelles de Jack Vance mettant en scène Rhialto pour les mettre en condition. Transmettez-leur aussi avant le scénario le "pitch" du scénario, et l'encadré présentant les Princes-Magiciens. Permettez-leur de choisir leur personnage, demandez-leur de trouver un accessoire correspondant (cf. infra), et encouragez-les à jouer leur rôle avant le scénario, par exemple en communiquant pour conclure des alliances.

Le jour du scénario, prenez à parti chacun des joueurs pour lui présenter son personnage. Là, vous expliquez au joueur médusé qu'il a tiré au sort, ou que vous l'avez désigné pour jouer, un personnage de niveau Cugel, et qu'il va donc devoir faire preuve de prudence et de roubiarde au milieu de tous ces sorciers. Flattez-le, cajolez-le, qu'il se sente frustré mais valorisé par votre choix. Dans le déroulement du scénario, ne provoquez pas les situations où il faut s'en sortir par la magie. Les joueurs devraient de toute façon rapidement se rendre compte que quelque chose cloche. Cela peut même se produire tout de suite, mais le scénario n'en est pas pour autant gâché : au contraire, le jeu de dupes prend une dimension supplémentaire : "Tu sais, je sais que tu sais, tu sais que je sais que tu sais, etc." Et même si les joueurs décident de jouer cartes sur table (une incongruité à ce jeu, cependant), ils auront quand même de nombreux obstacles à vaincre.

Le scénario vise à la fois à compliquer et à faciliter la coopération des PJ : les personnages proposés sont complémentaires (chacun possède des compétences que les autres n'ont pas, et le scénario fait en sorte que toutes soient utilisées) et opposés (les styles et les tentations). Si les PJ agissent de façon trop raisonnable, profitez de chaque situation pour les soumettre à leurs Tentations. Si les conflits se multiplient, leurs Réserves seront vite drainées et il leur faudra alors chercher à accomplir les actions leur permettant de refaire le plein : autant d'opportunités pour les jeter dans de nouveaux ennuis. Enfin, toute complication du scénario jaillissant de votre esprit saugrenu est la bienvenue...

Merci à Stéphane "Dr Fox", Xavier "XS", Nico "Junior", Pascal "Skal", pour avoir été mes cobayes avec ce jeu, et à Jean "Alahel", Patrick "Pat", Éric "Surcapitaine", Ben et David "Kobal" pour cette mémorable partie, il y a déjà trop longtemps.

PNJ

Pelbal l'ogre

Persuasion (Direct) 5
Rebuffade (Obtus) 5
Attaque (Férocité) 20
Défense (Parade) 15
Santé 15
Perception 4
Athlétisme 8
Sang-froid 5
Résistance : Indolence 1 – Arrogance 1 – Goinfrerie 1 – Argutie 1 – Lubricité 1 – Avarice 4

Heralcin le Sandestin

Persuasion (Abstrus) 8

Rebuffade (Contrariant) 8

Attaque (Férocité) 20
Défense (Aplomb) 20
Santé 20
Magie (Audacieux) 30
Résistance : Indolence 0 – Arrogance 0 – Goinfrerie 0 – Argutie 0 – Lubricité 0 – Avarice 0

Tariféraire, Gardes, Videurs & Caravaniers

Persuasion (Direct) 4
Rebuffade (Obtus) 4
Attaque (Férocité) 7
Défense (Parade) 7
Santé 8
Perception 4
Athlétisme 8

Sang-froid 5

Résistance : Indolence 3 – Arrogance 2 – Goinfrerie 1 – Argutie 6 – Lubricité 1 – Avarice 4
Possessions : Hache, gilet de cuir clouté, arbalète

Commerçants, Malandrins & Contradicteurs

Persuasion (Abstrus) 7
Rebuffade (Circonspect) 7
Attaque (Cautèle) 4
Défense (Vexation) 4
Santé 6
Pédanterie 3
Commérage 3
Résistance : Indolence 3 – Arrogance 3 – Goinfrerie 3 – Argutie 1 – Lubricité 1 – Avarice 1

7 rustines

pour le système de combat de

WJdR

Aide de jeu : Giom et Syn

Le système de combat de Warhammer, le jeu de rôle a bénéficié de nombreuses améliorations par rapport à la 1^{re} éd.. Malgré tout, certains points méritent peut-être d'être revus. Toutes les "rustines" que nous vous proposons ci-dessous sont bien sûr totalement optionnelles !

Les armes

Rustine 1 : les fléaux

S'il est assez logique que les armes de cavalerie ne soient percutantes qu'au premier round, celui de la charge, ce n'est pas le cas des fléaux.

L'attribut "épuisante" constitue par rapport aux armes lourdes un énorme désavantage, à peine compensé par le fait que les armes lourdes sont "lentes" et que les fléaux d'armes infligent un point de dégâts de plus.

Pour pallier ce déséquilibre, les fléaux peuvent être "rechargés" par une demi-action : en termes de jeu, il faut les faire à nouveau tourner pour leur donner de la force d'impact, ce qui leur permet de regagner l'attribut "percutant" pour le reste du tour de jeu et le suivant.

Rustine 2 : les boucliers

Deux types de bouclier sont disponibles dans le livre de base, le "bouclier" et la "rondache", ainsi que le "pavois" dans *Arsenal du Vieux Monde* [AVM] (p. 32).

Cependant, le terme "bouclier", plutôt générique, ne devrait pas désigner un type de bouclier spécifique : nous proposons de rebaptiser "écu" le "bouclier" du livre de base. De même, la rondache y est décrite comme "un petit bouclier" alors qu'il s'agit en réalité d'un grand bouclier circulaire, le petit bouclier médiéval s'appelant "targe" : nous proposons de rebaptiser "targe" la "rondache" du livre de base et de créer un quatrième type de bouclier, la rondache. Nous obtenons alors la table ci-contre.

Les dégâts de la targe sont BF-3 et non BF-4 : frapper avec un bouclier, si petit soit-il, occasionne plus de dommages que frapper à mains nues. Il n'est possible d'assommer

qu'avec le petit bouclier car les armes "assommantes" (bâton, gantelet, targe) sont légères et rapides, les autres boucliers déséquilibrant ou repoussant l'assaillant plus qu'ils ne l'assomment.

La rondache ne bloque au corps à corps pas plus de dommages qu'un bouclier de plus petite taille mais est plus intéressante pour arrêter les projectiles. Pour cette raison, l'attribut "spéciale" devient : "en raison de l'importante taille du bouclier, les tirs qui vous visent subissent un malus de 20 % en CT, à condition que vous soyez conscient de l'attaque". Pour le pavois, le malus est de 30 %. En outre, du fait de sa taille et de son encombrement importants, la rondache est une arme lourde et "lente" : la formulation de l'attribut "lente" devient alors "les armes dotées de cet attribut sont lourdes et donc lentes, ce qui les rend plus faciles à éviter ou à contourner. Les ennemis disposent d'un bonus de 10 % quand ils tentent de parer ou d'esquiver une telle arme ; si l'arme sert à parer, ils disposent d'un bonus de 10 % quand ils tentent de la contourner pour attaquer son porteur".

Enfin, les armes de qualité exceptionnelle donnant un bonus de 5 % à la CC, la parade avec un bouclier de qualité exceptionnelle se fait à CC+5 %.

