

Devastation & Belli

n°1

août 2010

Jeux de rôle

Critiques

Aides de jeu

Scénarios



DOSSIER :
Résurrection

MENSUEL 5,50 €

AIDES DE JEU : *Metal Adventures* (officielle), *le village d'Autrechène*, *l'Escrime médiévale* ...

SCÉNARIOS : *L'Appel de Cthulhu*, *D&D 3.5*, *Loup Solitaire* (officiel), *Devâstra*.

CRITIQUES : *Rogue Trader*, *Aventures dans le Monde Intérieur*, *Abyme*, *Loup Solitaire* ...

L 14508 -1- F: 5,50 €



DEADLANDS
EARTHDAWN
POLARIS
SHADOWRUN

CHRONIQUES OUBLIÉES
ECLIPSE PHASE
PAVILLON NOIR
PATHFINDER JDR



© Jeff Laubenstein pour Catalyst Lab et Toppi, 2010

© Wayne Reynolds pour Paizo Publishing, 2010

THE
NON-EXPENDABLES*
TROIS DÉCENNIES DE JDR. EN VENTE EN PDF
SUR LE SITE WEB DE BLACK BOOK ÉDITIONS.

*CEUX QUI NE SONT PAS SACRIFIABLES



www.black-book-editions.fr



Il y a de cela à peine un an, la reprise de Casus Belli était encore pour nous une idée qui traînait, le sujet de conversations rêveuses, un projet de longue date qui semblait impossible à réaliser. Pourtant, un mois plus tard, nous avons, avec Stef, l'opportunité de dépasser ce stade. C'est ainsi que nous nous sommes lancés dans une véritable aventure pour redonner vie au magazine qui nous avait tant enthousiasmé des années plus tôt.

Je vais pas vous la faire.

Ca a été une galère, un enfer même. Une lutte constante avec les décideurs bien vissés dans leurs fauteuils qui auscultaient, avec une attitude toute matérialiste, le rêve que nous essayions de sortir de l'abstraction.

Et si les loupes pointilleuses n'ont pas cédé, la hache et l'obstination ont payé !

Oui, nous sortons victorieux !

Oui, Casus reparait !

Finalement cette nuit — c'est qu'il est tard - nous en voyons le bout. Nous touchons au but, laissant les embûches derrière nous, et l'idée prend vie, sous

édito

vos murmures admiratifs. Je sais que ça va frémir derrière vos rétines quand je vois, là, étalées sous mes yeux, dans un désordre représentatif de ces derniers mois, les pages du Casus Belli ressuscité. Vous avez sans doute déjà feuilleté le magazine. Quelles images retenez-vous ?

Avez-vous remarqué que les Crapougnâts côtoient à nouveau la Bellaminette ?

Lorsque vous vous lancerez dans la lecture proprement dite, vous découvrirez les articles de personnes que nous admirons et qui ont signé les aides de jeux, les scénarios et les illustrations. Douce récompense après tant d'efforts.

Pour ma part, mon travail est accompli. J'ai cette sensation de fatigue et de satisfaction qui nous tient quand, au bout de la nuit, on finit notre premier donj' et qu'on arrive à la salle du trésor. On a pris des XP, on a battu le boss, on est crevé et il n'y a plus de gâteaux. Mais on n'a qu'une envie, c'est d'être samedi prochain et d'y retourner.

Alors je vous dis à dans un mois !

Tristan



3 | **EDITO** |

5-6 | **COURRIERS DES LECTEURS** |

7-II | **NEWS** |

12-18 | **DOSSIER RESURRECTION** |

13-14 : *Anatomie du Phénix*

15-17 : *Retour d'entre les Ombres*

18 : *Jouer avec les morts*

19-26 | **CRITIQUES** |

20-21 : *Rogue Trader*

22-23 : *A.M.I*

24 : *Abyme*

25 : *Loup Solitaire*

26 : *9 Mondes*

27-50 | **SCÉNARIOS** |

28-33 : *Storn Front -Loup Solitaire- (officiel)*

34-39 : *Petit Théâtre de Chair -L'Appel de Cthulhu-*

40-45 : *Reflets -Devâstra-*

46-50 : *Une Bête humaine / La Dame des bois -D&D 3.5-*

51-68 | **AIDES DE JEU** |

52-54 : *Le village d'Autrechène*

55-59 : *Metal Adventures (officielle)*

60-61 : *L'escrime médiévale*

62-63 : *PJ Only*

64-65 : *MJ Only*

66-68 : *Reprendre le jdr*

70-72 | **CRITIQUES EN COLONNES** |

74 | **PREVIEW** |



Le COURRIER des lecteurs



Comme vous vous en doutez, depuis notre annonce de retour, nous avons reçu de très nombreux mails et notamment beaucoup d'encouragements, aussi des remerciements s'imposent pour ouvrir cette rubrique. Merci à vous tous pour votre soutien, que vous l'ayez manifesté en nous écrivant, par l'achat du magazine que vous tenez entre vos mains, ou les deux. Merci pour la confiance que vous nous avez accordée et que nous nous évertuerons à récompenser numéro après numéro par des critiques, articles, dossiers et scénarios toujours meilleurs.

Si vous avez prêté attention au titre de cette rubrique, vous savez que vous êtes dans le courrier des lecteurs, un espace que vous ferez vivre de vos plumes. Vous pourrez ici harceler de questions nos chroniqueurs, réclamer plus d'informations ou des éclairages particuliers, prier pour de nouvelles rubriques, déverser des flots de louanges à vos rédacteurs préférés, scander votre admiration ou déverser votre fiel. Ici, nous nous ferons un plaisir de vous répondre avec, cependant, la limite de ces deux pages. La première série de mails et courriers regroupant un grand nombre de questions similaires, pour cette inauguration nous allons faire un tir groupé et reprendre d'un trait vos demandes les plus récurrentes et/ou pressantes.

Bonne lecture et à vos plumes, nous attendons votre correspondance.

Q: D'abord, qui diable êtes vous donc ? Qui a osé réveiller le grand Casus Belli ?

R: Le rituel de résurrection a été entamé il y a plusieurs années par Tristan et moi-même. Didier Guisérix nous a heureusement prêté main-forte assez vite et avec son aide, nous avons pu recruter toute une équipe de cultistes. C'est ensemble au cours des derniers mois que nous avons pu sortir la bête de sa torpeur. Casus est désormais réveillé ! Tremblez pauvres rôlistes : vos samedis soirs devant la télé ne seront bientôt plus qu'un lointain souvenir.

Q: Mais vous êtes cons ou quoi ? On raconte partout que le jeu de rôle est mort.

R: C'est vrai que beaucoup de gens prétendent notre loisir en perdition... Mais étrangement, jamais aucun éditeur n'a été invité aux débats sur la fin du jeu de rôle. Et de manière surprenante aussi, les clubs restent très actifs et forment des apprentis-joueurs chaque semaine, et chaque mois paraissent encore des jeux et suppléments qui rivalisent de créativité et d'originalité. Forts de ce constat, nous n'avons pas voulu suivre les oiseaux de mauvais augure. Le jeu de rôle nous semble bien vivant, tout comme la communauté rôliste. Et si nous avons fait fausse route, et bien... Puisse la résurrection de Casus être un électrochoc pour tous ceux qui souhaitent continuer à jouer autour d'une table. La partie n'est pas terminée !

Q: Vous allez parler uniquement de jeux de rôle ou aussi de cinéma, bouquins, BDs, jeux vidéos, de cartes, de plateau ?

R: Dans la mesure du possible, on essaiera de traiter tous les sujets qui peuvent intéresser les rôlistes. Mais on n'a pas la place pour parler de tout et la priorité numéro 1 dans Casus 3, est et restera le jeu de rôle. Dans ce premier numéro, nous délivrons un message clair : il n'y a que du jdr.

Q: Et comment vous allez choisir vos thèmes de dossier, les scénarios du mois, etc. ?

R: Pour les thèmes, cela se fera en fonction de nos envies et éventuellement des actualités rôlistiques et culturelles. Pour ce qui est des aides de jeu et scénarios, je dirais bien en fonction de nos envies aussi, mais la situation est un poil plus compliquée que ça puisqu'il nous faut des autorisations pour proposer du matériel pour certaines gammes. On mettra en tout cas tout en œuvre pour vous présenter du travail de premier choix et pour varier les jeux et univers traités. Enfin, pour ne pas trop se gêner et vous limiter, nous ferons régulièrement des aides de jeu génériques utilisables pour un maximum de gammes.

Q: Après tout ce qu'on a attendu, on en voulait encore plus, pourquoi seulement 76 pages ?

R: Parce que 76 pages tous les mois, cela représente déjà pas mal de boulot. Évidemment, on aurait adoré vous annoncer 140 pages mensuelles, mais on ne veut que du contenu de qualité et il serait horrible de se retrouver contraint à faire du remplissage pour tenir un format trop important.

Q: J'ai publié un jeu de rôle récemment et vous n'en parlez pas. Pourquoi ?

R: Parce que nous ne l'avons pas reçu. Nous proposons la critique de toutes les nouveautés qui nous sont adressées. Maintenant, si nous ne l'avons pas, nous ne pouvons pas décemment en parler.

Q: Franchement vous êtes des salauds, pourquoi il n'y a pas de femmes dans la rédaction de Casus ? Hein ? Pourquoi ?

R: Parce qu'on est des salauds ! Et parce que nous n'avons pas encore reçu de candidatures féminines. On garde cependant l'espoir.

Q: L'équipe est-elle complète ou d'autres grands noms vont la rejoindre ?

R: Tous les auteurs talentueux sont les bienvenus pour nous apporter leur concours. L'équipe réunie pour ce numéro est un noyau de base dont les contributions seront régulières mais nous continuons à recruter et nous vous réservons des surprises pour les mois à venir.

Q: Je ne vous aime pas. Je suis sûr que vous êtes des déviants à tendances morbides, membres d'une secte satanique et qu'en fait, vous êtes mal dans votre peau. C'est pour ça que vous vous déguisez et que vous faites des choses bizarres !

R: Bas les masques ! On t'a reconnu Mireille, tu sors !

Q: Est-ce qu'il arrive que des différends opposent les membres de la rédaction de Casus ? Sur quels sujets ? Comment ceux-ci se règlent-ils ?

R: Il arrive effectivement que nous ne soyons pas tous d'accord au sein de la rédaction. Tristan et moi avons par exemple un désaccord marqué sur les valeurs respectives de la grande épée et de la hache de bataille. En cas de conflits, nous organisons des duels de champion et nos rédacteurs revêtent leurs armures pour se battre dans les locaux. Le perdant est condamné à tenir le Courrier des Lecteurs pendant un mois.

Q: Envisagez-vous la création d'une société secrète, d'un club de gentleman ou d'un ordre de chevalerie dédié à la protection de Casus Belli et des valeurs rôlistes ?

R: Maintenant oui ! Dans l'intervalle, nous comptons sur nos abonnés pour porter haut nos couleurs.

Q: Comment faites-vous pour être aussi charismatiques et séduisants ?

R: Oh vous savez, c'est peu de chose. On s'entretient. Nous serons au Monde du Jeu en Septembre, nous pourrions nous croiser par hasard du côté de notre stand, le 10, le 11 ou le 12, disons vers 15h00.

Ecrivez-nous au : **63 rue André Bollier | 69307 LYON Cedex 07**
ou par mail à : **contact@casus-belli.net**

Stéphane Gallot

Bonne lecture !





NEWS |

« A quelques semaines du Monde du Jeu, les éditeurs ne ménagent pas leur peine et les mois à venir s'annoncent radieux pour le JdR. Jugez plutôt ! »

Forgesonges en partenariat avec Les Écuries d'Augias
présentent

Démiurges en Herbe 4



Du 8 au 22 novembre 2009
CONCOURS de Création de Jeu de Rôle

Le jeu du gagnant, déparagé par un jury composé d'éditeurs et de passionnés de jeu de rôle, bénéficiera d'un développement en collaboration avec ForgeSonges et d'une publication chez les Écuries d'Augias.

Pour participer, vous devrez vous inscrire au concours à partir du 12 octobre en suivant les instructions données sur le site de Forgesonges.
Attention car le nombre de participants est limité à 100.
Si vous avez une question, écrivez-nous à : demiurges@forgesonges.org

Infos, Inscriptions et Règlement sur www.forgesonges.org



Grâce au système de jeu «Dualité» créé pour simuler les sombres penchants des criminels, avec une double fiche de personnage et des dés antagonistes, les joueurs seront confrontés à leur plus grand ennemi : eux-mêmes.» Si vous salivez déjà, préparez vous à souffrir jusqu'au premier semestre 2011, et sachez que la délivrance viendra de Forgesonges et des Écuries d'Augias.

Le palmarès des Démiurges en Herbe

Après Billet Rouge, les autres jeux récompensés à l'occasion du concours sont :

Forain de Jérémie « Jemrys » Rueff (2ème prix),
Deucalion de Tiburce « Khelren » Guyard (3ème),
Odysée historique de Philippe « Philou » Pellegrino (4ème) et Croisade 3.5 de Côme « Deadplayer » Feugereux (5ème).

Salve d'applaudissement pour eux !

Tapis rouge pour Billet Rouge

La dernière édition du concours des Démiurges en herbe organisée par Forgesonges a vu gagner cette année le jeu Billet Rouge, création originale de Quentin Thomas. En voici le synopsis :

« Edimbourg 1805, un siècle après l'une des plus grande épidémie de peste jamais connue. Des citoyens isolés, une milice urbaine appliquant ses propres lois, un accès à la ville réservé aux détenteurs du fameux billet rouge, seul sésame pour la liberté... Officiellement mise en quarantaine pour raison sanitaire depuis l'unification parlementaire de l'Angleterre avec l'Écosse, les hauts murs qui entourent la cité dissimulent au reste du monde un inquiétant secret. En vérité, la peste n'a jamais été la réelle cause de ces fortifications. Cette maladie a été éradiquée, mais pas ce qui en a découlé: la présence dans l'enceinte de la cité maudite d'êtres humains présentant des difformités effrayantes : Les Miasmens. Afin de surveiller la cité et d'y enquêter pour trouver l'origine du mal, l'Oeil de Londres, brigade secrète, enrôle les criminels les plus dangereux du pays pour les envoyer au-delà du mur.

Entre faits historiques troubles et fiction, dans le jeu de rôle uchronique «Billet Rouge», les joueurs incarneront les repris de justice appartenant à l'Oeil. Ils devront intervenir dans la cité de la honte sans en bouleverser l'équilibre précaire.

Offensive asiatique au Monde du Jeu

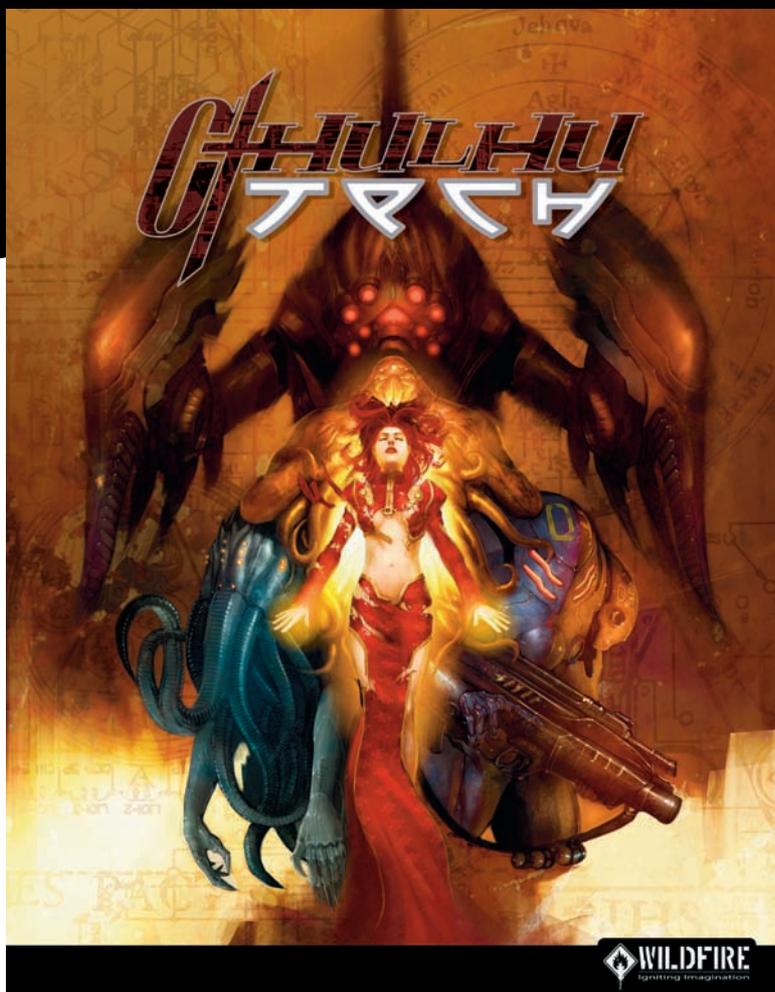
Le jeu *Légendes des 5 anneaux* (L5R pour les intimes) verra paraître sa 4ème édition et son écran dès la rentrée. Ceux qui ont eu la chance d'approcher la version originale ne peuvent qu'attendre l'évènement avec impatience tant la qualité était au rendez-vous.

Carnage en prévision

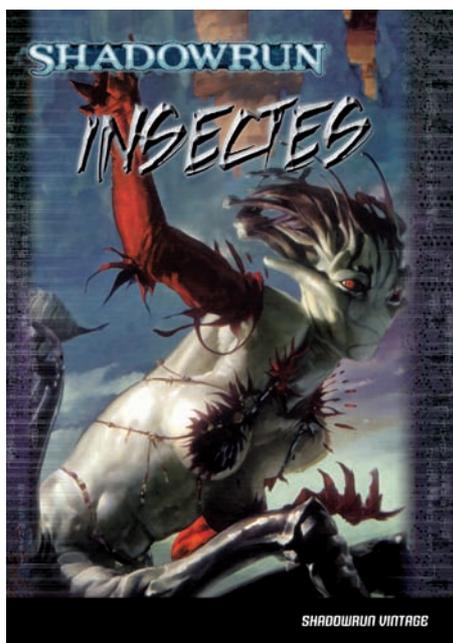
Fines lames et barbares peuvent se réjouir : *Bloodlust* fera son retour dans les prochains mois. L'heureuse initiative est le fruit d'une alliance entre *Sans-Détour* et *John Doe*. Nous ignorons encore si la couverture sera de Frazetta mais nous avons bon espoir de voir ce remake relancer une gamme légendaire pour les rôlistes francophones.

Nouvelles d'Arcadie

Après la réédition d'*Aventures dans le Monde Intérieur* par l'alliance des Ludopathes et des Écuries d'Augias, les deux maisons enfoncent le clou et nous font espérer un Almanach Arcadien bien fourni (prévu en 96 pages) qui accompagnera l'écran. Tout cela avant la fin de l'année ! Et les bonnes nouvelles ne s'arrêtent pas là puisqu'est évoquée la publication, non pas d'un, mais de deux PDF pour ce jeu cette année, et ce, gratuitement. Saluons l'initiative.



D.R.



D.R.

Insectes et Créatures au Monde du Jeu

Le salon parisien accueillera d'étranges invités cette année avec entre autres la présentation de *Créatures*, le bestiaire de *Polaris*, et *Insectes*, qui vient grandir la gamme *Shadowrun Vintage* en attendant *Aztlan + Denver*.

Les Dieux repoussés ? Normal, v'là CthulhuTech !

Vos demi-dieux vont devoir encore attendre un peu avant de passer au stade supérieur : *Scion : Dieu* a malheureusement été repoussé à la rentrée et ne sera présenté que lors du Monde du Jeu. Mais pour compenser, la Bibliothèque Interdite a sorti l'artillerie lourde et annonce CthulhuTech pour la fin de l'année ! Et la merveille ne paraîtra pas seule mais dans la même foulée que *DragonAge* ! Deux sorties très attendues dont nous vous entretiendrons à nouveau dès que possible. Nous vous laissons patienter avec ces magnifiques visuels.



D.R.

D.R.

Pas de repos pour les auteurs de Crimes !

Les Écuries d'Augias ne chôment pas et annoncent quelques jours après la sortie de leur dernier supplément pour la gamme Crimes un nouveau scénario petit format à paraître avant fin 2010. Comme *Transylvania*, critiqué dans ce numéro, ce scénario sera vendu 10€.

Par ailleurs, l'éditeur militant lance une souscription pour lancer une collection de jeux indie proposant des expériences ludiques neuves. Le premier né de cette gamme intitulée *In Vitro* sera *Montségur 1244*.

Présenté dans un format léger, 64 pages format A5 ou 16x24, et distribué pour 13€, le jeu est ambitieux. Vous interprétez des Cathares durant 6 moments déterminant de leur histoire. Vos actes et vos choix auront des conséquences majeures et la question se posera tôt ou tard : « Brûlerez-vous pour votre foi ? ». Le jeu marquera les esprits par son thème, mais aussi par son système puisque vous jouerez sans MJ, chaque joueur posant à son tour le décor et l'ambiance grâce à des cartes de scènes et d'histoire.



D.R.

Olivier Caïra se lance dans le jeu

Avec Sakura, Boys and Girls, le célèbre auteur des Forges de la Fiction crée son premier jeu, un jeu qui s'annonce « très love ». Celui-ci sera édité par les XII Singes et nous vous en proposerons la critique dans notre prochain numéro. Sortie officielle en septembre.



D.R.

Deadline et Tenga

Les gars de John Doe n'ont pas chômé cet été et après la sortie de Deadline en juillet, ceux-ci finalisent Tenga pour une sortie en septembre. La critique de Deadline et plus d'infos sur Tenga vous attendent d'ici un mois.

Pavillon noir version deluxe

À l'occasion du Monde du Jeu, Pavillon Noir sort ses plus beaux atours et revient dans une édition spéciale qui rassemblera en un livre La Révolte et A feu et à sang et comprendra 16 pages couleurs d'archétypes.

Les Services Occultes

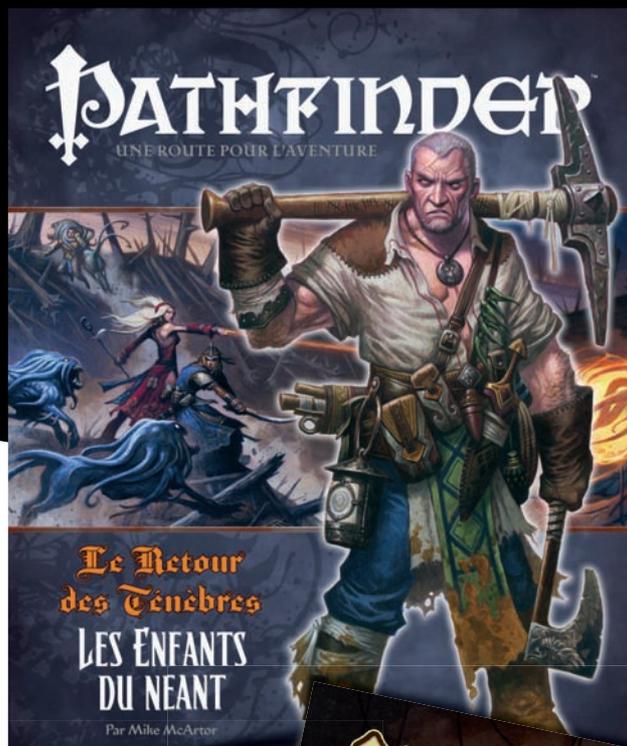
Les XII Singes introduisent avec ce supplément de nouveaux protagonistes pour vos parties de Trinités et vous donneront tout le nécessaire pour les mettre en scène, y compris des scénarios complets. Test et critique le mois prochain avant la sortie de cet opus.

L'hiver vient... pour notre bonheur !

En présentant en septembre Périls à Port-Réal, Edge Entertainment nous offre son premier supplément pour Le Trône de Fer, de quoi nous faire patienter jusqu'à la fin de l'année pour découvrir Westeros, le guide axé background que l'on espère plein de surprises.

Pathfinder poursuit sa route

Avec la sortie annoncée en août-septembre du *Guide du Joueur* pour le *Retour des Ténèbres* et celles des routes pour l'aventure correspondantes, les joueurs de *Pathfinder* devaient déjà être bien occupés. Qu'importe, *Black Book* continue sur sa lancée et proposera le *Bestiaire* au Monde du Jeu. Et les bonnes nouvelles ne s'arrêtent pas là puisque nous pourrions aussi avoir la joie de découvrir au Monde du Jeu *Le Guide du Maître de Pathfinder*, *Le Manuel Avancé des Joueurs* et *Le Recueil du Val de Sombrelune* (qui réunira le guide et 4 modules). Ajoutez à cela le lancement officiel le 15 juillet de la *Pathfinder Society*... Mais comment ils font chez Black Book Editions ?



D.R.



D.R.



D.R.

Zombies à l'honneur !

Le 7ème Cercle présentera à la rentrée sa dernière création : *Z-Corp*. Futur proche, invasion de zombies, équipes de nettoyages des zones contaminées... cela s'annonce comme un sympathique survival-horror avec une chouette touche d'action. Bientôt plus de détails sur cette sortie attendue, c'est promis.

*Revenue des Royaumes
Inférieurs, la rédaction
de Casus Belli vous en
a ramené les secrets les
mieux gardés. Venez
jouer avec les phénix,
apprenez à défier la
Mort elle-même, faites
vivre à vos joueurs
l'impossible retour. Au
terme de ce dossier, vous
n'aurez plus peur de
tuer vos PJ!*

Auteurs : Pierre Nuss & Stéphane Gallot

*Illustrations : Nicolas Le Tutour « Nicozor »
& Willy Favre « Brain Salad »*

dossier:

Resur rec tion



Anatomie du Phénix

Symbole universel de renaissance, le phénix nous a semblé de bon goût pour notre première couverture. A l'heure du retour de Casus, il semblait naturel de vous faire entrer dans l'intimité du majestueux animal. Mais plus encore, il semblait temps de vous aider à lui faire intégrer vos parties.

L'oiseau de feu est courant dans nos lectures, comme ornement, simple évocation ou sous sa forme véritable ; de la première nouvelle de Conan à Griffith dans Berserk en passant par Jean Grey, Harry Potter et Ikki dans Les Chevaliers du Zodiaque, les sources d'inspiration n'ont pas manqué.

Et pourtant, si tous nous avons déjà vu et affronté dragons, griffons et autres créatures plus ou moins classiques, peu ont déjà eu l'honneur de croiser le chemin d'un phénix, tout univers confondus. Une injustice qu'il convient de réparer.

Alors, comment l'employer ? Comme symbole, créature, protagoniste, objectif ou butin ? Poussons ces voies plus loin.

En tant qu'ornement, le phénix est d'un emploi aisé. Toute épée de feu peut facilement se doter d'une garde évoquant l'oiseau et donner un peu plus d'épaisseur à un simple objet +1. La même règle peut bien sûr s'appliquer à un bouclier ignifugé qui pour une fois ne sera pas en écaille de dragon. Ce serait toutefois passer à côté d'une belle occasion de laisser vos PJ s'emballer en dotant leurs



vis-à-vis de ces objets. En effet, plutôt que de leur opposer à l'occasion un demi-boss (ou un boss de fin de scénario) armé d'une épée enflammée, pourquoi ne pas en rajouter et le doter dans la foulée d'une magnifique armure pourpre et d'un étendard aux armes du phénix? Il faudra insister un minimum sur le symbole et préparer vos PJ à l'avance avec des rumeurs diverses : une réputation d'invulnérabilité ou d'extrême longévité, des sacrifices par le feu lors des nuits sans lune, etc. Le choc aura ensuite lieu. Faites dans l'épique et laissez le corps disparaître dans les flammes (dans celles de l'épée s'il le faut). Quelques heures ou quelques scénarios plus tard, vous pourrez vous régaler en faisant apparaître le frère jumeau de votre boss dans une armure similaire, hurlant vengeance. Si vos joueurs n'ont pas fait de recherches sur la famille du

« phénix », vous serez bon pour 20 minutes de débats sur le moyen de l'empêcher de ressusciter et 20 minutes de détente derrière l'écran à observer vos joueurs préparant très sérieusement un démembrement et une conservation du corps dans le formol, dans un glaçon... j'en passe et de meilleures.

En tant que créature, le phénix peut évidemment se présenter comme ennemi. Dans ce cas précis, soyez original et ne donnez pas de trésor à vos PJ. Le trésor sera le phénix lui-même. S'il se consume, ses cendres pourraient devenir la base de puissants sorts de résurrection, si le corps est intact (à vous d'en décider) les plumes pourraient permettre d'écrire dans la pierre, le sang pourrait faire un formidable antidote capable de brûler tout venin et toute infection, et une potion de jeunesse ou de protection contre le feu pourraient aussi constituer des choix judicieux. Mais le phénix peut aussi être présenté dans vos parties de manière plus créative.

La plupart des peuples du monde ont d'étranges légendes concernant les corbeaux. Animal adoré qui possédait le plus beau des chants et un splendide plumage, il fut puni et condamné à sa robe noire et ses croassements. Que font donc les corbeaux sur les champs de bataille ? La vérité est qu'ils cherchent en ses lieux quelque âme bien noble à laquelle s'accrocher pour retrouver leur essence divine perdue et remonter vers les cieux leur gloire retrouvée. En de rares occasions, on a ainsi vu un corbeau penché au dessus d'un corps se changer en un majestueux oiseau de feu et s'élever vers le soleil. Dans des jeux comme Yggdrasil ou Scion, les corbeaux seront des envoyés d'Odin en personne, venus suppléer ou remplacer les Valkyries.

On prétend que quelques plumes s'échappent toujours pendant l'envol, encore imprégnées de l'essence du noble défunt. Les plumes étant liées à l'âme du mort, celles-ci permettent de l'appeler à soi une unique fois pour un temps limité, le temps que la plume se consume. La plume de phénix devient ainsi un objet de récompense avec un historique permettant de ramener au combat un héros du passé, mais peut aussi devenir l'enjeu d'un scénario. Un chevalier mort au combat dont l'épouse veut absolument revoir le visage, un roi mort sans héritier qui doit désigner son successeur (ou revenir pour l'engendrer !), en fait tout mort puissant n'ayant pas accompli l'ensemble de son œuvre avant de partir devient un bon prétexte pour envoyer vos chers PJ sur les champs de bataille en territoire ennemi. Qui sait d'ailleurs si un des astrologues du tyran voisin n'aura pas eu la même idée et envoyé sa propre escorte ?

Comme source de scénario, le phénix est en général in-

téressant en raison des complications qu'il suscite, et particulièrement si vos joueurs ont pour tâche d'en capturer un. Ce type de demande peut émaner d'un sorcier souhaitant l'animal comme objet d'étude, d'un roi qui le veut pour son prestige... les possibilités sont vastes. Par ailleurs, ce type de scénario peut aussi être joué hors des univers méd-fan, que le phénix soit une méta-créature ou un animal génétiquement modifié par l'homme, celui-ci ne manquera pas d'intéresser des corporations et quelques riches excentriques. Ce qui nous amène au problème : comment attache-t-on un animal qui constamment brûle à des températures insoupçonnées ? Comment le retient-on ? La solution la plus évidente est de le priver d'air, par exemple avec un caisson sous vide. Mais bonne chance pour le faire entrer dans la boîte ! Laissez vos PJ s'escrimer un moment avec ce problème et récompensez les idées originales et solides, ils vous étonneront sûrement.

Enfin, dans un autre cadre, le phénix peut être l'animal favori et adoré d'un roi ou d'un sultan, et mourant, avoir besoin de retrouver les flammes qui ont vu sa naissance. Les PJ auront alors à escorter la mascotte du royaume jusqu'à un volcan ou une grotte immensément profonde où un dragon, une colonie orc... une opposition graduée quelconque aura eu la judicieuse idée de s'installer. Entretenir le feu du phénix tout au long du trajet constituera un défi notamment lors de la traversée de cols venteux. Cacher ses flammes pour ne pas attirer trop l'attention lors des haltes sera un autre problème, puisqu'après tout la mascotte du royaume représente un enjeu politique, un symbole que vos rivaux tenteront de réduire en cendres. Ces quelques pistes devraient maintenant vous permettre de donner une place à cette idéale créature qu'est le phénix. A vous de jouer à présent pour lui donner vie autour de vos tables !

LE PHÉNIX EST UNE FEMME ?!

☞

Oui, le phénix est une femme pour l'équipè de Casus ! Et il peut le devenir pour vos joueurs aussi. Tentatrice immortelle ou succube se nourrissant de la flamme des hommes, objet de terreur et de désir, faites en le bras droit du Sombre Seigneur, un nouveau joueur sur l'échiquier du Monde des Ténèbres, une ancienne divinité déchuë dans Scion, un Pyrim surpuissant en stase près d'un volcan, une maîtresse perfide de l'Empereur (loué soit Son Nom, Sa Grâce résonn... hum), bref, donnez lui corps, et laissez-la séduire votre table comme elle a subjugué notre rédaction.



Je vois des gens qui sont morts

Toute religion se positionne vis-à-vis de la mort et de ses potentiels débouchés vers un « au-delà » qu'il s'agisse d'un paradis, d'un enfer, de réincarnation, fusion dans l'univers, ou de tout autre jugement de l'âme, des actes, traits moraux, etc.

Soyons honnête, les concepteurs de JdR ont rarement été originaux sur ce point et la majorité des univers de jeu supposent un au-delà (accessible et décrit, ou non) et intègrent donc une séparation du corps et de l'âme. Par conséquent, lorsqu'un personnage meurt, son corps s'éteint (en général brutalement) et son âme rejoint un autre plan, paradis ou enfer.

Avec un personnage décédé et cette base, partir en campagne pour sortir une âme de son repos éternel devient possible et surtout, le retour d'entre les morts peut prendre un relief significatif, loin de la banale utilisation d'un parchemin de résurrection.

Commençons par les basiques : pour exécuter une belle résurrection, il faut :

- un mort, de préférence frais et avec tous ses membres, mort qu'une huile céleste a probablement à la bonne,
- un prêtre capable de réaliser le rituel et autorisé à le faire par son culte et sa foi,
- l'esprit du pauvre défunt retenu sur ce plan ou rappelé de l'au-delà.

Évidemment, n'importe qui ne sera pas retourné à la vie. Si tout un chacun déboulait au temple pour faire ressusciter mamie, que deviendrait la peur de la mort ? Quelle valeur trouverait la préservation de la vie ? Le monde en serait chamboulé et l'équilibre perdu. Il faudra donc que notre ressuscité en puissance soit d'une certaine importance, très pieu ou digne, ou passant pour tel, ou vraiment que celui-ci soit indispensable à votre campagne !

Notons aussi que certains cultes peuvent refuser tout retour à la vie (religions flagellatrices, vénérant la mort comme fin à toute chose ou luttant activement contre les morts-vivants) et qu'ils représenteront un obstacle voire une menace pour toute entreprise de rappel.

Voilà les bases posées, entrons plus avant dans la théorie.

« Celle-là, elle a la climatisation pour un p.o. de plus »

Considérons cinq grands types de retour possible :

A- Le défibrillateur n'est pas véritablement une résurrection. Il s'agit des systèmes qui permettent à un prêtre de ressusciter quelqu'un (voire un groupe entier) pendant un combat. Pas de notion de rituel (ou de miracle) dans ce cas, le sort de soins est tout simplement assez puissant pour faire repartir les fonctions vitales, même avec une cible cliniquement morte depuis plusieurs minutes. L'esprit n'a pas quitté le corps lorsque celui-ci retrouve sa vigueur.