Les talents et compétences

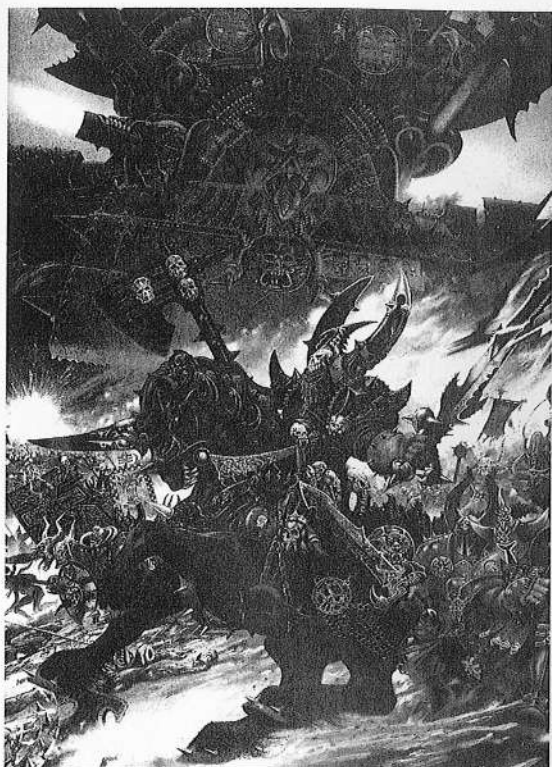
Rustine 3 : la parade

L'option "posture de parade" présente l'énorme inconvénient de devoir être préparée : si un P(N)J n'a pas déclaré de parade, il ne pourra pas parer les coups qui lui sont portés. Il devrait être possible de parer un coup sans préparation spécifique : cette parade "réflexe" coûte une demi-action et se fait à CC-20 %, même si elle est effectuée à l'aide d'un bouclier. Si une arme est utilisée pour la parade, il est toujours possible qu'elle se brise. Pour simuler cet état de fait plus simplement qu'à la p. 42 d'AVM, nous proposons que la description du coup critique à effet 5 pour le bras devienne : "Arme brisée. L'arme tenue en main, bouclier compris, se brise sous le choc. Si le personnage n'a pas d'arme, le bras est hors d'usage jusqu'à ce que des soins médicaux soient prodigués (cf. effet 3)".

Rustine 4 : l'esquive

Que l'esquive soit une compétence avancée est difficile à comprendre : n'importe qui peut tenter de faire un pas de côté pour se mettre hors de portée. Pour en rendre compte tout en gardant une différence sensible entre

Nom	Prix	En	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Targe	2 CO	10	armes de parade	BF-3	assommante, défensive, équilibrée	assez courant
Écu	10 CO	50	arme ordinaires	BF-2	défensive, spéciale	courant
Rondache	18 CO	90	armes lourdes	BF-2	défensive, lente, spéciale	inhabituel
Pavois	50 CO	120	armes lourdes	BF-2	défensive, lente, spéciale	inhabituel



Les dégâts

Les rustines 6 et 7 sont conçues pour fonctionner ensemble : la rustine 6 propose une nouvelle façon de déterminer les coups critiques ; la rustine 7 déconnecte les niveaux de blessure des coups critiques infligés.

Rustine 6 : les coups critiques

Que les coups critiques s'obtiennent par une accumulation de dégâts plus que par une botte déterminante a deux effets pervers : si un P(N)J réussit en début de combat une superbe estocade et cause beaucoup de dommages alors que son adversaire est encore indemne, il est possible que celui-ci ne soit que légèrement blessé ; si en revanche, alors que son adversaire est déjà bien entamé, un P(N)J porte une attaque qui provoque peu de dégâts, il est probable qu'on aboutisse tout de même à un coup critique.

Pour résoudre ce problème, nous proposons d'introduire les notions de réussite critique et d'échec critique.

Une réussite critique correspond à l'obtention d'un double sur un jet de compétence réussi. En combat, si une réussite critique à un jet d'attaque occasionne des dégâts, cela signifie que le coup a été déterminant, donc "critique". Alors, la valeur critique du coup est égal au chiffre du double (+ 1 pour 11 %, + 2 pour 22 %, etc.), auquel on applique éventuellement la compétence "Coup précis". L'effet critique se détermine normalement par un jet au d %.

Un échec critique correspond à l'obtention d'un double sur un jet de compétence raté (100, 99, 88, etc.). Étant malheureusement limités par des questions de place, nous conseillons aux MJ de dresser un tableau donnant une description précise des conséquences d'un tel jet, en s'inspirant par exemple des pp. 33-34 du *Nouvel Apocryphe*, supplément pour la 1^{re} éd.

Les réussites et échecs critiques peuvent s'appliquer à toute autre situation de jeu. Lors de tests opposés, on peut décider que seule une réussite critique d'un P(N)J peut annuler les effets d'une réussite critique d'un autre et/ou que si le test d'un P(N)J est "simplement" réussi, la réussite critique de l'autre devient une réussite normale.

Rustine 7 : les niveaux de blessure

Un autre problème n'a pas été résolu par la 2^e éd. : les états "légèrement blessé" et "gravement blessé" ne se

distinguent que par un temps de récupération différent. Nous proposons ci-dessous un petit système simple en guise de solution.

Si un P(N)J a plus de 0 points de blessures, il est "légèrement blessé".

S'il atteint 0 points de blessures ou moins (dans ce système, il est possible de descendre en négatif), le P(N)J est "gravement blessé" : la fatigue, la perte de sang, la violence des coups reçus au combat en sont des traductions possibles en terme de jeu. À ce moment puis à chaque nouvelle perte de points de blessures, il effectue un test sous son E-(Bx5), B étant pris en valeur absolue. Un petit exemple : *Albert le mercenaire a une E de 48. Lors d'un combat contre un orque, il encaisse un coup terrible qui l'amène à -3 B. Il doit donc effectuer un jet sous 48-(3x5), soit 33 %.*

S'il réussit, il peut continuer à combattre normalement mais subit un malus de 10 % à tous ses tests. S'il rate, il subit également ce malus et ne bénéficie plus que d'une demi-action par tour pendant un nombre de tours égal à sa marge d'échec. S'il fait un échec critique, il s'évanouit. S'il fait une réussite critique, il ne subit pas le malus de 10 % aux tests. Si, à n'importe quel moment, E-(Bx5) tombe à 0 ou moins, il meurt.

Un P(N)J acquiert un point de folie à chaque fois qu'il voit la mort de près, c'est-à-dire lorsqu'il dépense un point de destin, s'évanouit en étant gravement blessé ou subit un coup critique de valeur 6 ou plus.

Nous espérons que ces règles alternatives vous satisferont et vous donneront de beaux moments de jeu si vous choisissez de les appliquer. Si vous entendez l'un de vos joueur hurler "CRITIQUÉ !" après un jet d'attaque, c'est que notre système fonctionne à votre table !

les guerriers et les autres, nous proposons d'en faire une compétence de base pouvant être utilisée via une action gratuite lorsqu'elle est acquise et via une demi-action lorsqu'elle ne l'est pas.

Rustine 5 : le combat à deux armes

En préambule, rappelons la note 2 du CB 38 p. 53 : "Une petite erreur semble s'être glissée à la p. 129. Il y est indiqué qu'un combattant à deux armes doit utiliser dans sa main directrice un fléau. Or, le fléau est une arme à deux mains (cf. p. 108). Nous proposons de remplacer dans le texte fléau par lance".

Le combat à deux armes est assez limité puisqu'il ne permet qu'une action gratuite de parade : utiliser deux armes offensives est sans intérêt par rapport à l'usage d'une arme offensive et d'un bouclier. La création d'un talent "combat à deux armes" introduit la possibilité d'attaquer à deux armes, en donnant une attaque supplémentaire de la main non directrice et utilisable uniquement en attaque rapide. Le malus pour attaque portée avec la main non directrice s'ajoute aux malus liés à l'attaque rapide. L'attaquant garde le choix de l'ordre des attaques, à condition que la première attaque soit portée avec la main directrice. Si le P(N)J choisit cette attaque supplémentaire, il n'a plus de parade gratuite. En revanche, l'utilisation du talent "Parade éclair" est toujours possible. Les professions dont le plan de carrière bénéficient de ce talent sont : gladiateur, assassin, bandit de grand chemin, capitaine de navire, champion, champion de justice, duelliste, tueur de démons.



COMMANDEZ AISEMENT PAR TELEPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE
BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHEQUE
OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 6 € DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES
< 70 € - FRANCO DE PORT EN METROPOLE A PARTIR DE 70 € - ENVOIS A L'ETRANGER : 12 €

JEUX DU MONDE

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88
14 RUE MAURICE FONVIEILLE - PASSAGE ST JEROME - 31000 TOULOUSE
LIVRAISONS SOUS 48 H EN FRANCE METROPOLITAINE (SOUS RESERVE DE DISPONIBILITE DE STOCK)

D & D 3ème Edition D&D Introduction 18,00€ Manuel des joueurs 3.5 37,91€ Guide du maître 3.5 37,91€ Manuel des monstres 17,50€ Ecran à feuilles de perso... 34,70€ Manuel des monstres II 34,70€ Fond Fluo 35,15€ Le guide de la magie 38,00€ Dieux & Demi-Dieux 41,80€ Campagnes légendaires 34,70€ Les chapitres secrets 35,15€ Codex mortal 35,15€ Codex undead 35,15€ Codex undead V 35,15€ Codex undead 35,15€ Les chapitres secrets 34,70€ Les arcanes exotiques 34,70€ Grand Manuel Pionnières 34,70€ Liberi Mortis 35,15€ Le guide de l'orient 42,28€ Les secrets du monde 34,70€ Draconicon 35,15€ Les maîtres de la folie 35,15€ Races de la pierre 9,45€ Le chuchoteur onirique 9,45€ Le guide de la pierre 9,45€ Le sceau d'Ashtardun 9,45€ Sombres horizons 9,45€ Le maître de la forteresse 12,25€ Bastion des armées damnées 12,25€ Dungeon Master Guide 35,00€ Players Handbook II 35,00€ Specialty: Eld Monster Manual 55,00€ Enemics & Allies 17,50€ NBD Miniatures Handbook 27,00€ Book of Challenges 26,50€ Ghost Walk 26,50€ Planar Handbook 26,50€ The Book of the Dragon 26,50€ The Book of Magic Shadow... 26,50€ Complete PnP 27,00€ Book of Nine Swords 27,00€ Dragon Magic 27,00€ Hordes of the Abyss 27,00€ Monster Manual 27,00€ Complete Mage 27,00€ Monster Gift Set 27,00€ Frostburn 33,00€ Sunderstorm 33,00€ Wizards of Legacy 33,00€ Magical Journeys 33,00€ Magic of Incarnum 33,00€ Hordes of Battle 27,00€ Hordes of Horror 27,00€ Red Hand of Doom 27,00€ Dragonhand Gloom 27,00€ Dungeon Ties 27,00€ Ethereon 42,66€ Ombres dernière guerre 34,70€ Sharn la cité des ténés 34,70€ Mémories de l'épée... 9,45€ Races of Ebon 26,50€ Players Guide to Ebon 26,50€ Five Nations 26,50€ Explorers Handbook 26,50€ Magic of Ebon 26,50€ Secrets of the Golden Dragon 9,50€ Secrets of Xenith 26,50€ Fate of Ebon 26,50€ Atlas de Greyhawk 11,50€ Les royaumes oubliés 48,91€ Magie de Faerie 36,58€ Les monstres de Faerie 28,50€ Les seigneurs des ténés 41,80€ Races & Peuples 38,00€ Les marches d'argent 34,70€ Châ de la reine anglaise 34,70€ Races de Faerie 34,70€ L'Inaccessible Orient 34,70€ Oustreine 34,70€ Manuel des joueurs de Faerie 34,70€ Les royaumes secrets 34,70€ Le Lost Eclatant 34,70€ Lost Empires of Faerie 34,70€ Champions of Rain 34,70€ Waterdeep City of Splendors 34,70€ Sunderstorm 34,70€ Champions of Valor 34,70€ Power of Faerie 34,70€ Mysteries of the Moon Sea 34,70€ Dragons of Faerie 34,70€ The Twilight Tomb 34,70€ Dragonstone Univers 34,70€ Age of Maelstrom 34,70€ Way of the Lance 34,70€ Key of Destiny 34,70€ Specie of Sorrows 34,70€ Holy Order of the Stars 34,70€ Legends of the Twin 34,70€ Tasheth's Map Pouch Vol 1 34,70€ Dragons of Antares 34,70€ Knights Orders of Antares 34,70€ D20 SYSTEM Traps & Treachery (VF) 28,00€ Elementary 28,00€ Métamorphoses 28,00€ Démologues 28,00€ Chamionnaires 28,00€ Orid : la cité aux ravages... 36,10€ La chronologie POK 8,00€ Le maître des ténés PDF 36,10€ Le maître des ténés PDF 36,10€ Les évènements de l'événement 23,50€ Pestilence L'œil du prophète 26,50€ Les dragons d'obédience 23,50€ Midnight VII 39,90€ Créatures de l'ombre 20,00€ Ombre & magie 20,00€ La cité de l'ombre 20,00€ Ecran 20,00€ La couleur de l'ombre 20,00€ La force de l'ombre 20,00€ Heart of Shadow 16,50€	Star & Shadow Honor & Shadow 16,50€ Legends of Shadow 13,50€ Honor of Shadow 14,00€ Ravenloft 35,00€ Ecran Ravenloft 21,00€ Atlas de Ravenloft Tome 1 21,00€ L'arsenal de Van Richten 21,00€ Changements de l'ennemi 20,00€ Dark Tales & Daring... 21,00€ Dungeons of Darkness 21,00€ Gazetteer II 21,00€ Gazetteer III 21,00€ Gazetteer IV 21,00€ Hordes of Light 21,00€ Gazetteer V 21,00€ Gazetteer VI 21,00€ Gazetteer VII 21,00€ Gazetteer VIII 21,00€ Gazetteer IX 21,00€ Gazetteer X 21,00€ Gazetteer XI 21,00€ Gazetteer XII 21,00€ Gazetteer XIII 21,00€ Gazetteer XIV 21,00€ Gazetteer XV 21,00€ Gazetteer XVI 21,00€ Gazetteer XVII 21,00€ Gazetteer XVIII 21,00€ Gazetteer XIX 21,00€ Gazetteer XX 21,00€ Gazetteer XXI 21,00€ Gazetteer XXII 21,00€ Gazetteer XXIII 21,00€ Gazetteer XXIV 21,00€ Gazetteer XXV 21,00€ Gazetteer XXVI 21,00€ Gazetteer XXVII 21,00€ Gazetteer XXVIII 21,00€ Gazetteer XXIX 21,00€ Gazetteer XXX 21,00€ Gazetteer XXXI 21,00€ Gazetteer XXXII 21,00€ Gazetteer XXXIII 21,00€ Gazetteer XXXIV 21,00€ Gazetteer XXXV 21,00€ Gazetteer XXXVI 21,00€ Gazetteer XXXVII 21,00€ Gazetteer XXXVIII 21,00€ Gazetteer XXXIX 21,00€ Gazetteer XL 21,00€ Gazetteer XLI 21,00€ Gazetteer XLII 21,00€ Gazetteer XLIII 21,00€ Gazetteer XLIV 21,00€ Gazetteer XLV 21,00€ Gazetteer XLVI 21,00€ Gazetteer XLVII 21,00€ Gazetteer XLVIII 21,00€ Gazetteer XLIX 21,00€ Gazetteer L 21,00€ Gazetteer LI 21,00€ Gazetteer LII 21,00€ Gazetteer LIII 21,00€ Gazetteer LIV 21,00€ Gazetteer LV 21,00€ Gazetteer LVI 21,00€ Gazetteer LVII 21,00€ Gazetteer LVIII 21,00€ Gazetteer LIX 21,00€ Gazetteer LX 21,00€ Gazetteer LXI 21,00€ Gazetteer LXII 21,00€ Gazetteer LXIII 21,00€ Gazetteer LXIV 21,00€ Gazetteer LXV 21,00€ Gazetteer LXVI 21,00€ Gazetteer LXVII 21,00€ Gazetteer LXVIII 21,00€ Gazetteer LXIX 21,00€ Gazetteer LXX 21,00€ Gazetteer LXXI 21,00€ Gazetteer LXXII 21,00€ Gazetteer LXXIII 21,00€ Gazetteer LXXIV 21,00€ Gazetteer LXXV 21,00€ Gazetteer LXXVI 21,00€ Gazetteer LXXVII 21,00€ Gazetteer LXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXIX 21,00€ Gazetteer LXXX 21,00€ Gazetteer LXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXV 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXVIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXX 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXXI 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXXIII 21,00€ Gazetteer LXXXXXXX
---	---

Weak Minor Nuns

Texte : Philippe Fenot

Illustrations : Pascal Quidault

Les écoles de magie proposées dans le livre de règles d'*Unknown Armies*, le supplément *Magie post-moderne*, ou celles qui sont disponibles sur le Web ne te suffisent plus ? Il t'en faut d'autres ? Sois heureux, en voici deux nouvelles et inédites, spécialement pour toi.