B- Le rappel est la résurrection « classique » : un prêtre va supplier son Dieu pour que celui-ci relâche l'âme du défunt et permette son retour à la vie. La divinité appelée au secours peut selon les cas traiter elle-même la requête ou intercéder en la faveur du suppliant auprès du Dieu compétent.

C- Le renvoi correspond à la décision prise par une divinité de renvoyer une âme particulière sur son plan d'existence, pour qu'elle finisse ce qu'elle y a commencé, accomplisse une prophétie, etc. Paradoxalement, le renvoi est davantage vu comme un miracle par les joueurs, du fait que ceux-ci ne l'ont pas demandé.

D- L'incarnation permet de ramener l'esprit vers un nouveau corps. Ce type de résurrection est à employer lorsque le corps a été détruit ou perdu ; le PJ concerné doit bien sûr dans ce cas maudire copieusement ses collègues. Le nouveau réceptacle de l'âme (mort, vivant, animal ?) doit être minutieusement apprêté par le prêtre pour qu'un lien suffisant attache le corps à ce nouvel esprit. L'esprit réincarné peut se retrouver seul dans le réceptacle (cas d'un corps mort), ou être contraint à cohabiter avec l'âme de l'ancien locataire. Les choses se compliquent forcément dans ce second cas : face à un esprit faible, la prise de contrôle n'est qu'une question de temps, mais face à une âme déterminée, la prise de contrôle sera un véritable défi. Enfin, l'esprit réincarné peut ne pas recouvrer la totalité

de ses souvenirs, avoir changé durant son séjour parmi les ombres, ou mal vivre les limitations de son nouveau corps.

Un fauteuil pour deux

Face à un cas de partage forcé d'un réceptacle, deux possibilités : l'attaque frontale et la fusion. L'attaque frontale met en scène le combat pour le contrôle du corps, combat qui peut se régler immédiatement comme s'étendre sur des mois. Il y aura alors des phases de perte de contrôle, des réveils en des lieux inconnus, des actions involontaires... C'est la voie sans compromis.

La fusion est a contrario la voie du partage. Les deux esprits se mêlent pour n'en former plus qu'un. Le PJ peut alors modifier son personnage en accord avec le MJ. Le personnage aura alors des compétences et des souvenirs hérités de sa « moitié », de nouveaux traits de caractère...

⌘- L'ancrage est très différent des autres méthodes : il s'agit de retenir l'âme du défunt dans son corps. L'idée est la suivante : si l'esprit ne sort pas, le corps revivra peut-être lorsque les récolteurs d'âme seront passés sans rien trouver... L'embaumement des corps pratiqué par les civilisations primitives pourrait illustrer une variante de ce rituel, qui peut aussi se présenter comme la fameuse scène du film Conan le Barbare où Conan est solidement harnaché au sol, pansé et peint, ses compagnons éloignant les voleurs d'âme. L'ancrage offre le prétexte d'une scène d'action épique pour les autres personnages et propose toute sorte d'issues au MJ.

Quel est alors le statut du mort ? Revient-il intact ? Un bout d'âme n'a-t-il pas été volé par les récolteurs ? A vous d'être imaginaire.

Modus operandi

Le grand problème des processus de résurrection, c'est que le mort ne joue pas. Et c'est triste autour de la table, parce qu'il manque à tout le monde.

Heureusement, des solutions existent pour que le rôliste en question ne soit pas banni et reste à la table. Voici quelques pistes :

- Le cadavre embarqué

Cette solution s'adresse spécifiquement aux mages, prêtres, et personnages disposant d'une haute volonté. Le personnage est certes mort, mais son esprit a réussi à retarder son départ vers les limbes. Le fantôme du défunt

erre encore (sans que les autres PJ en soient conscients) autour de son corps et des possessions matérielles qu'il chérissait particulièrement. Le personnage devient éthéré et n'éprouve plus aucun besoin ni douleur (sauf face à la magie). La crainte de voir apparaître la faucheuse ou l'un de ses sbires doit être constante. Le fantôme ne peut pas parler à ses compagnons mais peut transmettre des émotions, des pensées fugaces. Un grand froid règne autour de lui, et lorsque vient la nuit, le mort peut apparaître, tel qu'il était au moment de sa mort (avec ses blessures, etc.). L'invisibilité diurne confère au fantôme un poste formidable d'espion et de sentinelle pour le groupe. Cependant, ses passages laissent des traces ectoplasmiques, ce qui ne manquera pas d'attirer des exorcistes. De plus, le fantôme ne peut pas aisément s'éloigner de son corps ; à plus de 300 mètres, il risque de se désagréger. Étant donné qu'il n'est pas évident de déplacer un cadavre, même avec du persil pour que ça sente bon, suivre ses possessions matérielles peut lui donner une liberté supplémentaire et permettre au PJ de se séparer de son corps, mais avec un rayon d'action moindre, 15 mètres autour de l'objet.

- Le prêtre embarqué

Un groupe est flexible, ses éléments vont et viennent. Lorsqu'on planifie un retour à la vie, le premier réflexe est d'aller voir un prêtre, lequel aura peut-être besoin de matériel spécifique pour le rituel, demandera une faveur ou souhaitera voir une quête accomplie par le groupe avant de réaliser le miracle attendu. Parce que la confiance règne et afin de s'assurer de la bonne marche des opérations, le prêtre accompagnera le groupe, et pourra être joué par le PJ défunt jusqu'à la résurrection.

Et Cerbère dans tout ça ?

Ramener un individu d'entre les morts dans un univers où les divinités sont omniprésentes a forcément des conséquences.

La plupart des cosmogonies mettent en scène une entité régissant le royaume des morts, qu'elle soit divine ou semi-divine. La présence de ce gardien inclut donc forcément une négociation : de la part du mort, du prêtre, ou d'un Dieu, ou du groupe de PJ descendu imprudemment dans le pire des donj'. Alors négociateur, oui ! Mais que réclameront le royaume des morts et son maître ? Pas des fidèles assurément, tous finissent par y venir. Du contrôle, la domination d'un plan spécifique, l'agrandissement du royaume des enfers, une alliance avec telle religion, la peau d'un mortel qui échappe insolemment au sort, la fin de l'immortalité d'autres dieux rivaux, ou pourquoi pas l'amour d'une mortelle dont le Sombre Seigneur s'est

épris, lancez un véritable défi à vos joueurs ! Le retour chez les vivants ne doit pas être anodin.

Après tout, si les paradis et enfers sont communs aux différents cultes, les implications d'une résurrection deviennent colossales. Pourquoi l'un aurait le droit de revenir, et pas les autres ? Pour compenser, doit-on faire revenir à la vie le poulain de chaque divinité (trois paladins, deux maître-assassins, uneliche !) ? Le chaos engendré en vaut-il la chandelle ? Quelle réaction auront les autres

divinités ? Les suivants de certains cultes mépriseront, voire tenteront d'assassiner tout PJ ressuscité, s'ils ont un moyen de l'apprendre...

Et s'il n'y a pas, ou pas vraiment, de négociation avec le Dieu en charge ou son gardien, si l'âme est juste ramenée « en douce » des Enfers, le gardien de ces lieux se fera passer un savon et voudra sûrement rendre la pareille. La Mort talonnera alors sans cesse le PJ ressuscité cherchant à rattraper ce travail bâclé.



Jouer avec les morts

Nojah Ser'Korr

Voyageant dans des contrées désertiques et inhospitalières, les PJ ont subi des pertes. Mais le temps de retourner à la civilisation, le corps du mort sera perdu à jamais (dessèchement, attaque de charognards, etc.). Un sorcier shaman se présente aux PJ. Il a l'air relativement secoué du bulbe, raconte n'importe quoi (si, les citadins de l'Empire mangent leur vomi, je vous jure) et parle aux animaux. Il rit parfois tout seul pendant de nombreuses minutes. Mais quand il s'agit de causer du mort, il est très sérieux, il peut le ramener ! Les Dieux n'ayant pas accès à ce désert, les âmes des morts restent emprisonnées ici. Le rituel est complexe et prendra un peu de temps, durant lequel il demandera aux PJ de lui faire la popote. Ce n'est qu'une fois prêt qu'il annoncera aux PJ une bonne nouvelle : l'âme du mort est retenue par ses remords. Il ne veut pas revenir, estime son châtement légitime et seuls les PJ pourront le raisonner. Chargés de psychotropes, votre équipe voyagera donc dans une série de tableaux aux couleurs étranges, dépeignant les choix les plus problématiques de l'existence du défunt. Face à ses dilemmes et en intervenant dans les scènes, le groupe pourra être amené à découvrir des secrets et/ou à mieux comprendre le mort. Le dernier tableau sera le théâtre d'une explication avec le défunt afin de le convaincre de rejoindre les vivants.

Au cours de cette aventure, le PJ jouera le sorcier, et se verra incarné dans les tableaux par le MJ, tentant d'illustrer les aspects les plus sombres du PJ. Cela pourrait pousser le joueur à donner une impulsion différente à son personnage, ou à mieux faire coïncider ses actes avec certaines périodes de sa vie.

Afin de faire découvrir les affres de la psyché de son personnage, une variante est possible, le MJ prenant le rôle du sorcier et le défunt remplaçant le MJ le temps de la descente aux enfers. Cette situation demandera un travail de préparation important au joueur mais c'est aussi une occasion unique dans une vie de joueur pour mettre en scène son personnage !

Glunry Canyc

Les PJ distinguent au loin les ruines d'un temple (lequel peut être isolé dans une ville). Attirés par des cris, vos joueurs tomberont bien vite sur un vieillard dégarni en haillons, à l'air dérangé. Le vieux caquette un flot de paroles presque ininterrompu, parle de lui à la troisième personne, et énonce ses pensées à voix haute comme si lui



seul pouvait s'entendre. On peut le voir pourchasser des araignées toute la journée avec un balai, entre deux disputes sonores avec sa femme, pourtant introuvable.

Glunry Canyc, prêtre de l'Ombre, veut bien ressusciter le mort, mais avant cela, il faudra le débarrasser de toutes les araignées du temple. Il déteste ces bestioles. Le ménage sera fait rapidement, mais Canyc indique aux PJ qu'il en reste beaucoup dans les catacombes du temple. Et il faut s'en débarrasser, avec une araignée géante en prime ! Celle-ci est en fait la femme du prêtre, un très puissant métamorphe, charmante surprise en perspective au terme des combats.

Se sachant trop faible pour s'occuper seul de son cas, le prêtre veut utiliser les PJ pour tuer sa femme et leur faire porter le chapeau ensuite. A cette fin, il s'éclipsera pendant l'affrontement pour appeler des secours ou invoquer des ombres-tueuses et après une longue course-poursuite et le déclenchement de nombreux pièges dans le temple, le prêtre acculé sera bien obligé d'exécuter la résurrection du mort.

Le mort jouera ici le prêtre de l'ombre (taré, mais presque génial), et vous verrez qu'il est drôle de confronter les joueurs entre eux, de temps à autres. Le PJ en question aura droit à un plan du temple et de ses pièges.

Si toutefois l'idée de faire s'affronter vos PJ vous blesse, dotez Canyc d'un jeune apprenti dont il souhaite se débarrasser. Celui-ci accompagnera les joueurs dans la crypte et pourra être interprété par votre joueur en deuil. Au terme de la course-poursuite, si Canyc est mort (ce genre de chose peut se produire, vous le savez), le jeune apprenti pourra tenter sa première résurrection et miraculeusement réussir !



CRITIQUES |

20-21 : *Rogue Trader*

22-23 : *A.M.I*

24 : *Abyme*

25 : *Loup Solitaire*

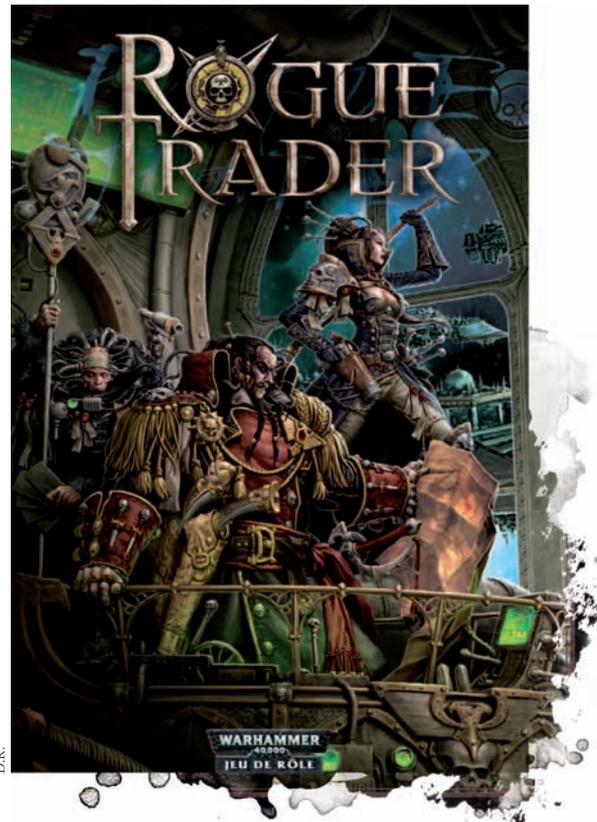
26 : *9 Mondes*



Son annonce de sortie datant de 1983, la pression était forte du côté de Bibliothèque Interdite pour la parution de leur second jeu de rôle dans l'univers de Warhammer 40.000 : le fameux Rogue Trader. Afin que les choses soient claires dès le départ, il faut savoir que cette critique a été rédigée par un fan inconditionnel de l'univers Warhammer. Et je ne vais pas faire durer le suspense : nous sommes en présence d'un véritable chef-d'œuvre !

Petit cours de rattrapage à destination de ceux qui ne connaîtraient pas encore Warhammer 40.000 (hérétiques !). Les puristes seront heurtés, mais il faut résumer.

Nous sommes à l'aube du 41ème millénaire et depuis plus de 100 siècles, l'Empereur règne sur des millions de mondes depuis son Trône d'Or sur Terra. Carcasse pourrissante entretenue par une technologie dont les hommes ont perdu le secret avec la régression et le retour à l'obscurantisme des derniers millénaires, il est à l'image de l'Imperium dispersé à travers les étoiles, le vestige d'une gloire immense aujourd'hui corrompue, survivant grâce à des technologies dont les hommes dépendent mais qu'ils ne comprennent plus, agité de soubresauts dont chacun pourrait être le dernier. L'humanité est sur le qui-vive, constamment harcelée de l'intérieur par les mutants et les hérétiques et à ses frontières par les xénos en dépit de ses forces armées exceptionnelles, les terrifiants Space Marines dont les différents chapitres se haïssent et rivalisent de hardiesse sur les champs de bataille de milliers de monde. Des flottes immenses parcourent l'espace, portant la Foi et les valeurs de l'Empire par le Livre et par le Feu. Les voyages d'un secteur à l'autre se font sur les courants du Warp qui permettent la traversée de dizaines d'année-lumière en quelques jours mais que peuplent des horreurs sans nom cherchant à corrompre et détruire les corps et âmes des voyageurs. L'humanité est assiégée et vit sous le joug le plus terrible qu'elle ait connu mais cet Empire malade, violent et fanatique est l'unique rempart subsistant face à la menace du Chaos et de ses démons et renégats. La vie est rude au 41ème millénaire et la plupart des hommes ne connaîtront qu'une morne et triste existence hésitant entre la peur du Chaos et la crainte des foudres



impériales. Mais vous n'êtes pas n'importe quels hommes, libres-marchands en possession d'une lettre de marque affirmant vos privilèges ou membre de l'entourage proche d'un de ces aventuriers, l'univers s'étend devant vous, présentant ses richesses n'attendant que d'être conquises. Virtuellement, tout ce qui n'a pas déjà été revendiqué par l'Imperium peut devenir vôtre, et le deviendra si la Grâce de l'Empereur (Loués soient Son Nom et son Trône) vous accompagne.

Après *Dark Heresy* qui plongeait les joueurs au sein de l'Inquisition et en attendant de pouvoir incarner les mythiques Space Marines dans *DeathWatch*, *Rogue Trader* est une respiration qui ouvre les voies de l'exploration spatiale, du vrai space opera, tout en conservant l'ambiance désenchantée et singulière de *Warhammer*. A vous de porter la Lumière de l'Empereur (Sa Gloire brille à jamais dans les immensités, nos bolters chantent Ses Cantiques) par delà les mondes connus, à vous désormais d'assumer la conquête, la découverte et le pillage des Etendues de Koronus et autres secteurs perdus et inexplorés aux frontières de l'Imperium.

Aux postes clés de votre vaisseau, que vous concevrez en même temps que vos personnages, vous pourrez décider des directions à suivre, explorer de nouvelles planètes, poursuivre la quête de merveilles perdues du Moyen Age Technologique, fouler des terres impies, frayer avec les xénos et vous mesurer aux horreurs du Warp. Préparez vous à jouer à grande échelle parce que vous ne partirez

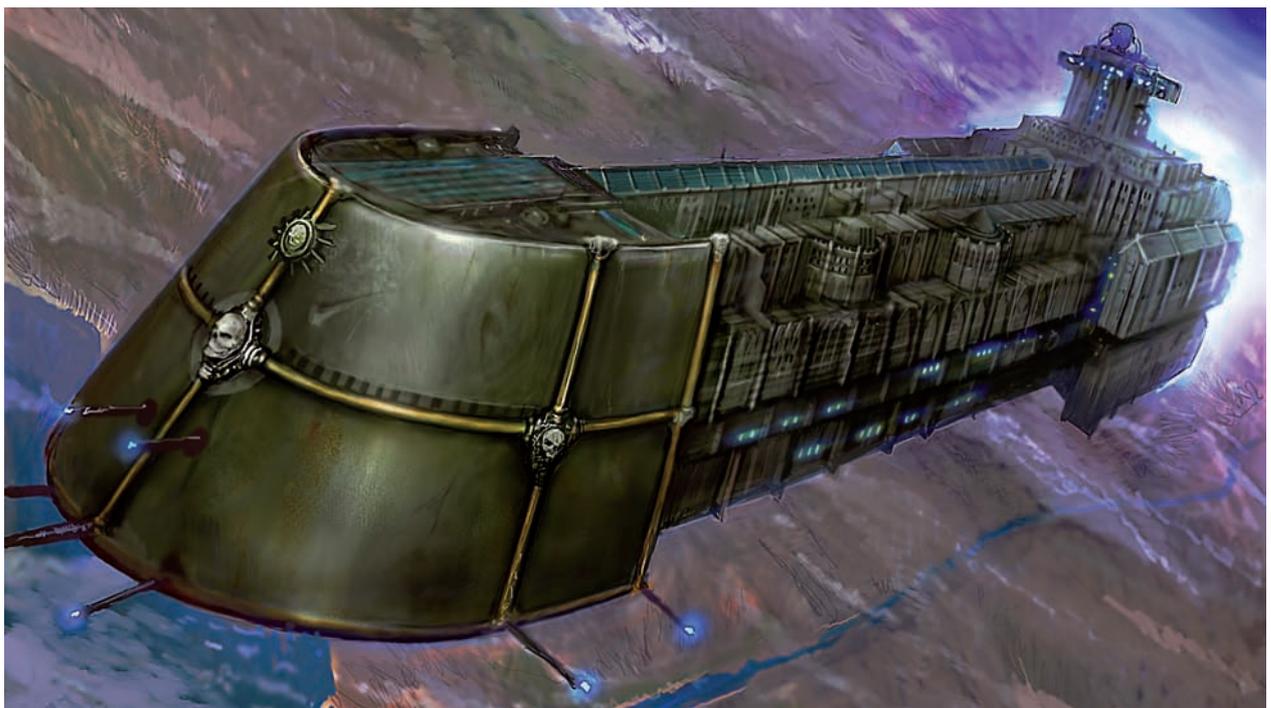
pas avec le *Faucon Millenium* mais avec une soixantaine au moins de ces coucous dans les hangars d'un vaisseau long de plusieurs kilomètres, véritable cité spatiale. Dès le départ, votre groupe dirigera un navire immense avec des milliers, voire des dizaines de milliers, d'hommes d'équipage. Autant vous dire que vos personnages ne mettront pas souvent la main à la bourse pour payer lits et soupers. Heureusement, les règles ont été pensées pour cela et intègrent nombre de points spécifiques pour gérer des échanges et des conflits d'importance.

Côté carrière, le livre de base propose 8 voies : du libre marchand lui-même à l'astropathe en passant par l'archimilitant. De la variété donc, et un choix suffisant parmi des rôles et des personnages intéressants pour leur background comme leur intérêt en jeu. Comme

dense et la plupart des MJ auront à passer leur temps le nez dans le livre de base ou à créer régulièrement des règles à la volée en cours de partie.

Le livre lui-même est une merveille et regorge d'illustrations. La Bibliothèque Interdite nous a habitué à un certain standard et *Rogue Trader* ne lui fait aucunement défaut. Tout en couleur, il est un ravissement pour les yeux et c'était important pour faire passer la masse de texte accumulée au fil de ses 400 pages.

Pour le principe, deux reproches sont à faire tout de même. D'abord les néophytes risquent d'être franchement terrassés par l'incroyable richesse du monde de *W40K* : ouvrir *Rogue Trader* sans avoir quelques notions de background, c'est se jeter à l'eau dans une mer déchaînée sans savoir nager.



D.R.

d'habitude, on attend toutefois avec impatience les futurs plans de carrières que l'éditeur ne manquera pas de nous proposer dans ses suppléments à venir et via internet. La puissance de départ des personnages est à l'échelle du jeu et vous commencerez avec un groupe déjà bien évolué et lourdement équipé.

Pas de surprise au niveau des règles, on est en territoire connu et quiconque a approché un produit *Warhammer* dans les deux dernières décennies retrouvera vite ses marques. Pour les petits nouveaux, c'est un système D100 avec une base facile à assimiler : vos joueurs feront des jets sous leurs caractéristiques ou leurs compétences et il leur faudra obtenir des résultats inférieurs ou égaux à leurs scores. Le système est assez meurtrier et la table des coups critiques en témoigne très clairement.

Bon, en revanche, soyons honnête, si le système est cohérent, la masse de données à traiter est extrêmement

Alors oui, on apprend vite mais c'est quand même difficile. L'univers a eu droit à plus de 20 ans de développement et cela représente un sacré fond à ingérer pour le MJ et ses joueurs. Sans compter que paradoxalement, les vétérans se plaindront peut-être d'un manque d'informations quant aux Etendues de Koronus qui constituent le cadre principal de cette nouvelle facette de *W40K*, et ce en dépit d'un chapitre déjà bien sympa. Le second reproche concerne le bestiaire du livre de base, à peine ébauché.

Mais c'est bien peu de chose en regard du travail accompli et des centaines d'années de campagnes que promet *Rogue Trader*. Il était temps de pouvoir voguer librement à travers les astres en quête de gloire et de splendeurs. Un chef d'œuvre je vous dis, un chef d'œuvre !

Stéphane Gallot



« Gentlemen, Ladies, le devoir vous appelle ! » Avec *Aventures dans le Monde Intérieur*, intégrez l'élite de la *Fondation Arcadia* et partez explorer le fascinant *Monde Intérieur* pour éclaircir les mystères hyperboréens laissés par les Atlantes, découvrir des peuples oubliés et bien sûr, défaire les complots des sbires du *Masque Noir*, votre pire ennemi.

Voilà 10.000 ans que les deux mondes étaient séparés, 10.000 ans que les Sceaux posés par les Atlantes barraient les voies et fermaient l'accès aux profondeurs, 10.000 ans que les Atlantes avaient quitté les hommes subitement, les abandonnant à leur sort, 10.000 ans pendant lesquels le Monde Intérieur écrivit son histoire seul !

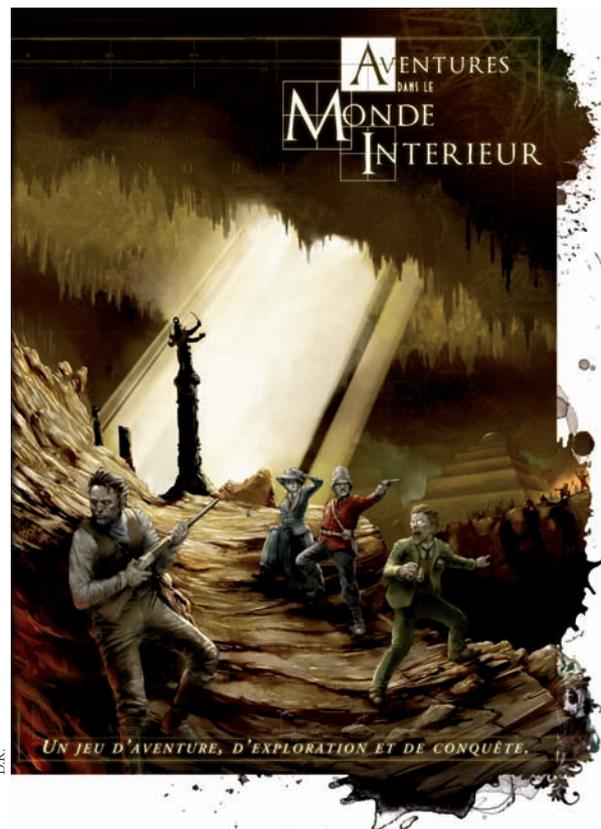
C'était sans compter sur l'audacieux Sir Singley, loyal sujet de la couronne d'Angleterre qui découvrit un passage vers les immensités du Monde Intérieur en 1788.

Les événements s'enchaînèrent ensuite rapidement : la création du Club Arcadia, les premières expéditions sous la surface, premières rencontres avec d'autres civilisations et notamment les érudits agarthiens, la fondation de la première colonie, le début du secret, et bien sûr, en présence de tant de richesse, l'apparition des premières trahisons.

Des dissensions apparurent bientôt sur les thèmes sensibles : partage des richesses, secret à garder sur le monde souterrain, respect ou non des cultures de l'infra-monde, colonisation ou non de celui-ci, etc. Et de ces ruptures naquit le Masque Noir, l'organisation aux odieux plans de domination et de destruction pour les deux mondes qui constituera le principal ennemi de vos joueurs.

Un siècle a passé depuis la découverte de Sir Singley et vous voici en 1888, prêt à prendre la relève ! A vous désormais d'affronter les périls de ces jours nouveaux à la surface comme dans les profondeurs, à vous de défendre les intérêts du Club Arcadia et d'écrire votre légende...

Pas la peine de s'étendre plus, l'univers est riche, très riche ! Le background proposé dans le livre de base est tout simplement démentiel. Le monde souterrain est présenté dans son incroyable diversité sous presque tous les angles : son histoire, sa géographie, ses peuples, sa faune, sa flore, ses particularités géologiques, etc. De la mythique Mû aux souvenirs de la Guerre Sombre,



des horreurs tapies dans les profondeurs aux guerres qui se préparent dans les strates, vous apprendrez de nombreuses choses sur les heures sombres et glorieuses de ce monde surprenant. Survolant à peine les atouts de l'époque victorienne, l'univers donne déjà le tournis. Et pourtant, régulièrement, les auteurs vous rappellent que le monde est plus grand encore et que vous êtes libres de le compléter de vos créations, avec toujours des conseils pour s'engager dans cette voie avec aisance.

L'univers et son ambiance inspirent sans peine des scénarios et tout maître de jeu qui se respecte aura une idée d'aventure toutes les deux pages. Aux autres, une dizaine de synopsis proposés au fil de la lecture et le scénario complet de fin d'ouvrage pourront donner de bonnes bases.

Le système de jeu fonctionne uniquement avec des d6. Pour chaque caractéristique, les personnages partent avec une base de 3d6 modifiée par leur formation (Officier, Archéologue, Guide, etc.) et leurs traits positifs ou négatifs (Vétéran, Distract, Erudit, Frêle, etc.), et lors des tests, le seuil à atteindre sera la plupart du temps de 10, la marge de réussite ou d'échec indiquant la qualité de l'action. Si au moins deux dés donnent 6, la réussite est automatique et exceptionnelle ; si plus de la moitié des dés donnent des 1, il s'agit d'une maladresse dont l'impact peut être retentissant. Des points de Panache, de Génie et d'Héroïsme poussent le jeu vers un style Pulp et viennent

compléter le système de base. Redoutablement simple, celui-ci appuie clairement une approche narrative.

A cette base solide s'ajoutent quelques finesses, dont les Ouvrages. Compétences spéciales obtenues selon sa profession, ceux-ci donnent accès à des actions spéciales en jeu ou, ce qui est plus original, entre les parties.

Les ouvrages sont variés (Dressage, Génie Civil, etc.) et ouvrent un volet de nouvelles possibilités au joueur pour la progression de son personnage. Ainsi, un Naturaliste pourra référencer de nouvelles espèces entre deux scénarios et découvrir ainsi quelques substances aux effets bien utiles en cours de jeu, un Soldat apprendra de nouvelles passes d'arme, un Inventeur aura créé un nouveau gadget inédit ou une machine étonnante.

Le livre de base déploie dans cette direction un nombre ahurissant de solutions. Plus que tout autre chose dans le système de jeu, les Ouvrages vous permettront de caractériser vos PJ.

Mais s'ils constituent une des forces indéniables du jeu, ils sont peut-être aussi une de ses faiblesses, créant un phénomène de classes dont on ne peut plus sortir. Dommage qu'un personnage après 5 ou 6 scénarios ne puissent se lancer dans un domaine différent et obtenir un « multi-classage » qui ajouterait au côté Pulp. Ce léger défaut sera peut-être toutefois corrigé avec le développement de la gamme et l'apparition de « carrières avancées » ou d'options supplémentaires.

Le jeu surprend enfin avec des règles avancées optionnelles parfaitement pertinentes. Permettant de mettre en scène des batailles impliquant des escouades ou de petites armées, de gérer des expéditions entières, proposant un système pour traiter les relations diplomatiques avec les différentes ethnies et ouvrant un mode de jeu laissant les joueurs libres d'explorer à leur guise le Monde Intérieur, ces options créent des perspectives de jeu inattendues et font envisager des campagnes *high level* dès le départ, ce qui change agréablement. Le livre de base est complet et d'une lecture agréable, le background étant présenté à la manière de discours faits aux nouveaux subterriens à

leur arrivée. Les illustrations sont dans le ton et très jolies même si l'on regrette quelques répétitions au long du livre. Certains reprocheront aux images un aspect esquisse ou des dessins juste ébauchés, mais cela correspond à un look « carnet d'aventure », croquis d'explorateur, parfaitement assumé et qui au final valorise l'ensemble et ajoute à sa cohérence.

Une année après la sortie de cet excellent jeu par La Boîte à Polpette, les Ludopathes et les Écuries d'Augias nous offrent aujourd'hui une nouvelle édition. Outre les corrections, un sommaire plus détaillé, la nouvelle maquette et les illustrations supplémentaires, l'ouvrage gagne une couverture rigide qui appuie le côté bel objet. Telles sont les innovations de cette édition révisée. Si vous possédez la première édition, l'achat de celle-ci n'est donc pas une nécessité mais vous serez heureux d'apprendre que la gamme aura un suivi. Si en revanche, vous découvrez dans ces lignes l'existence de ce jeu, vous savez ce qu'il vous reste à faire !



D.R.

Les amateurs de Jules Verne et d'aventure grand format ne devraient pas passer à côté de ce petit bijou ! L'époque est propice à toutes les folies, le monde est vaste et le sous-monde riche de merveilles qui n'attendent que d'être exhumées. Conspirez dans les salles enfumées des clubs londoniens, enquêtez dans les ruelles de Venise et Bombay, battez vous dans les souks d'Égypte et partez à la poursuite de vos adversaires de l'Amazonie au Népal... Quittez le Londres noir et fumant pour courir les vastes jungles de la Ceinture d'Eden, hanter les ruelles des capitales de Mû, cartographier les étendues glaciales de Thulé, faire voile sur les 7 mers intérieures qui s'étagent depuis l'Atlantide...

Les deux mondes sont à votre portée. Le Club Arcadia n'attend plus que vous !

Stéphane Gallot

Abyme

Aventures dans la Cité des Ombres

La sortie l'an dernier d'Abyme, le Guide de la Cité des Ombres a créé plusieurs mois durant un certain émoi dans la communauté rôliste. En effet, le guide, curiosité littéraire et très bel objet, suscitait à la fois l'enthousiasme au vu de sa qualité et la frustration pour nombre de MJ, désireux mais bien incapables de faire arpenter les ruelles de la sombre cité à leurs joueurs.

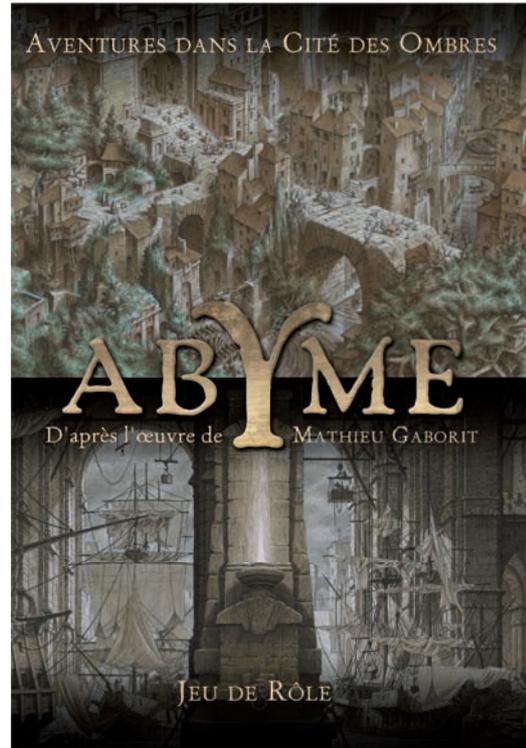
Il faut croire que la frustration a été trop forte car voilà enfin la délivrance : les XII Singes nous offrent en juin un petit ensemble original qui permet enfin d'exploiter autour d'une table le *Guide de la Cité des Ombres (GCO)* de manière concrète.

Abyme, Aventures dans la Cité des Ombres (ACO) se présente sous une forme inhabituelle, 6 livrets de 16 pages accompagnant un écran 3 volets. Le premier livret vous initie aux règles et les 5 autres comptent deux scénarios chacun et un personnage à incarner dans le monde d'Abyme.

Et ce format singulier n'est pas la seule étrangeté que se permet le jeu. Ainsi, à votre table, tous les joueurs seront appelés tour à tour à être le MJ, ceci le temps d'un scénario auquel leur personnage ne pourra participer. Pour profiter des 10 scénarios proposés, il vous faudra alterner les rôles autour de la table.

Autre particularité, le système de règles a été développé sous licence Creative Commons et vous pourrez en retrouver l'intégralité en téléchargement gratuit sur le site des XII Singes. Il nous suffira de dire qu'il s'agit d'un système simple mais riche n'utilisant que des D6. Celui-ci permet de traiter tout type de situation avec une grande fluidité et ne souffre pas pour autant de légèreté. Chapeau !