Les Gros Bills, les Munchkins

Heckle : En fait, tous ces scandales, ces suicides parce que leur perso est mort, ces types qui plantent leurs profs en criant Aragorn, ça vient de gens qui croient vraiment qu'ils font de la magie en jouant au JdR, et qui cherchent à vivre ce que vivent leurs persos. Ou l'inverse.

Brand.Alias : Mireille avait raison.

Garden Angie : Pitain. Chié. Mes joueurs, s'ils vivaient la même chose que leurs PJ dans ma campagne, ils feraient une drôle de tronche. HuHu.

Cklemor : Vous croyez qu'ils peuvent conjurer des miniguns ? Wub ! Wub !

Heckle : Ça me donne une idée d'aide de jeu. J'ai déjà le titre : *O. M. : Nuke Wars Inn.*

Lu sur un forum

Les Rôlimanciens

Il est une voie, particulièrement propice à la magie sympathique et au symbolisme, assez peu connue dans l'Underground. Les pratiquants de celle-ci se réunissent pour mettre en commun leur puissance d'évocation, et se concentrent des heures durant pour provoquer des effets par sympathie sur leur environnement : le jeu de rôle. À la différence des rôlistes profanes qui dissipent en pure perte cette énergie créatrice, les Rôlimanciens mettent à profit leur imagination pour provo-

quer des effets magiques.

Contrairement aux autres écoles, la Rôlimancie se pratique en groupe, chaque Adepte participant à l'histoire dans laquelle sont insérés les rituels que le groupe souhaite réaliser. La Rôlimancie a donc ceci de particulier que les charges sont acquises et dépensées collectivement : tous les participants sont requis pour produire des effets. Un Rôlimancien peut cependant appartenir à autant de groupes qu'il le souhaite.

La tension symbolique de l'école est évidente : c'est en se coupant du monde, en devenant des rôlistes de cave hirsutes et associatifs, que les Adeptes de l'école parvien-

nent à agir sur leur environnement. Pour cela, les Adeptes désignent l'un d'entre eux, qui fera office de Maître de jeu. Les joueurs et le Maître de jeu décident ensemble de la formule utilisée, et le Maître de jeu insère dans son scénario les éléments symboliques associés. Il conduit le rituel, et son score en Rôlimancie est utilisé pour tester la réussite. Si ses effets sont puissants, la Rôlimancie n'est pas sans risques puisque les Rôlimanciens sont tellement attachés à leurs personnages que les malheurs qui leur arrivent provoquent des Tests en Impuissance d'un niveau proportionnel à l'événement (perte d'un niveau ou équi-



Illustrations : Pascal Quidault

valent : 5 ; mort : 9). D'où les scandales qui éclataient régulièrement avant que les Marchands de sable ne réduisent le nombre de Rôlimanciens.

Écoles de Rôlimancie

Il existe deux types d'écoles : la Rôlimancie analogique, dont les participants incarnent des personnages le plus proches possible de leur moi véritable, dans des situations quasiment identiques à celles de leur vie quotidienne, et dont l'effet magique est provoquée par la ressemblance entre les situations. Le jeu favori de ces Adeptes est *Unknown Armies*, un pamphlet en faveur de la Chaos Magik publié par deux Ducs de l'Underground américain.

La deuxième école est la Rôlimancie métaphorique, qui génère des effets magiques par associations symboliques : ce n'est pas la ressemblance entre les situations imaginées et vécues qui est significative, mais la richesse symbolique du scénario joué. Les métaphoristes utilisent n'importe quel jeu, avec une préférence pour la fantasy – où les symboles abondent – et le narrativisme – qui donne une plus grande part de responsabilité aux joueurs. L'un des jeux les plus en vogue chez ces Rôlimanciens est *Everway*, qui associe fantasy et lames de tarot.

Styles de Blasts en Rôlimancie

Le Blast des Rôlimanciens s'apparente plus au mauvais œil qu'à autre chose, puisqu'il provoque des événements néfastes pour la victime de la formule.

En termes techniques

Générer une charge mineure : un groupe de Rôlimanciens acquiert une charge mineure à chaque fin de scénario. Celui-ci doit durer au moins une séance de jeu de 4-6 h. Les Rôlimanciens ont donc tendance à jouer des one-shots, afin de générer en une séance une charge mineure, plutôt que des scénarios nécessitant plusieurs séances de jeu.

Générer une charge conséquente : Un groupe de Rôlimanciens acquiert une charge conséquente à chaque fin de campagne (au minimum un triptyque de scénarios).

Générer une charge majeure : finir une campagne longue et particulièrement difficile (*Les Masques de Nyarlathotep*, *Le Temple du Mal Élémentaire*, etc.) avec le groupe d'origine peut générer une charge majeure.

Tabou : Les Rôlimanciens se soumettent volontairement à un système de règles. Ils ne peuvent tricher d'aucune manière : en accommodant un jet de dés, ou en utilisant des règles comme les points de destin. Par ailleurs, ils doivent jouer un minimum d'une séance par semaine.

Domaine de Magie aléatoire : dans un lieu consacré au jeu (boutique, salon, médiathèque, casino), le Rôlimancien peut provoquer toute coïncidence en rapport avec sa passion.

Formules mineures de Rôlimancie

Nom : Catharsis

Coût : 1 charge mineure

Effet : la séance collective de projections de fantasmes du groupe est tellement satisfaisante pour l'imagination des participants que leur ego en sort renforcé. Chacun peut effacer de son Échelle de Folie un échec en Impuissance ou Solitude.

Nom : Déjà Vu

Coût : 2 charges mineures

Effet : lors d'une partie mettant en scène une coïncidence arrangeant les personnages des personnages, le groupe permet que cette coïncidence favorable se reproduise dans leur vie.

Nom : Passage de niveau

Coût : 2 charges mineures

Effet : en mettant soigneusement en scène un talent profane dans le cadre d'un scénario rituel, un personnage peut l'utiliser une fois dans la réalité, en se servant de son score en Rôlimancie pour tester le talent fictif.

Nom : Fumble !

Coût : 2 charges mineures

Effet : les malheurs causés à un PNJ dont le



Illustrations : Pascal Ouidault

groupe a fait l'alter ego symbolique d'un de leurs ennemis se répercutent dans la réalité. Les problèmes causés sont de l'ordre du désagrément et ne peuvent mettre en danger la santé de la victime.

Nom : Loi de Robin

Coût : 4 charges mineures

Effet : en mettant en scène une transition entre deux scènes dans leurs parties, les Rôlimanciens perdent la notion du temps et ont l'impression de vivre la même transition dans leur vie.

Formules conséquentes de Rôlimancie

Nom : Multi-classage

Coût : 1 charge conséquente

Effet : comme Passage de niveau, mais cette fois-ci, le talent copié est mystique (magie, archétype, rituel, etc.).

Nom : BOHICA (Bend Over, Here It Comes Again !)

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : l'effet est analogue à celui du Fumble, mais plus grave, et peut causer des dommages à la cible, dans la limite de la somme des dés jetés pour le test de Rôlimancie.

Nom : C'est en forgeant...

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : comme avec Déjà Vu, les Rôlimanciens peuvent affecter un scénario, mais en modifiant cette fois-ci le passé : en mettant en scène la péripétie telle qu'elle aurait dû se dérouler dans leur partie rituelle, ils font en sorte que cette scène fictive devienne le souvenir des protagonistes. Chaque personne affectée doit être représentée par un PNJ dans le scénario rituel.

Effets majeurs de Rôlimancie : transposer dans la réalité un personnage, monstre ou objet du scénario joué ; affecter la réalité avec des jets de dés ; changer les règles d'*Unknown Armies* ; remplacer le MJ...

Les bruits qui courent... : on murmure que deux auteurs de JdR, écrivant sous les pseudos de Pensée et de Mémoire, dissimulent dans les scénarios qu'ils publient des rituels inédits de Rôlimancie.

Les Appiamanciens

Les Romains, en construisant la voie Appienne, le savaient déjà : les routes forment le squelette de la civilisation. Ou, plutôt, le système nerveux : elles propagent des influx dans tous les membres, depuis le centre de décision qu'est la capitale. Le tracé des autoroutes n'est jamais fait par hasard, la superposition quasi parfaite des autoroutes sur les *ley lines* n'est pas une coïncidence. Certains nœuds autoroutiers forment des géoglyphes, comme à Nazca, et le flux de voitures qu'ils charrient jour après jour les char-

Les Mad Max, les Routiers

"L'autoroute doit être continue comme le réseau sanguin, elle doit irriguer sans interruption sous peine que se constituent des goulots d'étranglement qui ôteraient l'essentiel de la vitalité économique. [...] L'autoroute est un instrument de travail, mais aussi un instrument de libération."
Georges Pompidou

ge d'énergie qu'il suffit de moissonner. Chaque véhicule empruntant l'autoroute forme un microcosme, régi par ses lois et mû par ses propres raisons d'emprunter l'axe routier. Pourtant, le véhicule dépend de son environnement et participe au macrocosme autoroutier. Cet échange est codifié : pictogrammes, code de la route, appels de phares et autres signaux forment une novlangue dont la compréhension ouvre un nouveau champ sémantique et symbolique. L'Appiamancien maîtrise le pouvoir symbolique des autoroutes. Son véhicule est son interface avec le réseau routier. C'est par son biais qu'il influe sur l'autoroute, et capte les flux d'énergie du réseau.

Écoles d'Appiamancie

Il existe deux écoles, les Chauffards et les Régulateurs : les premiers drainent l'énergie dispersée lors des dysfonctionnements des autoroutes (embouteillages, accidents) ; les seconds vivent de l'harmonie des flux d'énergie du système, sortes de géomanciens modernes du *feng shui* autoroutier.

Styles de Blasts en Appiamancie

Le Blast de cette école produit un accident, immédiat ou différé, dont la gravité est proportionnelle aux dommages causés par le sort.

En termes techniques

Générer une charge mineure : provoquer un embouteillage ou un accident pour les Chauffards ; rouler 300 km ou résoudre un dysfonctionnement mineur pour les Régulateurs.

Générer une charge conséquente : provoquer une déviation ou se mettre en scène dans un accident avec des dommages corporels pour les Chauffards ; prévenir un accident ou débloquent un grave embouteillage pour un Régulateur.

Générer une charge majeure : endommager irrévocablement une autoroute pour les Chauffards ; être le premier à emprunter une nouvelle autoroute pour les Régulateurs.

Tabou : les Chauffards ne peuvent respecter les conventions : prendre un auto-stoppeur,

payer un péage, aider un automobiliste en panne. Les Régulateurs ne peuvent violer les règles ou s'empêcher de corriger les dérèglements du flux autoroutier, quels qu'ils soient. Aucun Appiamancien, d'une école ou de l'autre, ne peut s'éloigner d'une autoroute plus de 24 h sans perdre ses charges.

Domaine de Magie aléatoire : les véhicules, les déplacements et les autoroutes sont les domaines de magie de l'Appiamancie.

Formules mineures d'Appiamancie

Nom : Jantes en alu

Coût : 1 charge mineure

Effet : la dépense de la charge brouille tous les compteurs à portée de vue du véhicule : radars, pompes à essence, péage, etc.

Nom : Jacky's Touch

Coût : 1 charge mineure

Effet : l'Appiamancien adepte du tuning peut se servir de sa compétence d'obsession en lieu et place de ses compétences sociales (comme la séduction, par exemple).

Nom : Véhicule Prioritaire

Coût : 1 charge mineure

Effet : tous les véhicules devant l'Appiamancien se rangent sur la voie de droite pour le laisser passer (cette formule fonctionne aussi lors des parties de Mille Bornes)

Nom : As increvable du volant

Coût : 2 charges mineures

Effet : Répare toute panne comme si elle ne s'était jamais produite (fonctionne aussi lors d'une partie de Mille Bornes).

Nom : Accident

Coût : 2 charges mineures

Effet : il s'agit du Blast mineur des Appiamanciens.

Formules conséquentes d'Appiamancie

Nom : Déviation

Coût : 1 charge conséquente

Effet : en roulant sans repères visibles (de nuit, dans le brouillard), l'Adepte raccourcit son trajet et se trouve brusquement bien plus proche de sa destination (ou loin de son départ) qu'il ne le pensait.

Nom : Crash

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : Il s'agit du Blast conséquent des Appiamanciens

Nom : Tombé du camion

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : L'Appiamancien trouve de façon opportune, sur la voie d'arrêt d'urgence, tout objet susceptible d'avoir été transporté. Il peut aussi utiliser ce sort dans sa variante "plage arrière", pour farfouiller à l'arrière de sa voiture et trouver un petit objet susceptible d'avoir une raison d'y être.

Effets majeurs d'Appiamancie : téléportation, création de nouveaux itinéraires, multiplication de l'essence, etc.

La Caravane cendrée

Cette variation sur le thème du vaisseau fantôme reprend des éléments de l'univers de *Plagues*. Cependant, vous pouvez parfaitement l'adapter à n'importe quel univers médiéval fantastique ou post-apocalyptique (comme *Vermine* ou *Dark Earth*) dans lequel les voyages d'un refuge à l'autre représentent un réel danger.

Note cryptée

Parchemins retrouvés sur le corps de Salph Can-daar, arrêté et condamné à l'exil pour trafic et revente d'objets religieux hérétiques. Veuillez vérifier cette histoire et agir si besoin est.

Mon oncle,
Je sais que cette missive doit vous surprendre, car je n'ai pas répondu à votre unique lettre depuis mon entrée dans l'Ordre. Je sais que vous n'aimez pas les Sages, mais en rejoignant leurs rangs j'ai trouvé ma place dans ce monde.

Le pouvoir de
faire

tous ces miracles devait avoir un sens. Mes frères et sœurs m'ont indiqué cette voie : aider les hommes. Soyez-en fier mon oncle.

Mais la chute du poste de Thélem, la trahison présumée du baron d'Amalvis et la mort de sœur Mazelina risquent de mettre un terme à ma mission à peine celle-ci commencée. Les murs du havre ne tiendront pas longtemps contre les assauts répétés des infectieux. Nous allons tenter de faire sortir un messager ce soir. Il doit passer par le maelström, mais c'est un bon nageur. Il devrait s'en tirer. Il a pour mission d'aller chercher de l'aide et de vous donner le rapport accompagnant cette lettre. Vous y trouverez des éléments de réponses concernant la caravane cendrée : ses origines, ceux qui la composent et surtout leurs motivations.

Premier contact

C'est à l'automne de l'année 540 que le dénommé Lauss m'affirma avoir rencontré un homme ayant aperçu la caravane. C'était la première fois que j'avais une source d'informations aussi directe. L'homme en question était un montagnard. Lauss me précisa qu'il n'avait pas beaucoup de vocabulaire et que ses silences étaient souvent plus éloquents que des descriptions. Le trappeur disait s'appeler Kurt et venir des sommets escarpés du Duché du Nord. Il s'en retournait du Pic de l'Aigle où il avait vendu



ses peaux tannées et quelques babioles sans doute pillées. En échange, il avait acheté de quoi tenir l'hiver, des pièges de meilleure qualité et des pointes de flèches. Jusque-là, Kurt n'avait pas peur de voyager au cœur de la cendre. Dans les hauteurs, les infectieux n'étaient pas mieux lotis que les vivants. La nature se chargeait de les frigorifier sur place. Vous avez sans doute entendu parler de ces villages figés par la glace en une nuit. Si on en croit les montagnards, il existe des armées d'infectieux piégées dans les glaciers, ravines et autres combes. Le refroidissement général de l'empire me laisse espérer qu'ils y resteront pour l'éternité. Pour en revenir à ce Kurt, il semblait donc habitué à voyager à l'extérieur et peu impressionnable. Ce qui va souvent de pair. Et

pourtant, lorsqu'il a évoqué sa mésaventure, Lauss m'a affirmé qu'il frissonnait et murmurait à peine. C'est en descendant la Strom qu'il a découvert les restes d'un convoi. L'automne n'était pas encore assez avancé pour laisser penser à une attaque des Hordes et, chose étrange, il n'y avait aucune trace d'infectieux errant dans la région. Tous les corps des voyageurs, animés ou pas, avaient été emportés. Les chevaux aussi d'ailleurs. L'assaut avait été d'une rare violence et très rapide. D'après le chasseur, les convoyeurs étaient tombés dans une embuscade, avaient été tués, puis le contenu de leurs chariots avait été fouillé. Les attaquants cherchaient quelque chose de bien précis car il restait de nombreux objets de valeur. Mais Kurt n'emporta rien. En effet, d'après lui, tous les débris étaient couverts d'une sorte de couche de putréfaction. Même le métal cerclant les roues pouvait être pelé comme une peau morte. L'odeur était tellement pestilentielle que le montagnard prit la fuite.