Venons-en à l'univers. Incarnant des citoyens de la mystérieuse Cité des Ombres, Abyme, dressée comme un affront au cœur de la Province Liturgique, vous serez malgré vous entraîné par vos amis et leurs malheurs dans d'étranges aventures et connaîtrez des intrigues à l'ambiance feutrée où la diplomatie et les phénomènes magiques tiendront souvent le premier rôle. Les scénarios, axés enquête, font la part belle aux énigmes et à la réflexion. Prenez garde car il faudra réellement vous



Abyme, le Guide de la Cité des Ombres

Publié en novembre 2009 par les éditions Mnémos, ce guide vous mènera à travers la ville d'Abyme dans l'univers créé par Matthieu Gaborit. Magnifiquement illustré et cartographié, il présente par le détail les 22 quartiers de la ville, ses citoyens les plus éminents, son histoire... et s'offre le luxe de la cohérence en dépit de son indiscutable richesse. Un indispensable pour tous les amateurs de mondes fantastiques !

remuer les méninges pour résoudre les charades et autres devinettes conçues par les XII Singes. Toutes différentes et de difficultés variables, les trames feront évoluer vos joueurs dans la plupart des quartiers d'Abyme, exploitant à fond les ressources du *GCO*.

Une mise en garde s'impose toutefois : ce monde est unique et quiconque souhaite se frotter à ce jeu devra impérativement posséder un *Guide de la Cité des Ombres*. Par ailleurs et bien que ce ne soit pas indispensable, pour animer les parties et véritablement profiter de l'univers, il est préférable que les meneurs de jeu maîtrisent bien l'univers de Mathieu Gaborit. Si vous n'êtes pas familier des saisonins et autres curiosités de l'Harmonde, nous vous recommandons fortement la lecture des *Royaumes Crépusculaires* et du cycle *Abyme* avant de vous engager ici comme MJ.

Tel est donc *Abyme, Aventures dans la Cité des Ombres* : un écran original et précieux que seul le connaisseur saura apprécier à sa juste valeur !

Stéphane Gallot

Loup Solitaire

Le Livre de Règles

La couverture ne nous trompe pas : nous sommes bien avec le Loup Solitaire dans l'univers des Livres Dont Vous Etes le Héros ! Cet épais livre de règles offre tout le nécessaire pour créer des personnages et les jouer dans le monde du Magnamund.

Ici, donc, pas question de décrire le background. Un simple chapitre en fin d'ouvrage donne une vue de la cité d'Holmgard, et il vous sera nécessaire d'acquérir le Grimoire du Magnamund pour profiter pleinement de l'univers. Non, dans ce volume, nous parlons système de jeu, règles, technique. Et c'est avec une certaine nostalgie que je me suis plongé dans sa lecture.

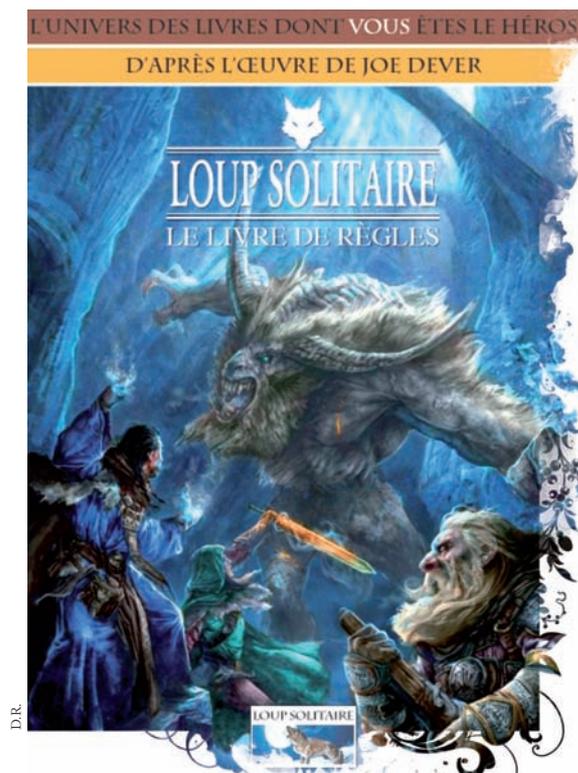
D'abord, retrouver cette ambiance, cette patte toute particulière des Livres Dont Vous Etes le Héros, ce côté un peu rétro qui me ramène à mes premières émotions rôlistiques. Ensuite, l'objet en lui-même, en noir et blanc, agrémenté de nombreuses tables, au texte plutôt dense (mais qui ne fait pas pleurer les yeux au bout de quelques pages, c'est un plaisir) n'est pas sans rappeler certaines éditions de Donjons que je devorais dans ma jeunesse.

Le système en lui-même est bien particulier. Car ce livre est double. Oui, vous avez bien lu, il est double. Car ce n'est pas un, mais deux systèmes de règles qui se côtoient au fil de ces 250 pages. D'une part, le système OGL, que l'on commence à connaître (puisque'il s'agit à peu près des règles de Donjons et Dragons 3ème édition) et d'autre part le Système Héroïque, inspiré de celui employé dans les Livres Dont Vous Etes le Héros.

Le premier est très complet et tout à fait rôdé, c'est donc avec plaisir qu'on l'utilisera, en restant en terrain connu.

Le second, plus original, se veut plus léger et pousse moins la simulation en réduisant le nombre de caractéristiques et en simplifiant plusieurs aspects, mais reste tout à fait jouable et sans doute agréable, permettant aux joueurs de plus se concentrer sur l'aventure en elle-même, les données techniques étant plus limitées.

Et quelque soit le système que vous avez choisi, de la création de personnage au système de combat, de l'utilisation de la magie à l'équipement, vous trouverez tout le nécessaire au sein de l'ouvrage.



Bien sûr, le livre reste relativement austère, car c'est avant tout un contenu technique qu'il propose. On ne le lira sans doute pas pour le simple plaisir, mais il reste agréable et n'est pas avare de précisions et de commentaires pour les joueurs les moins expérimentés, ce qui en fera certainement un bon ouvrage d'initiation.

Au final, si ce livre de règles ne révolutionne pas l'univers du jeu de rôle, il possède un charme rétro qu'on retrouve avec beaucoup de plaisir, tant à la lecture qu'à l'usage.

De plus, le site du Grimoire (<http://www.loup-solitaire.fr>) nous offre quantité d'aides de jeu, de scénarios, de nouvelles classes et d'ajouts aux règles qui seront un bonus plus qu'appréciable pour cet ouvrage déjà très complet.

Car si nous n'avons pas affaire à une énorme maison d'édition, nous retrouvons autour de ce jeu une communauté motivée et dynamique, passionnée et investie, qui n'hésite pas à mettre la main à la pâte pour offrir un matériel de qualité.

C'est aussi pour ces motifs que j'ai aimé ce jeu. Au delà de ce qu'il propose concrètement, il réunit autour de lui des gens créatifs et qui ont une indéniable envie de faire partager notre loisir. Des valeurs que nous partageons.

Tristan

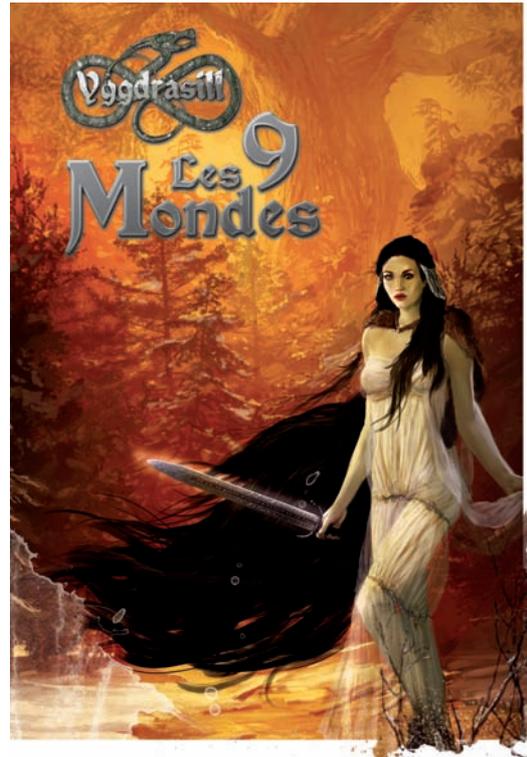
Les 9 Mondes

Dernier né de la gamme Yggdrasill, le supplément Les 9 Mondes présente par le détail les différents mondes qui se sont constitués au long de l'Arbre-Monde, d'Asgardr à Jötunheimr en passant bien sûr par Midgardr, terre des hommes.

L'introduction commence par quelques conseils bienvenus sur la manière d'intégrer ces royaumes fantastiques dans vos parties sans leur ôter le caractère mystérieux et effrayant qui leur sied. Suivent des recommandations pour ne pas limiter des peuples comme les Alfar et les Dvergar à de classiques elfes et nains. Jouer à Yggdrasill pour retrouver un univers med-fan standard serait en effet dommage. Vient enfin une rapide explication sur les mouvements des Neuf Mondes (rendant leur cartographie impossible) et sur l'écoulement du temps dans ceux-ci. L'ensemble de ces éléments sert l'ouvrage, le lecteur comprend en parcourant ces premières pages qu'il ne vient pas d'acquérir un simple bestiaire ou un livre de contexte pour MJ de plus, *Les 9 Mondes* est un guide pour s'initier à la culture nordique et la faire partager à vos joueurs.

Au fil des chapitres, le lecteur suit un groupe d'aventuriers. Pris dans une tempête, trouvant refuge chez un étrange vieil homme, ils se font raconter l'incroyable périple l'ayant mené dans chacun des neuf mondes. Une entrée en matière originale que j'ai particulièrement apprécié, et qui augmente l'envie d'avancer dans l'ouvrage pour découvrir ces différents domaines et en apprendre d'avantage sur le groupe et leur hôte. Chacune des terres légendaires a droit à une description de sa géographie, des risques liés à l'environnement, de ses lieux importants, habitants et, pour finir, de ses souverains.

Les légendes contées au fil de la lecture fournissent de nombreuses pistes aux maîtres de jeu pour de futures parties et de précieuses informations pour les scaldes. Au terme de cet ouvrage, vous saurez tout des dieux et créatures des hommes du nord. Le bestiaire d'ailleurs s'enrichit avec les jötnar, alfar, dvergar, näck, draugar, huldr, skiptungr... mais il est (malheureusement) recommandé de ne pas en abuser, les rencontres avec ces êtres surnaturels étant rarissimes. Une rapide aide de jeu permet toutefois de créer des PNJ, voire des PJ (si le MJ



l'autorise), issus du croisement entre un humain et l'une des espèces merveilleuses présentes dans les neuf mondes. Deux scénarios achèvent ce supplément. Le premier, assez court, se déroule sur l'île de Fyn, tout comme celui du livre de base, et implique les personnages dans une sombre histoire de vengeance. Les joueurs y découvriront, confrontés aux éléments surnaturels d'Yggdrasill, qu'un crime impuni peut avoir de graves conséquences. La seconde aventure entraîne les personnages dans une course contre la montre à travers la Scandia. De la réussite ou de l'échec des joueurs dépendra l'avenir du roi d'Odense lui-même. Demi-dieux et géants sont au rendez-vous dans cette aventure digne d'être contée par les scaldes, où chacun des héros risquera sa vie pour sauver le royaume du Danemark et entrer dans la légende. Prévus pour suivre *Prémices au grand hiver*, mais jouables en one-shot, ils exploitent à merveille les aspects fantastiques présents dans le monde d'Yggdrasill.

Guillaume Gallot





SCÉNARIOS |

28-33 : *Storn Front -Loup Solitaire-* (officiel)

34-39 : *Petit Théâtre de Chair -L'Appel de Cthulhu-*

40-45 : *Reflets -Devâstra-*

46-50 : *Une Bête humaine / La Dame des bois -D&D 3.5-*

LOUP SOLITAIRE



STORN FRONT

Auteur : Gabriel Féraud – Scénario Officiel pour Loup Solitaire - Editions Le Grimoire

Synopsis : les PJ (niveau 5-6) accompagnent un ambassadeur du Sommerlund qui se rend à Rhem, capitale de la Salonie, pour évacuer le plus possible de ressortissants des Fins de Terre pris dans une guerre fratricide, classique dans la Storn. Le navire des PJ arrive trop tard alors qu'une secte maléfique est à l'œuvre. Nos héros parviendront-ils à empêcher que le désespoir et la maladie ne frappent les Pays de la Storn ?

Notes sur le scénario : Si vous le désirez, vous pouvez faire jouer le voyage des PJ jusqu'à Rhem. Tout dépend du temps dont vous disposez. Le scénario est de type *run ! run ! run !* Il faut bien ça pour visiter les Pays de la Storn au pas de course. Il est inspiré du premier volume de la série Magnakaï, *La Pierre de la Sagesse*. Au fait, le ou la Storn ? Le Storn est un fleuve, mais on appelle communément cette région les Pays de la Storn.

EPISODE 1 : La folie d'Amory

Les PJ accompagnent sire Lovis de Holmgard, quinquagénaire bedonnant mais déterminé. Ils doivent se rendre à Rhem pour aider les ressortissants des Fins de Terre à fuir la guerre.

Vos PJ ont été engagés pour servir sire Lovis. Vu les risques multiples de sa mission, sire Lovis s'est entouré de personnages aux origines diverses et aux compétences variées.

Homme jovial au début du voyage, il se fait plus inquiet au fur et à mesure que les nouvelles venant de Salonie

sont de plus en plus graves. Le prince de Rhem a défié tous ses pairs de la Storn. Il leur a promis « une nouvelle ère pire que les guerres de la Pierre de la Sagesse », de sinistre mémoire. Il a déjà fait arrêter de nombreux sujets originaires de Delden, Eldenora et Slovie. Les trois royaumes insultés se sont coalisés pour aller briser « l'orgueil de Rhem ».

Quand l'aventure commence, le navire des PJ a remonté doucement le Storn, tiré par des bœufs de halage, des Ghorkas (gros bœufs velus originaires des plaines sloviennes). Ils se trouvent entre l'Eldenora et Rhem. Aucun pont ne relie Rhem à la Slovie ou à l'Eldenora et pour cause, vu les relations de voisinages.

Le bateau se nomme « Le Fierté du Nord », il a démâté pour faciliter sa navigation fluviale. Il est piloté par Trogar Moren, velu, grognon et âpre au gain, mais habitué des coups de théâtre sanglants sur le Storn.

Si un des PJ est un boucanier Chadaki, alors il s'agit de son navire et/ou celui de son capitaine.

Les PJ ont pu assister au siège d'Eula. Les armées conjointes de Slovie et d'Eldenora ont empêché le navire d'aller plus loin. Rhem n'est qu'à quelques lieues.

Les capitaines des armées ont quelques déclarations du prince de Rhem en bouche :

- « Eldenora, c'est un pays de rats gouverné par un gros rat pustuleux. Sauf que les vrais rats, eux, sont intelligents. »

- « La Slovie est réputée pour son honneur. L'honneur d'une cour de ferme où les valets jouent au chevaliers et culbutent les gueuses qu'ils appellent princesses ».

- « Le Delden ? Je ne le vois pas sur ma carte. Ah, c'est ça ! Mais voyons, ce n'est pas un royaume, ce sont mes latrines. »

Les coalisés ont frappé au sud de la Salonie pour neutraliser la ville d'Eula. Eula assiégée, aucun secours ne viendra à Rhem et aucune troupe de mercenaires ne pourra remonter le Storn pour vendre ses services aux Saloniens.

Le reste de l'après-midi, les PJ

verront l'armée d'Eldenora traverser d'une rive à l'autre, sous la protection des Sloviens. Ils ne verront pas d'effusions d'amitié. On ne rigole pas dans les Pays de la Storn, l'ami d'un jour est l'ennemi du lendemain.

Le soir, une roulotte de saltimbanque approche. Son conducteur n'est autre que le jeune Gwynian (voir Le Grimoire du Magnamund p149). Il est bien plus qu'un saltimbanque, c'est un Sage de Lyris. Il jaugera vite Lovis et les PJ. Il n'a guère de temps à perdre. Des PJ attentifs pourront entendre des râles provenir de la carriole. Gwynian ne cachera rien et dévoilera un malheureux, le ventre horriblement gonflé, le corps veiné de vert, les yeux fous, et dégageant une odeur épouvantable.

« Cet homme s'est enfui de Rhem, je l'ai compris à son délire. Il est si affaibli qu'il ne parle plus. J'ai étudié ce malheureux, il n'est pas contagieux. Son mal m'est inconnu. Mais je suis persuadé qu'entre les murs de Rhem, la maladie évolue. Si nous pouvons le guérir, nous en saurons plus sur ce qui se passe là bas. Je ne vois qu'un remède, l'eau de Taunor. Malheureusement, vu l'urgence, le moyen le plus rapide est de traverser la Salonie à cheval pour se rendre en Lyris, au Château Taunor. Le retour, via Soren, devrait être plus facile et plus rapide en descendant le Storn. Les forces de Delden ont coupé toute activité fluviale vers l'amont, mais je devrais pouvoir y retrouver les braves qui me ramèneraient quelques fioles de Taunor... Je connais un Sage, Cyrillus, qui devait se rendre à Taunor. Je peux lui faire un courrier pour expliquer la situation. »

Lovis est inquiet. Si une épidémie se prépare à Rhem, les ressortissants dont il a la sauvegarde seront les premiers concernés. Et que penser de toutes ces armées qui vont camper aux bords de la ville...

Des PJ perspicaces (ou jet psychologie DD 17) remarqueront que Gwynian a l'air très inquiet. Il peut se confier : « Je ne parle jamais sans être sûr. Mais les astres annoncent la pire : la chute de Rhem. Au-delà cela

devient fou. Je redoute que cet homme ne soit pas un simple malade, mais un cobaye. Et un cobaye volontaire... Il faut le faire parler, il faut découvrir ce qui se trame ».

Si des PJ suggèrent de prévenir les capitaines de guerre, Gwynian le déconseille. Ils feront brûler le malade et ils risquent de l'exécuter lui pour tentative d'empoisonnement des troupes. C'est pour cela qu'il fait appel à des individus « neutres » dans le conflit.