Lauss m'avoua ne pas croire la suite du récit, mais je vous la livre tout de même. Kurt, en filant, marcha sur une bourse décorée aux armes de la guilde des joailliers d'Estrella. Il la récupéra. Elle ne contenait pas moins de dix énormes rubis, mais aussi trois pierres à la découpe identique, si ce n'est qu'elles n'avaient plus aucune couleur ! En se relevant, il s'aperçut qu'il n'était plus seul. Silencieux, se tenaient

devant lui des humanoïdes blafards, couverts de la même putréfaction que le chasseur avait découvert sur les débris. Ils étaient trois et avançaient droit vers lui, comme des pantins désarticulés. Leurs yeux morts étaient rivés sur la bourse qu'il venait de ramasser. L'un d'eux écarta ses mâchoires et cracha un liquide grisâtre qui toucha un arbre, juste à côté du montagnard. Le tronc se couvrit alors de putréfaction, son écorce se détachant par croûtes molles. Terrifié, Kurt lâcha la bourse et courut

dans les bois. Lauss m'affirma qu'il ne s'est alors arrêté qu'une fois et qu'il a vu l'ensemble de ses poursuivants. Il s'agissait d'une longue caravane composée d'énormes chariots blafards. Leur

structure semblait osseuse, mais les bâches étaient fabriquées à partir de peau humaine. Des dizaines de morts-vivants les poussaient, aidés par des bêtes agonisantes et couvertes de cendre. Le montagnard a compté dix chariots hauts de six mètres et tractés par une dizaine de bêtes chacun. Au sommet du plus grand véhicule se tenait une femme au teint pâle et aux traits émaciés. Kurt l'a décrite comme suit à mon interlocuteur : rousse, cheveux très longs, habillée de pourpre et arborant une large cicatrice en travers de la face. Elle avait une sorte de sceptre d'or dans la main. Ce dernier était surmonté d'un aigle à deux têtes.

Mon oncle, le portrait, même de seconde main, correspondait à celui de votre sœur... De ma mère.

Disparitions

Vous m'avez toujours affirmé que mes parents ont été massacrés, avec d'autres voyageurs,

Plus d'informations sur *Plagues* en version PDF (système D20), sur le site <http://www.indie-rpg.info/> et en version papier (système dK), édité par John Doe et sur le site <http://johndoe-rpg.org/>.



justement par cette fameuse caravane maudite. Vous m'avez dit être le seul survivant de cette attaque et donc le seul témoin. Combien de fois m'avez-vous raconté la manière dont ma mère, portant cette cicatrice suite à un accident pendant un entraînement, avait été décapitée et démembrée par des infectieux avides de chair. Or, la voici, entière, revenant à la mémoire par le hasard d'un rencontre ?

Aussi me suis-je permis d'envoyer quelques gens dans les havres voisins de celui que notre famille dirigeait avant sa perte. Enquête coûteuse en vies. Tous mes messagers ne sont pas revenus, mais l'un d'eux m'a rapporté un récit édifiant. Vous vous souvenez d'un certain Karol, le fils du forgeron ? Il semblait, lui, avoir une tout autre version concernant la disparition de mes parents. Il la tenait de son père, lui-même un ami de la famille. Tout du moins d'une partie de la famille.

Notre havre se trouvait au croisement des chemins descendant des monts Locust et de la rivière Dormante. Des premiers, arrivaient minerais et gemmes colorées, de la seconde, du bois et des fourrures. Les convois étaient rares, mais toujours lourdement chargés. Ils payaient chez nous, pour un abri sûr et un accueil chaleureux. Vous étiez en charge du lazaret du havre, mon oncle. C'est vous qui deviez ouvrir les premières portes, vérifier les arrivants et lever la herse menant à notre refuge. Un soir, les rescapés d'une caravane demandèrent asile. Ma mère, qui dirigeait le havre par héritage, vous ordonna de les accueillir. Vous n'en fîtes rien et une horde d'infectieux massacra les mal-

heureux sous nos murs, sans que vous ne bougiez le petit doigt. Au matin, les corps, les quelques chariots et les infectieux avaient disparu. Ma mère décida de vous bannir pour avoir désobéi à un ordre direct. L'exil signifiait la non-mort car la région grouillait déjà de créatures. Vous fûtes chassé, mon oncle, mais pas pour longtemps. Vous connaissiez le moyen d'ouvrir les portes du havre et de le laisser à la merci des infectieux. La nuit même de votre bannissement, vous êtes revenu, vous avez baissé toutes les protections et tué trois soldats qui se transformèrent aussitôt. Mes parents et quelques combattants repoussèrent les mortsvivants hors des portes du havre... pour se retrouver bloqués à l'extérieur.

Sous vos yeux, ils furent emportés par la nuit et une fois de plus, au matin, il ne restait rien des corps. Le père de Karol s'est plié à votre autorité, car vous aviez acheté le reste des gardes. À la première occasion, il a quitté le havre et nous connaissons tous les deux ce qui arriva ensuite.

La mort rend tout

Je comprends à présent pourquoi vous ne désiriez pas que je quitte votre giron trop vite. Aviez-vous prévu de me cacher la vérité toute ma vie ? Est-ce la raison pour laquelle la missive que vous m'avez envoyée était enduite d'un poison ? Même si à l'époque je n'étais qu'un novice, rien

qu'en regardant le bout de parchemin, j'ai su qu'il en émanait un danger. Comment pensiez-vous tromper un Sage ?

Mais mon enquête n'était pas terminée. C'est le hasard, une fois de plus qui m'apporta un nouvel élément. Nous avions parmi nous un marchand des Principautés dont je dois taire le nom. Il cachait à peine son appartenance à la Udire, mais nous avions de très bonnes relations. Sachant que j'enquêtais sur la fameuse caravane, il vint me voir avec la clef de cette énigme : une histoire certes édifiante. Vous savez que la Udire a pour vocation première de combattre les collaborateurs, ceux qui ont choisi de se ranger du côté des morts-vivants. Cette organisation s'intéresse depuis longtemps à la caravane cendrée et à ses motivations. Pourquoi rôder toujours dans les mêmes régions ? Eh bien mon oncle pour deux raisons : pour vous et pour les gemmes. Le récit du montagnard nous l'a confirmé, cette farandole grotesque attaque essentiellement les convois des mineurs et des joailliers. Oui, il semble bien que ma mère soit à sa tête. Mais ça n'a pas toujours été le cas. Avant votre trahison, la caravane était dirigée par

un certain Claudius.

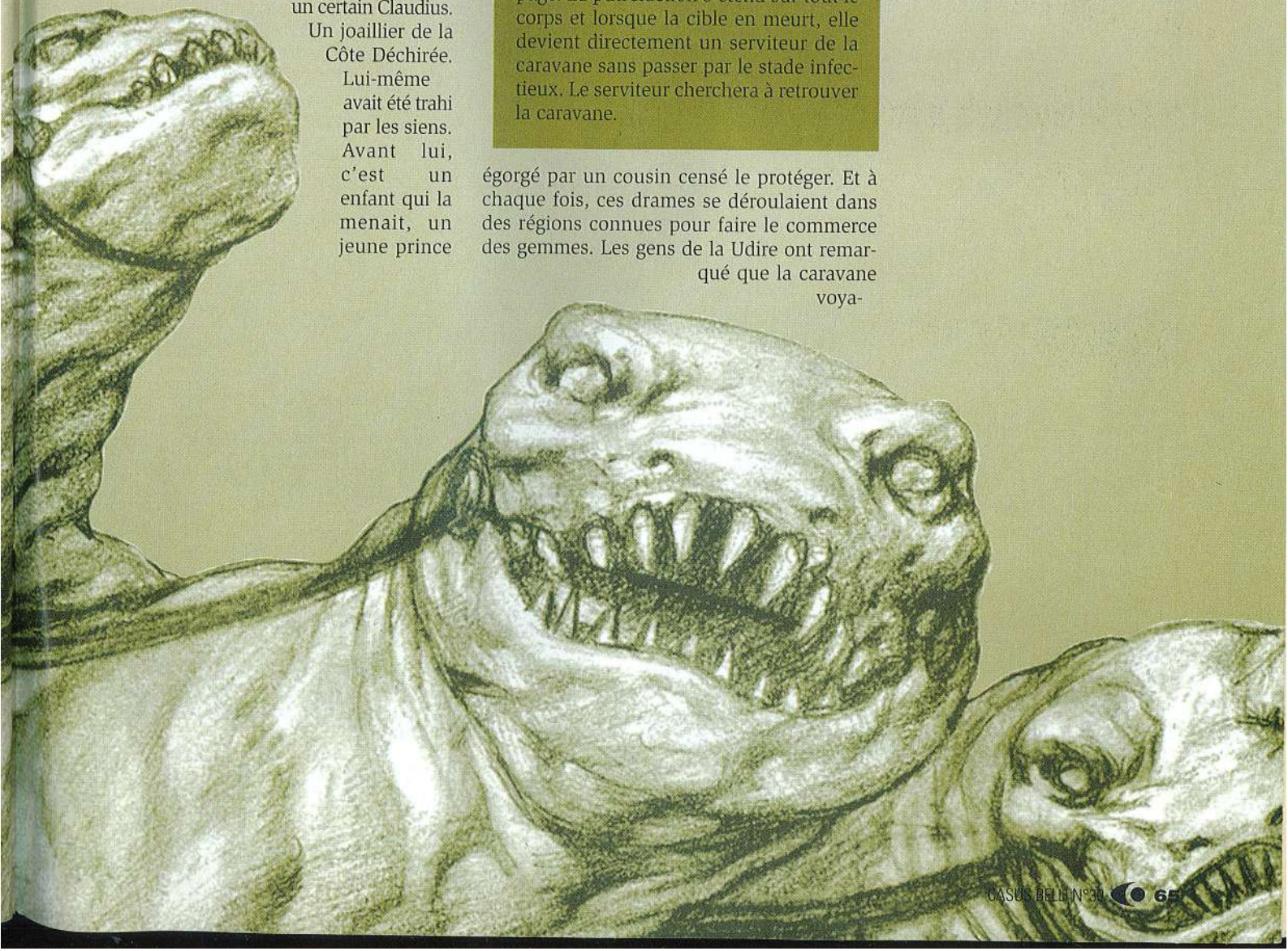
Un joaillier de la Côte Déchirée.

Lui-même avait été trahi par les siens.

Avant lui, c'est un enfant qui la menait, un jeune prince

Crachat putride (Ext). Jet à 9 mètres de distance, une fois par jour, 2d6 dégâts de putréfaction (voir plus bas), jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts. Lorsqu'un serviteur de la caravane cendrée utilise cette attaque, il épuise sa réserve putride pendant une journée et ne peut plus cracher pendant ce temps-là. Le serviteur utilise cette attaque au début du combat pour aveugler et/ou affaiblir sa cible. Ensuite, il est traité comme un zombie classique. Les dégâts de putréfaction sont considérés comme des dégâts d'acide lorsqu'ils touchent les protections portées par la cible. Par contre, lorsqu'ils touchent une partie du corps (armure naturelle ou pas), non seulement ils sont considérés comme des dégâts d'acide, mais en plus ils nécrosent la peau et les chairs touchées. Faute de soins, la putréfaction inflige 2d6 points de dégâts d'acide par heure supplémentaire (+ 1d6 par jour supplémentaire sans soins). Avoir réduit les dégâts lors de l'attaque par un jet de Réflexes n'atténue pas les dégâts lorsque la nécrose se propage. La putréfaction s'étend sur tout le corps et lorsque la cible en meurt, elle devient directement un serviteur de la caravane sans passer par le stade infectieux. Le serviteur cherchera à retrouver la caravane.

égorgé par un cousin censé le protéger. Et à chaque fois, ces drames se déroulaient dans des régions connues pour faire le commerce des gemmes. Les gens de la Udire ont remarqué que la caravane voya-



geait vers une autre zone minière lorsque son maître était enfin vengé.

Or, mon oncle, sauf erreur de ma part, vous êtes toujours là, bien vivant, et peut-être même lisez-vous cette missive. Comprenez que votre sœur, ma mère, ne partira pas sans avoir pu obtenir réparation. Si la région souffre tellement des attaques de la caravane, c'est seulement parce que vous y demeurez.

Mais rassurez-vous mon oncle. Vous n'aurez jamais rien à craindre de moi. Bientôt j'aurai rejoint la non-mort, ou la mort si j'ai de la chance. Par contre, sachez que j'ai pris la liberté de faire copie de ce rapport (plusieurs copies en fait). Je les ai envoyées par pigeons voyageurs un peu partout. Ainsi, sur l'ensemble, je suis certain que ceux qui vous protègent vont apprendre et comprendre pourquoi ils subissent ces assauts (ou plutôt à cause de qui). Nul

doute qu'ils prendront les mesures nécessaires pour, au pire vous chasser, au mieux vous livrer à celle que vous avez trahie. En échange de cette petite entorse à la morale, ils retrouveront enfin un peu de sécurité sur leurs routes.

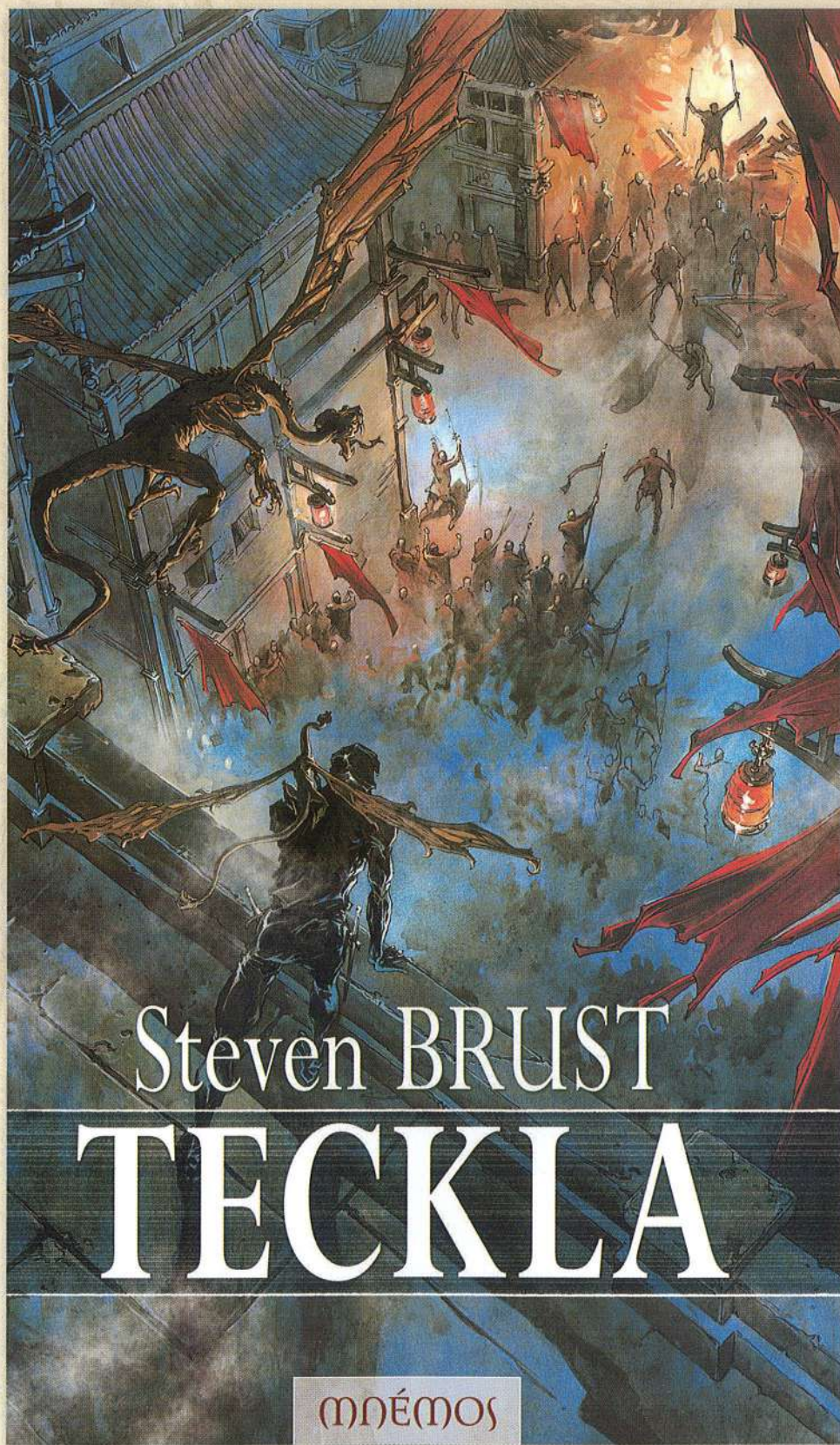
Adieu, donc, mon oncle.