La durée du trajet sera à la convenance du MJ. Si vous avez surtout des PJ type Seigneur Kai, Herboriste, faites durer, une excursion en pleine nature en terrain ennemi, c'est pour eux. Si vous avez surtout du Frère de l'Etoile, du Mage de Dessi, etc., abrégez leurs souffrances, ce qu'ils vont rencontrer sera assez pénible.

Les Sloviens organisent des patrouilles entre Rhem et Tekaro. Toute patrouille a pour ordre d'exiger des voyageurs de faire demi-tour. 01-79% il s'agit de mercenaires engagés par la Slovie, on peut les corrompre ou les impressionner. 80%-100% il s'agit de Sloviens, ils seront incorruptibles mais on peut les impressionner (leur tâche est de surveiller les mouvements de troupes, pas de se faire tuer).

Le trajet le plus direct pour les PJ : entre les Monts Ceners aux pics neigeux (cela devrait en faire frissonner plus d'un, et pas que de froid) et la rivière Quarle.

La ville de Woeld est sous la loi martiale.

Les PJ l'ignorent mais une lutte interne se déroule en Salonie. Les nobles d'Amory profitent des troubles pour affaiblir les autres maisons rivales. Amory n'a envoyé aucune troupe à Rhem à cause d'une prétendue menace du Lyris, qui aurait rejoint les coalisés.

Prévoyant la chute de la capitale, Amory est en train de préparer l'après-guerre. Du moins, il l'espère. Petits villages, hameaux, tout semble désert. Des PJ curieux peuvent retrouver des traces de paysans (DD

12). Ils se terrent dans une grotte, une vieille ruine en forêt, un coin connu théoriquement d'eux seuls. Ils ont des fourches, des arcs et pour certains des épées rouillées. Leur première réaction est la méfiance, mais si les PJ sont calmes, cela ira :

« Ben mon ségnieur, vla t'y pas que nos ségnieurs à nous y s'font la guerre alors que les estrangers sont à nos portes. J'suis qu'paysan, j'y compris rien à tout ça. Mais y a l'ségnieur d'Amory qui cherche noises à tout le monde. Alors nous, pauvres gueux, on se cache. Entre les estrangers et les soldats de nos ségnieurs, on est pris comme qui dirait entre le marteau et l'éclume! »

Conclusion de tout ça : si nos PJ croisent sur une patrouille salonienne, celle-ci les attaquera aussitôt... A vous de voir si vous ajoutez du sport.

Les PJ tomberont sur des scènes macabres, où des corps mutilés gisent sans sépulture. On les a détroussés jusqu'à la chemise. Les corbeaux font bombance et n'aiment pas être dérangés.

Le vrai souci, ça va être aux abords de la ville d'Amory. La frontière est mieux surveillée. Le prince d'Amory ne voudrait pas que sa ville soit prise lors d'un coup de force alors qu'il guerroye à droite à gauche.

Des faucons dressés tournoient dans le ciel. Sauf talent particulier (PJ très bon archer, communication animale, etc.) il y a de fortes chances qu'ils donnent l'alerte.

Une troupe de cavaliers partira aussitôt intercepter les héros. Il est conseillé aux PJ de la semer.

Car il n'y a pas que les cavaliers. Les nobles d'Amory fricotent avec les Ténèbres. Ils ont pu se procurer une meute de Dhax pour protéger la frontière. Ils ont fait comprendre aux Dhax que sur ce territoire, nul ne les chasserait mais que eux, au contraire...

La logique de vos PJ étant certainement de passer de nuit une zone surveillée, la rencontre avec les Dhax n'en sera que plus éprouvante. Les Dhax n'hésitent pas à intercepter les PJ au-delà de la frontière, c'est une

notion bien trop floue pour eux.

Vos PJ n'y couperont pas. Il y a deux fois plus de Dhax que de PJ.

Ce qu'il y a de bien avec les Dhax, c'est que si leurs proies les tuent, leurs corps se consomment et ne laissent donc aucune preuve...

ÉPISODE 2 : La chute de la maison Taunor

Non loin de la route reliant Quarle à Varetta, le château Taunor surplombe une vallée encaissée. Le chemin qui y mène est étroit avec une forte pente. Planté sur son piton rocheux, le château Taunor domine ses assaillants.

En effet, la route et la vallée sont occupées par les armées conjointes de Varetta et de Quarle. Vu l'espace difficile et le terrain inégal, c'est un vrai capharnaüm. Des patrouilles œuvrent sur un long rayon d'action pour éviter de mauvaises surprises. Les PJ en rencontreront une.

Le courrier de Gwynian ne garantit pas grand-chose pour les soldats, mais ils ont l'habitude que les Sages de Lyris se mêlent des affaires du pays. Ils indiqueront aux héros où trouver Cyrillus.

Ce dernier est établi dans une modeste tente, non loin d'un campement de mercenaires brailards et bruyants.

De loin, on aperçoit des engins de siège. Les affaires sont sérieuses, quelqu'un veut la fin du château.

Cyrillus sera d'un abord sympathique et la lettre de Gwynian lui fera plaisir. Voilà ce qu'il sait de la situation :

« L'épouse du Prince de Quarle a été gravement malade. Les médecins ont prescrit un bain dans les eaux de Taunor comme seule solution. Or, voilà que Daerdril de Taunor a répondu que l'épouse du Prince Ferian n'était qu'un phacochère bouffi et qu'elle n'avait qu'à crever dans sa porcherie. Le fait est que, faute de soins appropriés, la malheureuse en est morte. L'orgueil de la maison Taunor, détentrice des fameuses sources, a toujours irrité la noblesse de Lyris. Cette provocation a suffi à mettre le feu aux poudres. Varetta s'en est mêlée, étant

par alliance liée à la défunte. Les dés sont jetés. L'assaut est prévu à midi. Il y aura beaucoup de morts, la position est difficile. Mais il n'y aura plus de tractations : le seul messenger a été décapité et sa tête a rebondi en bas du précipice. »

Visualiser le château ?

Paragraphe 63 de la Pierre de la Sagesse. Oui, c'est cette guerre qui va le ruiner.

Cyrellus est venu pour rappeler aux nobles de ne pas souiller la source ou d'en obstruer l'accès. Choses dont ils ont bien conscience, cette eau permettant notamment aux défenseurs de se soigner efficacement.

Comment accéder au château ?

Par le chemin, il n'y a pas d'autre moyen. L'ennemi le surveille jour et nuit, impossible de l'approcher sans être repéré.

Alors quelle solution ?

« Eh bien, l'assaut étant périlleux, les primes ont été doublées mais il n'y a pas foule pour se porter volontaire en première ligne. Si vous proposez vos services, qui plus est bénévolement, vous serez parmi les troupes de tête. Le problème, c'est qu'on ne peut avancer qu'en colonne par deux... et il faut bien une demi-heure pour grimper sous le tir de l'ennemi. Si vous devez prélever des fioles à la source même, il vaut mieux le faire le plus vite possible. »

Les PJ peuvent chercher à voir les seigneurs de guerre. Le prince Ferian tient conseil dans son magnifique pavillon brodé de rouge et d'or, un cadeau de ses pairs de Varetta. Le prince, entre deux âges, est furieux. Les gardes du pavillon connaissent Cyrellus et laisseront entrer les PJ, du moment qu'ils laissent de côté leurs armes de guerre.

« J'offre mille pièces d'or, je dis bien mille, à celui qui franchira le porche d'entrée le premier ! Faites-le savoir aux hommes ! ». Il ne tiendra pas parole le château pris.

Les seigneurs hochent la tête. Un Nain de Bor, de velours noir vêtu, se frotte la barbe. Il a une jambe de bois. Il s'agit du Maître Puirg. Grâce à ses balistes, il devrait être capable

de couvrir la progression des troupes en tirant sur le chemin de ronde. Il a aussi un canon qui pourra faire feu, mais il ne tirera que de la mitraille.



Copyright Rich Longmore

Les PJ ont-ils un autre choix que de se présenter dans la colonne de tête ?

Pas vraiment. Les autres colonnes sont complètes, il n'y a que dans celle-là qu'on recrute encore.

On peut leur fournir un pavois pour se couvrir, même une cotte de mailles s'ils le veulent ! Il y a aussi des piques ou des hallebardes.

La seconde colonne portera les échelles. La troisième colonne amène le bélier. Vu la configuration des lieux, toute retraite se transformera en déroute.

Chaque colonne est composée de soixante gaillards.

Les seigneurs veulent donner l'assaut à midi. Il faudrait un an pour réduire le château à la famine. Cette guerre coûte cher et personne ne sait trop ce que va donner la guerre dans le sud. L'assaut débutera par quelques tirs de canons pour mitrailler le chemin de ronde et forcer l'ennemi à rester couvert.

Puis, ce sera le début de la terrible ascension :

Chaque PJ doit choisir un numéro entre 1 et 20.

Les quinze premières minutes, tout se passe bien, puis les défenseurs tirent depuis les meurtrières. Lancer le D20 pas moins de 10 fois ! Voici les malheureuses victimes du tir défen-

sif, si c'est plusieurs fois la même elle prend plusieurs carreaux. Les PNJ seront criblés de traits !

Les balistes feront feu, le canon aussi, pour ébranler la muraille, perturber les tirs.

Les soldats comblent les brèches dans les rangs, on continue.

Puis, plus un tir.

Ils se retrouveront devant les portes.

Paf, nouvelles volées !

Rebelote ! Faites trembler vos joueurs ; percez les un peu.

La seconde colonne arrive avec les échelles.

À partir de là, vos joueurs peuvent choisir :

- grimper aux échelles
- attendre le bélier et passer par la porte.

On ne voit personne au chemin de ronde, les tirs ne venaient que des meurtrières.

La résistance semble plus faible que prévue.

Aucune huile bouillante n'est déversée des mâchicoulis. On ne leur jette aucune pierre.

Cela motive les soldats, cela devrait inquiéter les PJ.

Dans les murs :

- Les défenseurs sont prêts à se battre à mort car ils n'ont plus rien à perdre, le corps couvert de furoncles.

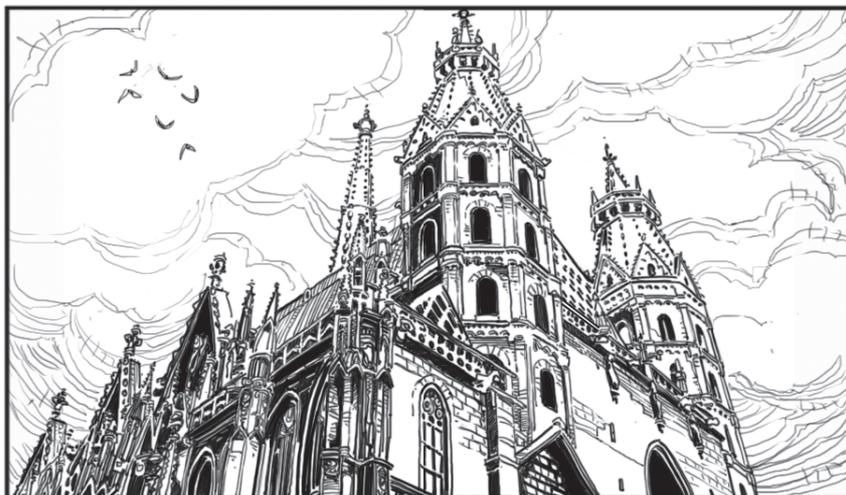
- Et le pire ce sont les chiens. Un joueur entendra « Lâche les chiens ! » provenant de la chapelle. Alors, toute la meute de Taunor en jaillira, vision infernale.

Pas moins de 30 chiens de la Peste sortent de la chapelle.

Pendant que les chiens attaquent au corps à corps, les derniers défenseurs de Taunor tirent avec leurs arbalètes.

La chapelle

Le seigneur de Taunor y est réfugié, chevalier au corps déformé par la maladie, il en défendra l'entrée. Qu'est-ce qu'il pue sous son armure ! Dans la chapelle même, ce n'est qu'amoncellement de charognes. Un homme vêtu d'un pagne, le corps couvert de scarifications et de tatouages mystiques, marmonne



des paroles ésotériques au-dessus de la source du château, qui demeure limpide en dépit de l'atmosphère polluée.

Tout PJ entrant dans la chapelle doit réussir un JS de Vigueur (DD17) ou être pris de nausées (malus de 2 point à toutes ses actions). Elles ne passent que s'il sort.

Marrkrux est le sectateur de Vurnos de premier pacte voué à souiller la source de Taunor, qui le tient en échec. Il s'interrompra pour s'occuper des PJ.

Un début d'incendie éclatera. Les PJ n'auront que peu de temps pour se servir. Le reste des colonnes de soldats arrivera. Mais les guerriers préféreront détruire plutôt que piller, de peur de choper une maladie (sage réflexe).

Cyrellus pourra confirmer que l'eau ramenée par les PJ est pure (s'il n'y a aucun Herboriste parmi eux). Les Seigneurs répugneront à s'emparer du château et le déclareront tabou devant le lieu ignoble qu'il est devenu.

Il est temps de repartir pour le sud.

ÉPISODE 3 : Le sang des cathédrales

Le plus simple est de foncer à Soren. Cyrellus connaît un ami des Sages. Il permettra aux PJ de s'embarquer sur un navire. Ils sont nombreux à se rendre dans le sud, marchands et mercenaires vont proposer leurs services et leurs biens aux armées des coalisés. C'est surtout Delden qui en

profite, le barrage fluviale (d'impressionnantes chaînes tendues) se situe à la hauteur de Luyen.

Gwynian les y attend. Il a corrompu qui il fallait, les personnages pourront continuer leur voyage jusqu'à Rhem.

Quand Gwynian préparera son remède avec l'eau de Taunor, il le fera boire au mourant. D6 heures après celui-ci reprendra conscience. Interrogé, voilà ce qu'il aura à dire :

« Vurnos vous emportera tous... j'ai échoué... mon corps a rejeté l'offre du Puissant Seigneur... mais nous sommes nombreux... sous la cathédrale... se répandra le f eau... ».

Sur ce, ne supportant pas une boisson bienfaisante, il meurt.

Il ne peut en dire plus, mais 2+2 font 4. Une secte veut contaminer tout Rhem et les armées ennemies et toute la Storn. Seule l'eau de Taunor peut servir de remède, ils ont essayé de la souiller.

Si les PJ n'ont pas l'idée, Gwynian suggérera que si une secte opère une magie corruptrice, elle le fait sous la cathédrale de Rhem.

Gwynian remettra à chaque PJ une fiole de remède, au cas où.

Autour de Rhem :

Trois armées font le siège et tiennent les rives du fleuve. Un amoncellement de bateaux et de planches sert de pont improvisé.

Les machines de guerre, des deux côtés, font feu. Les travaux de sapes sont difficiles à cause du terrain proche du cours d'eau.

La défense de Rhem s'essouffle vite. Il faut dire que se battre pour protéger un prince fou n'est guère motivant. Les tours jumelles de la cathédrale sonnent le tocsin.

Accéder au sous-sol ? Il n'y a que les égouts... dont le collecteur principal se déverse dans le fleuve. Si les PJ se renseignent auprès des troupes, aucun éclaireur n'est revenu. Pourtant, l'idée d'infiltrer la ville était tentante.

Personne n'empêchera les PJ de tenter leur chance dans les égouts.

Il n'est pas trop difficile d'y pénétrer.

Des PJ attentifs (DD 16), ou des Nains (baisser le DD), constateront que des aménagements ont été faits : des conduits en plomb ont été ajoutés au plafond des égouts, comme pour évacuer un gaz en différents endroits de la ville. Il suffirait de remonter à l'origine de ses conduits pour trouver le cœur du problème.

La crypte puante

Le Médecin du Prince, l'ignoble Meurkarix a investi la crypte paléosalonienne. Avec ses sectateurs il y a effectué ses expériences, en utilisant des cobayes étrangers. Puis il a compris qu'il fallait accepter le « don » de Vurnos au lieu de l'imposer et a commencé à travailler sur ses propres troupes. Il a connu des progrès fulgurants. Il y a une dizaine de sectateurs au ventre gonflé prêts à exploser et à répandre les germes mortels à travers le réseau de tuyaux.

Le sol est tapissé des peaux humaines des cobayes décédés.

Il a enchaîné ses sectateurs depuis qu'il en a perdu un. Il en a gardé deux livres de leurs mouvements et non contaminés pour l'aider dans ses travaux. Glaviot, son Serviteur Fétide, n'est jamais bien loin.

Meurkarix laisse ouverte la lourde porte donnant accès aux égouts pour donner ses ordres au Storgh s'il le faut.

Un escalier mène à la cathédrale. Inutile de l'emprunter, car Meurkarix reçoit un hôte d'importance, le prince de Rhem. Cet homme n'est plus que l'ombre de lui-même, maigre, les yeux caves, cernés de lourdes poches. Il est vêtu de pourpre et porte une

lourde cape de brocart rouge et or. À la main, il tient son sceptre d'argent où brille un éclat de gemme. Il incarne la cause de ses malheurs. Son « ami » Meurkarix lui a offert « un éclat de la Pierre de la Sagesse ».

Il s'agit en réalité d'une pierre qui envoûte celui qui veut y croire, et quel Prince des Pays de la Storn ne voudrait pas croire posséder un fragment de la Pierre légendaire ? Cette pierre accroît l'emprise d'un Adorateur des Ténèbres, proportionnellement à sa puissance (autrement dit, il ajoute son niveau à toutes actions nécessitant le Charisme auprès de celui à qui il a remis la pierre).