Même le Sage que je suis ne peut vous souhaiter de reposer en paix.

Benoît Attinost

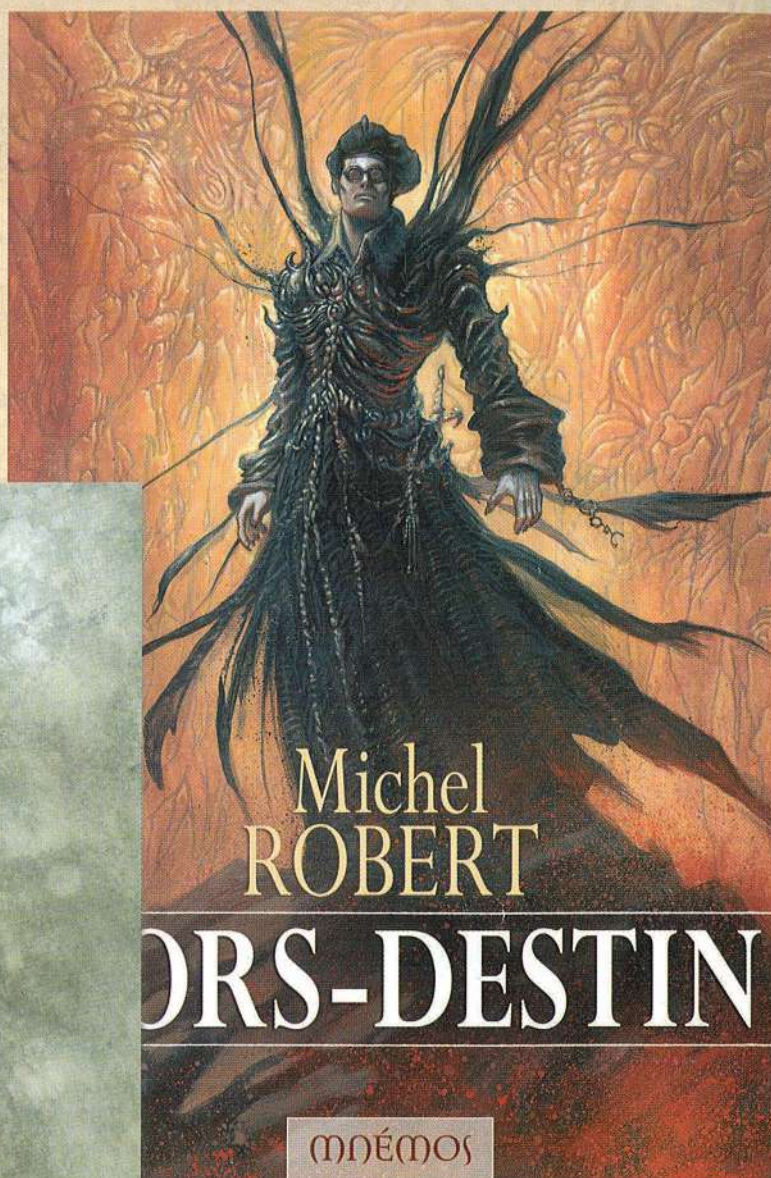
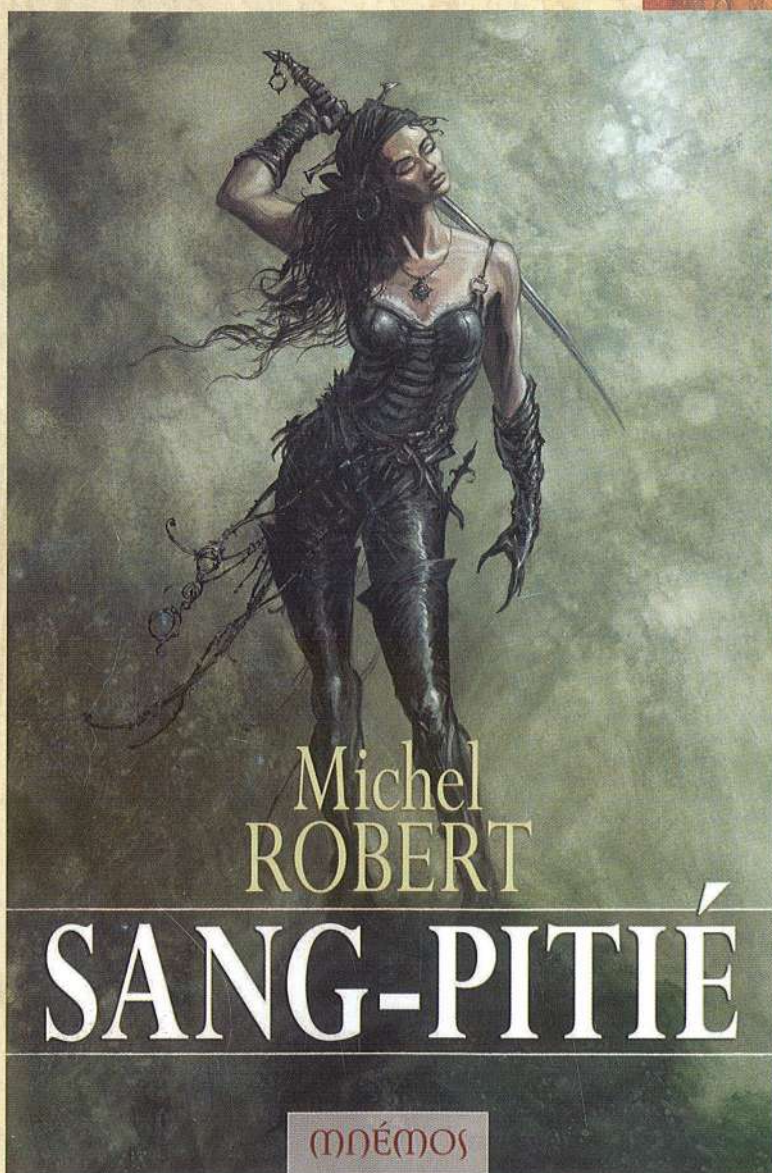


Illustration : RECTUS



**OBSERVEZ BIEN STEVEN BRUST.
IL VOUS SURPRENDRA**
Roger ZELAZNY

éditions
mnēmos



**Le nouvel
incontournable
de la dark-fantasy**

***LE TEMPS DE L'ATTENTE EST ACHEVÉ
L'HEURE DES ÉPÉES A SONNÉ***

Michel ROBERT

éditions
mnémos