Le Prince est persuadé que le travail de son conseiller va lui permettre de gazer tous ses ennemis. C'est vrai dans un sens, mais son peuple aussi. Le Prince défendra Meurkarix becs et ongles. Le capturer pour le ramener aux camps des coalisés mettra fin à la guerre (reddition négociée de la ville, lourde rançon pour récupérer le déchet). Le tuer, ce qui est probable, nécessite de ramener au moins sa tête et le symbole de son pouvoir, son sceptre. La ville se rendra par des négociations.

Le gardien des égouts

Le problème des PJ, c'est ce Storgh que Meurkarix a pu faire venir pour assurer la sécurité souterraine de Rhem en cas de conflit. Cela sert surtout à camoufler ses odieuses activités. Notez que le Storgh ne dévore pas les sectateurs de Vurnos.

Comment éviter le pire ? Les sectateurs sont enchaînés et suspendus au-dessus des vanes. Il faut fermer celles-ci. Comme ça, si jamais le malheur se produit, le nuage mortel restera dans la crypte. Il faut deux rounds pour fermer une vanne. Ah oui, n'hésitez pas à fermer la porte... Le plus prudent est de fermer la vanne qui contrôle la distribution du gaz à tout le réseau de tuyaux installés dans les égouts. Il faut avoir une connaissance appropriée (Donjon DD12) ou réussir un jet d'Intelligence (DD 15) pour comprendre comment tout ceci fonctionne. Cette grande vanne est verrouillée, donc il

n'y a pas à craindre de contamination à grande échelle. Mais le Prince ou un des sbires de Meurkarix peut tenter de la déverrouiller (il en a pour trois rounds, à moins de réussir un jet de Force DD 18, dans ce cas il ne faut qu'un round... il va falloir faire vite).

Le Fléau de Meurkarix n'est pas foudroyant. Au contraire, il peut désormais incubé d6 semaines avant de se déclarer et tuer son porteur en d6 jours (+ bonus en constitution). Le temps d'incubation, il est porteur de la maladie. Grâce au remède de Gwynian, les PJ seront immunisés.

Ceci dit, quand un ventre de sectateur explose, on se bat à -2 dans la zone (sauf si Combat aveugle). Et comme ça pue, JS en Vigueur (DD17) ou malus supplémentaire de 2 points. Ce n'est pas cumulatif avec d'autres « explosions ».

Un simple coup infligeant 1 point de dégât fait exploser un sectateur.

EPILOGUE :

Le pillage de Rhem et la contamination des armées et du peuple de la ville ont pu être évités.

Gwynian a alerté des Herboristes du Bautar. Ils viendront, sous la protection de Sages du Lyris, étudier les archives de ce Meurkarix, « Médecin royal » de triste engeance. Tout le monde parmi ces érudits a compris que les Pays de la Storn sont passés à deux doigts de la catastrophe.

Si par un hasard fabuleux le Médecin était capturé vivant, un long interrogatoire est prévu pour le faire parler. Notamment, qui lui a remis ce fragment de cristal maléfique et pourquoi a-t-il choisi la ville de Rhem, plus globalement la Salonie, pour sévir ? On murmure déjà que de sinistres individus porteurs de faucilles seraient dans le coup.

Nul doute qu'au vu des réponses apportées et des découvertes dans ses affaires, on ne fasse encore appel au talent des Héros.

CASTING

**Guerrier salonien/mercenaire/
guerrier slovien/guerrier de
Tauron (guerrier niveau 1-2)**

Équipement léger, excepté les cavaliers, donnez-leur des cottes de mailles.

Dhax

Endurance : 42

Initiative : +2

Vitesse de base : 15 m

Classe d'Armure : 14 (+2 Dex +2 naturelle) 12 Pris au dépourvu

Bonus de base à l'attaque : +5

Attaque : griffes +6 (1D6+5), morsure +9 (1D8+5), Bâton de Mort +9 (4D6)

Attaque à outrance : griffes +6 (1D6+5) et morsure +9 (1D8+5)

Particularité(s) : Vision dans le noir (18m), Vision nocturne, Odorat, Morsure perforante

Jets de sauvegarde : Vig +7 Ref +6 Vol +3

Caractéristiques : For 18 Dex 15

Con16 Int 6 Sag 14 Cha 10

Compétences : Perception +5

Discrétion +5 Survie +4

Morsure perforante : réduit de 4 la CA d'une armure qui n'est ni un bouclier ni une armure naturelle

Bâton de Mort : Bâton magique à l'apparence d'une massue brillante.

Deux Dhax doivent heurter leurs massues et diriger vers la même cible l'énergie brûlante qui s'en dégage.

Chien de la Peste

Endurance : 26

Initiative : +2

Vitesse de base : 12 m

Classe d'Armure : 16 (+2 Dex +4 naturelle) 14 Pris au dépourvu

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : morsure +4 (1D6+3+maladie)

Attaque à outrance : idem

Particularité(s) : Vision nocturne, Odorat, Santé non naturelle (x2 End, déjà compté).

Jets de sauvegarde : Vig +5 Ref +5 Vol +2

Caractéristiques : For 15 Dex 15 Con 15 Int 2 Sag 12 Cha 6

Compétences : Athlétisme +4 Perception +3 Survie +2

Morsure contaminée : Jet de Sauvegarde de Vigueur (DD18) ou attrapez la fièvre d'ordure (traitez cette maladie comme la fièvre aveuglante).

Seigneur de Tauror —————*(Aristocrate niveau 8)*

Créez un Aristocrate de niveau 8 minimum. Équipez-le d'une armure de plaques et d'une épée bâtarde.

Marrkrux —————

Serviteur de Vurnos, adorateur des Ténèbres (p206 Grimoire du Magnamund), niveau 4 (Premier pacte)

Endurance : 17**Initiative** : +0**Vitesse de base** : 9m**Classe d'Armure** : 10

Pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +2 (+4 en attaque magique)**Attaque** : cimeterre +2 (1D6 /18-20 x2) Dégât magique de base 1D8**Particularité(s)** : Combat magique, Alliance des Ténèbres, Feu abject, Premier Pacte**Jets de sauvegarde** : Vig +1

Ref +1 Vol +5

Caractéristiques : For 10 Dex 10

Con 13 Int 13 Sag 13 Cha 13

Compétences : Art de la magie +6 Artisanat +4, Bluff +4

Concentration +4, Connaissance noblesse +4, Déguisement

+4, Discrétion +3 Langue

Renseignements +4 Profession herboriste +6 Soins +4

Feu abject : enveloppe une arme, feu de couleur verte.

Coûte 1 End à l'adorateur, mais ajoute 1D8 en dégât de feu.

Storgh —————

Crocodile à deux têtes à la peau crénelée.

Endurance : 42**Initiative** : +1**Vitesse de base** : 9m, natation 12 m**Classe d'Armure** : 16 (+1 Dex +5 naturelle) 15 Pris au dépourvu**Bonus de base à l'attaque** : +3**Attaque** : morsure +8 (1D8+5)**Attaque à outrance** : 2 morsures et Queue +3 (1D3+5)**Attaques spéciales** : Bond, Eventration (si les deux morsures touchent +2D8)**Particularité(s)** : Vision aveugle (27m).**Jets de sauvegarde** : Vig +4

Ref +2 Vol +5

Caractéristiques : For 21 Dex 12 Con 17 Int 2 Sag 12 Cha 2**Compétences** : Athlétisme +9

Discrétion +4

Prince de Rhem —————

Créez un Aristocrate de niveau 8 minimum, le sceptre vaut pour une masse d'arme magique (+2 en Attaque)

Meurkarix —————

Serviteur de Vurnos, adorateur des Ténèbres (p206 Grimoire du Magnamund), niveau 8, Second Pacte.

Endurance : 30**Initiative** : +0**Vitesse de base** : 9m**Classe d'Armure** : 10

Pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +4 (+8/+3 en attaque magique)**Attaque** : cimeterre +2 (1D6 /18-20 x2) Dégât magique de base 1D10**Particularité(s)** : Combat magique, Alliance des Ténèbres, Feu abject, Premier Pacte, Véritable Pouvoir I, Serviteur Fétide, Conscience Psychique (Créer un bouclier), Second Pacte, Volonté**Jets de sauvegarde** : Vig +2

Ref +2 Vol +6

Caractéristiques : For 10 Dex 10

Con 13 Int 13 Sag 15 Cha 13

Compétences : Art de la magie +10 Artisanat +4, Bluff +5

Concentration +8, Connaissance noblesse +8, Déguisement +7,

Discrétion +3

Langue Renseignements +4

Profession herboriste +8 Soins +8

Feu abject : enveloppe une arme, feu de couleur verte.

Coûte 1 End à l'adorateur, mais ajoute 1D8 en dégât de feu.

Véritable pouvoir I : peut infliger la maladie Sombres frissons si touche sa cible (1x/jour)**Volonté** : 15**Glaviot** —————*Serviteur Fétide de Meurkarix*

Petit diabolon pustuleux, crachant des glaviots partout, pourvu de deux ailes recouvertes de mycoses.

Endurance : 15**Initiative** : +3**Vitesse de base** : 6m,

15m en vol (bonne)

Classe d'Armure : 20 (+3 Dex, +1 taille, +6 naturelle)

Pris au dépourvu 17

Bonus de base à l'attaque : +3**Attaque** : morsure +2 (1D4-1 + poison) ou griffes +2 (1D3-1)**Attaque à outrance** : morsure +2 (1D4-1 + poison) et 2 griffes +2 (1D3-1)**Particularité(s)** : Poison et Faveur ténébreuse, Vision dans le noir (27m), Réductions des dégâts 5/ magie Renaissance fétide, Immunité au feu, Immunité psychique**Jets de sauvegarde** : Vig +3

Ref +6 Vol +4

Caractéristiques : For 8 Dex 17

Con 10 Int 10 Sag 12 Cha 10

Compétences : Acrobaties +9, Bluff +6 Concentration +6,

Connaissance arcanes et plans +6, Discrétion +9 Evasion +9

Perception +7

Poison : son Venin fétide est administré par morsure. Jet de Vigueur DD11, dégâts initiaux temporaire de 1D4 à la Dex, puis secondaires 2D4.**Faveur ténébreuse** : peut lancer le sort de son maître (utilise le bonus Art de la magie de son maître mais dépense sa propre Endurance).

Pour résister au sort 10 + dés d'End (3d8)+degré d'effet (ici degré 1)

Renaissance fétide : renaît à minuit si tué (sauf cas de mort véritable par magie ou arme magique).**Serviteur lépreux de Meurkarix** —————

Serviteur de Vurnos, adorateur des Ténèbres (p206 Grimoire du Magnamund), niveau 1

Endurance : 2 (c'est pas la forme)**Initiative** : +0**Vitesse de base** : 9m**Classe d'Armure** : 10

Pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +0

(+1 en attaque magique)

Attaque : cimeterre +1 (1D6 /18-20 x2) Dégât magique de base, 1D6**Particularité(s)** : Combat magique, Alliance des Ténèbres**Jets de sauvegarde** : Vig +0

Ref +0 Vol +2

Caractéristiques : For 10 Dex

10 Con 9 Int 9 Sag 10 Cha 10

Compétences : Art de la magie +2, Bluff +2 Discrétion +1

Renseignements +1 Profession herboriste +3 Soins +3

PETIT THÉÂTRE DE CHAIR

- Scénario pour *L'Appel de Cthulhu* -

Auteur : Emmanuel Gharbi

Illustrateur : Nicolas Le Tutour

Ce scénario est destiné à des investigateurs raisonnablement expérimentés. Les défis physiques n'y sont pas particulièrement exigeants, mais il faudra faire preuve de détermination et affronter de possibles choix moraux. L'intrigue se déroulant à Manhattan, il peut être utile pour l'ambiance de se référer à l'ouvrage « *Les secrets de New York* », paru aux éditions Sans Détour.

NEWYORK, 192X

Au cœur d'un hiver glacé, au bout d'un long après-midi neigeux, les investigateurs reçoivent un message d'une de leurs connaissances, le respectable **Patrick Davenport**, homme d'affaires passionné d'ethnologie. Il est tout à fait possible qu'ils aient rencontré ce personnage affable s'ils ont, de près ou de loin, participé à une expédition ou plus généralement assisté à des conférences érudites. Davenport leur demande de venir urgemment à son domicile, pour une affaire qui « *concerne sa fille Emily et le dépasse* ».

Les investigateurs savent que Patrick Davenport est veuf depuis de longues années et qu'il est père de deux filles. C'est un homme sérieux, affable et généreux. Un jet réussi de Connaissance rappellera aux investigateurs que la fille aînée de Davenport, Emily, a perdu l'année dernière son fiancé, un explorateur. En dehors de cela, la famille n'a jamais défrayé la chronique. De son côté, Davenport connaît la réputation des investigateurs et leur capacité à dénouer les fils d'une intrigue.

La soirée est bien entamée lorsque les investigateurs se retrouvent au pied de l'hôtel particulier des Davenport, une belle bâtisse de briques dans Chelsea. L'ambiance est particulièrement lourde et cela restera une

constante dans ce scénario : une neige collante tombe sur les pavés new yorkais, les rares passants se pressent de remonter les rues pour se mettre à l'abri et le froid s'insinue partout, porté par un vent cinglant.

UN PERE INQUIET

C'est Davenport lui-même qui leur ouvre la porte. Il a l'air exténué et invite les investigateurs à le suivre dans un petit salon cossu où se tient un homme de forte corpulence, le **Dr Nigel Edwards**, un ami de la famille. Lui aussi semble soucieux. En un mot, il évoque la condition d'Emily et assure que « *même au plus fort de sa dépression, elle n'avait jamais manifesté ce type de symptômes* ».

Pressé d'en dire plus, Davenport s'explique : Emily a perdu toute joie de vivre depuis la mort accidentelle de son fiancé, l'explorateur Niel Spangler. Il y a deux ans, l'homme, professeur de l'université de Boston, a perdu la vie lors d'une expédition en Mongolie. Emily a sombré dans une profonde dépression. Inquiet pour elle, son père parvint à la convaincre de quitter Boston pour revenir vivre dans la demeure familiale.

Si elle ne s'est jamais vraiment remise de la disparition soudaine de son compagnon, Emily semblait depuis quelque mois en meilleure forme et avait même recommencé à sortir, le plus souvent pour se rendre au théâtre. Avec le recul, Davenport admettra qu'il ne savait pas vraiment où elle se rendait, mais il était persuadé qu'elle avait repris une vie sociale, ce qui le rassurait.

« *Avant hier soir, Emily m'a annoncé qu'elle sortait rejoindre des amis au théâtre. Au beau milieu de la nuit, nous avons entendu des hurlements. On tambourinait à la porte. La bonne, Miss Tucci, a été la première à la porte et Emily s'est écroulée dans ses bras, dans un état second. Depuis, elle tient des propos incohérents, a des accès de fureur et brûle de fièvre. Le docteur est aussi désespéré que moi. Le plus insupportable, c'est que je n'arrive pas à savoir où elle a bien pu passer cette soirée. Aucun*

de ses amis n'avait rendez-vous avec elle. La police ne peut rien pour nous. C'est un véritable casse-tête. »

LA CHAMBRE D'EMILY

Le Dr Edwards propose aux investigateurs de voir Emily, à l'étage. Celle-ci est allongée en chien de fusil. Ses membres sont agités de violents spasmes et elle murmure des propos incohérents. Helen, sa jeune soeur, est assise sur une chaise aux côtés du lit. D'un naturel timide, la jeune fille semble anéantie.

Les investigateurs qui réussiraient un jet d'Intuition se rendront compte que quelque chose cloche dans cette chambre, comme un indéfinissable malaise. Les plus perceptifs (POU égal ou supérieur à 14) peuvent entendre, à la limite de leur champ auditif, des grincements ou des claquements indéfinissables, subir une sensation de désorientation, de vertige, développer même de légers maux de tête. Il se pourrait par exemple qu'un des investigateurs ait l'impression d'avoir vu un reflet du soleil par la fenêtre, alors qu'il fait nuit et qu'il neige... La jeune Helen se plaint d'ailleurs de maux de tête et Edwards met cela sur le compte de la fatigue et de l'inquiétude.



Alors que le Docteur se penche sur elle pour lui injecter un calmant, Emily entre soudainement dans une violente frénésie, elle agrippe le cou du médecin et lui déchire la joue de ses dents. Edwards hurle, le sang gicle

sur les draps et la nuisette d'Emily, Helen se met à hurler. Il faut réussir un jet sur la table de résistance contre la FOR de la jeune femme (15) pour arracher le docteur aux ongles d'Emily et un jet réussi de **Premiers Soins** pour lui injecter la solution. Elle se calme au bout de quelques minutes et sombre dans un sommeil agité. Bredouillant sous l'effet de la douleur, Edwards éructe qu'il faut interner la jeune femme. Davenport est désespéré, Helen en état de choc. Laissons les investigateurs gérer cette scène dramatique avec le tact approprié. On ne peut par ailleurs rien tirer d'intelligible d'Emily, quelque soit les moyens déployés. Une tentative d'**Hypnose** ne fera que provoquer une nouvelle crise de violence.

LE MYSTÈRE EMILY

Davenport laisse aux investigateurs la possibilité de fouiller les affaires de sa fille.

On trouve sans grande difficulté (TOC +20%) son journal. Il est tenu de manière erratique et la majeure partie des entrées sont l'expression du désarroi de la jeune femme. Toutefois, bien qu'obscur, les écrits deviennent plus positifs depuis six mois, moment où les pages commencent à s'orner de symboles ésotériques griffonnées dans les marges. Tout occultiste sérieux constatera que ce n'est qu'un salmigondis de néophyte. Un certain Comte Enescu semble beaucoup compter pour Emily. Le respect pour cet homme semble évident.

Dans son secrétaire, caché dans un mouchoir plié, on peut trouver (TOC -10%) une petite amulette montée sur un cordon de cuir. Malgré sa forme étrange, l'objet n'est qu'une babiole sans intérêt comme le révélera un jet d'Occultisme.

Enfin, un appel à l'avoué qui gère les affaires d'Emily révélera qu'elle a procédé au cours des 6 derniers mois à plusieurs retraits d'argent liquide, des sommes conséquentes. Son père n'est pas au courant, pas plus qu'il n'a entendu parler de ce Comte Enescu et encore moins d'une quelconque fascination de sa fille pour l'occulte.

Un investigateur attentif (jet de Psychologie) peut toutefois se rendre compte de l'inconfort de la jeune Helen, qui semble cacher quelque chose. Un peu bousculée, elle révélera qu'Emily participait à un « cercle de spiritisme » où elle a visiblement trouvé du réconfort. Elle lui a même affirmé qu'elle avait pu parler à Niel, que celui-ci l'avait enjoint à vivre sa vie tout en lui assurant qu'il l'aimerait pour l'éternité et veillerait toujours sur elle. Helen ne connaît aucune des personnes composant ce cercle, elle sait simplement que sa soeur se rendait dans les salons du Waldorf Astoria.

Expédition vers une contrée mal connue? Fiancé étrangement disparu? Il n'en faut parfois pas plus pour faire entrer en ébullition un cerveau d'investigateur! C'est une fausse piste. Rien n'empêche toutefois le Gardien d'utiliser cet axe pour un futur scénario. Si les investigateurs perdent trop de temps, décidez simplement que les interlocuteurs qui auraient pu les renseigner, les survivants de l'expédition en Mongolie, sont tous injoignables : sans doute partis vers une autre destination exotique.

LES SALONS DU WALDORF ASTORIA

Le luxueux Waldorf Astoria, emblème de la bonne société, ignore officiellement tout de l'activité du fameux Comte Enescu. En réalité, c'est bien ici, dans les salons privés, que le pseudo médium recrutait ses adeptes.

Une possibilité est d'engager la discussion avec des habitués de l'hôtel. On pourra ainsi rencontrer la dynamique et excentrique **Lady Whilsmore**, qui se souvient du fameux Comte, un « escroc à l'accent roumain de Brooklyn ». Elle pourra révéler que c'est le chef réceptionniste de l'hôtel qui lui a présenté l'homme en question. Celui-ci lui a raconté des inepties sur ses liens avec l'au-delà, avant de lui révéler d'un air pénétré qu'il avait tout appris au grand Houdini. Elle l'a bien vite éconduit.

La direction nie avoir connaissance de l'existence de cet homme. Toutefois, si on lui pose la question ou si on la pose à une autre personne (typiquement le directeur) en sa présence, le chef réceptionniste, **Peter Cornell**, va très vite suer à grosses gouttes. Pressé de parler, il finira par avouer qu'il connaît Enescu, qu'il le laissait accéder aux salons et même qu'il rabattait vers lui les clients qui lui semblaient crédules pour une confortable somme d'argent.

Le véritable nom du « Comte » est **Howard Vendigger**. Cet escroc notoire se fait passer pour un très sérieux médium venu d'Europe, grand initié des mystères de l'Orient. Le fait qu'on le croit logé au Waldorf Astoria rassure ces cibles. Après une discussion passionnée sur l'au delà, les chers disparus ou les mystères de l'avenir, Howard propose de participer à une séance de spiritisme. L'argent n'est jamais évoqué au préalable, mais seulement après plusieurs soirées, quand Howard évoque son prochain départ pour cause de manque d'argent ou son soutien (bidon) à diverses causes caritatives. Le charisme de l'homme est indéniable et beaucoup de ses clients croient dur comme fer à ses pouvoirs. Les séances de spiritisme elles-mêmes ont lieu dans l'arrière salle d'un restaurant de Chinatown, **le Dragon d'Or**.

CHINATOWN

Le propriétaire du restaurant, M. Liu, a laissé à Howard depuis plusieurs mois la jouissance de son arrière salle miteuse pour un loyer raisonnable. Mais il y a deux nuits, les choses ont très mal tourné. M. Liu refuse d'entendre parler d'Howard et menace les investigateurs. Si ceux-ci ne font pas preuve de tact, il envoie son neveu chercher de l'aide auprès des jeunes voyous du quartier à qui il paie une redevance pour sa « protection » : les choses peuvent alors très mal tourner.

En usant habilement de menace et de corruption, les personnages peuvent toutefois arracher à M. Liu le détail

des événements. Il y a deux nuits, les clients d'Howard se sont présentés l'un après l'autre et la fille de M. Liu les a conduits au « Temple ». Ils étaient six au total, trois hommes et trois femmes. M. Liu ne sait pas ce qui s'est passé ensuite, mais au bout d'une heure, des hurlements terrifiants ont soudain retenti. Howard a surgi des tentures obturant le Temple, échevelé et affolé, avant de s'enfuir en bousculant plusieurs convives du restaurant. Un invité d'Howard, un jeune homme « *aux yeux fous* », a suivi le même chemin. Dans le Temple, les cris continuaient et M. Liu y a découvert une dame âgée en pleine crise d'hystérie, une jeune femme (Emily) en état de choc, une autre femme et un homme plus calmes, quoique visiblement perdus. M. Liu a éjecté tout le monde de son établissement, mis Emily dans un taxi et demandé à son neveu d'éloigner du quartier la vieille hystérique. Il n'en est pas fier et craint depuis l'arrivée de la police...

Mais le pire est que seuls cinq clients, en plus d'Howard, sont sortis de la salle... alors que la fille de M. Liu répète obstinément qu'elle y a conduit six clients ! Le restaurateur et sa famille sont depuis morts de peur et personne ne veut entrer dans la salle.

LE TEMPLE DU DRAGON D'OR

Si les investigateurs insistent et dédommagent M. Liu, il les laissera pousser les meubles qui obstruent le passage, franchir les lourdes tentures et accéder au « Temple ». Il refuse avec la dernière énergie de les accompagner.

Il convient que le Gardien insiste sur l'ambiance décalée de l'environnement d'Howard. Tout ici respire le charlatanisme, surtout aux yeux d'investigateurs chevronnés ayant déjà affronté d'indicibles horreurs. La longue pièce crasseuse au plafond bas est encombrée d'un bric à brac ésotérique, un bazar de foire où se côtoient main de gloire en toc, abat-jours licencieux, chandeliers bon marché et vases chinois hideux.

Les murs sont chargés de tentures poussiéreuses et la bibliothèque renferme des ouvrages à l'intérêt douteux (à votre discrétion, vous pouvez y glisser un ou deux ouvrages « sérieux »).

En même temps, et bien plus que dans la chambre d'Emily, plane dans la salle une atmosphère très dérangeante. Un murmure permanent agace les oreilles sans qu'on puisse en définir la source. Il subsiste dans la salle une odeur douceâtre, pas vraiment désagréable mais entêtante. Liu pourra confirmer aux personnages que l'odeur était bien plus forte lors de la soirée, et que plusieurs employés du restaurant se sont plaints par la suite de violentes nausées.

Derrière un paravent se trouve la « chambre » d'Howard, un simple matelas, quelques vêtements dont un smoking de location et des robes de cérémonie aussi bidon que le reste. Sur une table, les restes d'une séance d'apprenti chimiste et des traces de décoction séchée au fond d'un bol de granit.



Lorsque le Gardien l'estimera nécessaire, un long hurlement de terreur résonne dans la pièce, sans qu'on puisse en déterminer l'origine, suivis par des mots à moitié articulés mais qui ressemblent étrangement à des appels à l'aide. Un jet de SAN (1/1D6) sera nécessaire lorsqu'on se rendra compte qu'une paire d'yeux affolés se reflète dans les nombreux miroirs usagés du Temple et que



plusieurs meubles semblent anormalement boursoufflés et mouvants : ici un visage tordu qui déforme la surface d'une porte, là une main qui semble s'extraire du dossier d'un fauteuil capitonné.

Il n'y a malheureusement rien à faire pour le pauvre hère, coincé entre les réalités, qui a fusionné avec cette pièce...

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

1677 - Fuyant les autorités après avoir été convaincu de profanation de sépulture et de cadavres, le sorcier hollandais Bert Dedruyver se réfugie aux Amériques. Il y reprend bien vite ses activités contre nature sur les mystères de la conscience et de la perception, dont il décuple la profondeur en s'acquinant avec le shaman d'une tribu d'indien Lenapes. Il met alors au point une décoction qui, inhalée sous forme de vapeur, permet au cerveau humain de s'affranchir de ses limites et de percevoir d'autres temps, dimensions et plans d'existence. Découverte qui le conduira à sa perte...

Howard Vendigger, l'escroc du Waldorf Astoria, n'a malgré ses simagrées aucun pouvoir mystique. Toutefois, et par le plus grand des hasards, il a dernièrement mis la main sur le journal manuscrit de Dedruyver lors de la liquidation aux enchères d'une succession. Bien qu'il n'en comprenne pas grand chose, il a mis en application certains éléments,

au premier rang desquels la décoction indienne. Il l'a utilisée sous forme de vapeur d'encens pour agrémenter l'ambiance de sa prochaine soirée de spiritisme. Sans le savoir, et pour la première fois, une de ses séances va engendrer un résultat... un terrible résultat !

En effet, si Howard n'a aucun pouvoir, ce n'est pas le cas de *Nathan Hayward*, jeune architecte en proie depuis l'enfance à des rêves pénétrants. Sans le savoir, Nathan dispose en effet d'un véritable pouvoir médiumnique. Sous l'effet de la décoction, il entre en contact et ouvre un passage à une entité, la même qui détruisit Debruyver. Cette créature est étrangère à notre réalité et occupe un temps et un espace contigus au nôtre mais que l'esprit humain ne peut percevoir et encore moins appréhender. Depuis son contact avec les Lenapes, la créature est restée à l'affût d'une nouvelle brèche. Dès que son esprit s'est ouvert, Nathan a cessé d'exister en tant qu'être humain pour devenir une sorte de portail dimensionnel vivant par lequel la créature va peu à peu s'infiltrer et corrompre notre réalité.

Les participants à la soirée ont tous eu une vision plus ou moins claire de cette chose visqueuse et blasphématoire. L'esprit de certains, comme Emily, n'y ont pas résisté. Un autre, victime du passage de la créature, s'est retrouvé exilé dans un plan contigu, amalgamé à la pièce, à une encablure de notre réalité sans pouvoir la rejoindre. Les autres deviennent les marionnettes de chair de cette entité malfaisante. Seul Howard n'a pas été contaminé par la chose, tant il est imperméable à toute manifestation psychique !

Fuyant la salle du Temple, Nathan s'est réfugié dans un théâtre délabré qu'il a récemment acheté. Il a commencé à changer, la chose grossissant en lui comme une tumeur maligne. Autour de Nathan, la réalité se fissure, l'espace-temps devient perméable et peu à peu il ne fait plus qu'un avec le bâtiment. Agissant comme une maladie transmissible, la créature

est capable d'influencer ceux qui ont entrapercu sa véritable forme - pour peu qu'ils ne soient pas devenus irrémédiablement fous à lier face à cette vision - ainsi que ce qui restent trop longtemps sous l'influence de son pouvoir de distorsion dimensionnelle. Ce sera malheureusement le cas de nombreux indigents vivant dans les environs du vieux théâtre. Autant de poupées dont elle manipule les fils afin de protéger le corps en mutation de Nathan. Si rien n'est fait pour détruire la créature, le nombre de maniaques homicides va dangereusement augmenter dans les environs.

SUR LES TRACES D'HOWARD

M. Liu ne sait pas où se cache Howard à présent, mais il sait néanmoins que celui-ci fréquente une fille de petite vertu du nom de Loly Parker, d'Hell's Kitchen. Dans ce quartier, poser des questions expose à des ennuis. Personne n'a vu Loly qui semble avoir disparu de la circulation. Les personnages vont être baladés de bars crasseux en soupe populaire sans pouvoir la localiser.

Les questions des investigateurs vont très vite monter aux oreilles de Butch McCready, petit truand et accessoirement copain d'enfance d'Howard. C'est vers lui que s'est tourné le pseudo-sorcier affolé après sa funeste séance. Butch veut savoir si celui-ci s'est attiré de sérieux ennuis. Il a de l'affection pour Howard mais n'a pour autant aucune envie de mettre en péril son commerce : il fournit de la gnole d'origine canadienne aux speakeasys du coin et est sur le point de conclure un accord avec la pègre new yorkaise. Il enverra donc quelques hommes demander « gentiment » aux investigateurs de le rencontrer dans le club de billard miteux qu'il dirige. S'ils refusent, la seconde visite sera beaucoup moins amicale.

Tout dépend des talents oratoires des personnages. Butch ne souhaite pas s'attirer d'ennuis et sera sensible aux arguments des personnages s'ils évoquent de manière convain-

cante leurs contacts hauts placés ou les dangers planant sur Howard. Dans ce cas, il demandera à l'un de ses hommes de main, l'obèse Fatso Willis, d'accompagner les investigateurs à la « résidence » d'Howard. La manière forte (risquée !) et furtive permettent également de localiser Howard, mais il faudra alors compter avec l'hostilité de McCready.

Butch a planqué le pseudo-sorcier dans une chambre miteuse d'un hôtel borgne. Depuis les événements qui se sont déroulés à son corps défendant, Howard crève de trouille. Il subit également des attaques de fièvre et de terribles maux de tête. Loly est à ses côtés, épongeant son front bouillant pendant qu'Howard s'abrutit d'alcool. Même s'il n'a pas succombé à l'influence de la créature, il a en permanence l'impression diffuse que quelque chose l'observe, juste à la limite de son champ de vision.

Parmi les quelques affaires qu'il a emporté, les investigateurs pourront mettre la main sur son carnet, dans lequel les noms des personnes qu'il a embobinées au fil des années apparaissent. On peut ainsi connaître l'identité des participants à la dernière soirée et pressé d'en dire plus, Howard avouera tout ce qu'il sait sur eux.

Par ailleurs, Howard transporte une liasse de vieux documents manuscrits enveloppés dans une pochette de cuir. Il s'agit des mémoires du sorcier Dedruyver. Howard n'en a pas pris beaucoup soin et le document, en très mauvais état, part en morceaux. Interrogé, Howard pourra apprendre aux personnages qu'il a acquis ce document lors d'une vente aux enchères d'un « tas de vieilles saletés ». Howard a trouvé que le document irait parfaitement dans sa collection de « machins ésotériques ». Il a réussi à décrypter une partie du texte en hollandais, et a compris qu'il s'agissait d'une sorte de recette qu'il a mise en pratique. Il a utilisé la décoction sous forme de bougie et la cérémonie a commencé normalement. Il s'apprêtait à utiliser les artifices habituels lorsque quelque chose s'est

produit, comme « *une lumière aveuglante qui s'est déversée par la bouche et les yeux de Nathan* ». Le reste est flou, il se souvient de cris et d'avoir fui devant Nathan « *qui parlait d'une voix qui n'était pas la sienne, une voix terrible* ».

Les mémoires de Bert Dedruyver

Complexité : ardu (50%)

Durée : Jours

Mythe : 6

SAN : 1

Sortilèges : Signe des Anciens, Flétrissement, Décoction des Lenapes.

Décoction des Lenapes

Cette puissante drogue est concoctée à partir de racines et plantes communes et doit être inhalée.

Elle a pour particularité de stimuler des zones reculées et inconnues du cerveau humain, permettant à la perception de se déployer au delà de ses limites. Chaque heure d'exposition consomme 1 point de Magie et étend la perception de l'utilisateur.

LES AUTRES VICTIMES

Grâce au carnet d'Howard, il est possible de remonter la piste de toutes les victimes de la créature, qui ont soit perdu l'esprit, soit disparu sans reprendre contact avec leurs proches.

- **Miss Emma Ratchford**, 71 ans, a dû être internée par son neveu après que la police l'ait retrouvée errante sur la voie publique, à demi nue, le soir de l'invocation. La vieille femme, déjà passablement timbrée avant la soirée, est en pleine crise de démence depuis les terribles visions qui l'ont assaillies. Sauf miracle, elle finira ses jours dans cet état d'hystérie.

- **Anthony Hardy** a totalement perdu la raison mais a conservé une apparence de normalité, à l'exception de quelques détails perturbants. Ainsi, il ne cligne plus jamais des yeux. Il est rentré chez lui comme si de rien n'était. Il ne rejoindra pas Nathan mais va perpétrer seul une série de crimes horribles dont le trait commun sera les morceaux de verre

coloré qu'il enfoncera dans les orbites de ses victimes. Dès le lendemain de la séance de spiritisme, le New York Times va titrer sur un assassinat sordide. Si rien n'est fait, ce discret employé de banque tiendra longtemps le NYPD en échec.

- **Fay Driscoll** est une jeune femme perturbée. Elle l'ignore, mais sa famille maternelle, à la grande tradition d'armateurs, a entretenu par le passé des liens « intimes » avec une colonie de Profonds de la Nouvelle Angleterre, comme en témoigne les traits disgracieux de la jeune femme. Particulièrement sujette à l'influence de la créature, Fay protège la transformation de Nathan. Elle n'est donc jamais réapparue à son domicile.

- **Franck Englehorn** est également sous le contrôle du monstre. Cet élégant universitaire d'une quarantaine d'années est dans un état déplorable, alternant les crises de rage avec des moments d'étrange lucidité. Sportif – l'homme pratique la boxe anglaise – il peut être très dangereux.

- **Rupert Streicher** : ce journaliste indépendant a fusionné avec la salle du Temple, sous le restaurant chinois. Il est irrémédiablement perdu.

- **Nathan Hayward** : le jeune homme est l'hôte de la créature. Architecte, il a hérité de son père de nombreux clapiers où s'entasse la misère du monde. Ses proches pourront apprendre aux investigateurs qu'il s'occupait actuellement d'un vieux théâtre du Lower East Side, le Louxor, qu'il souhaitait rénover. Ils confirmeront que Nathan a toujours été très sensible et très intéressé par les mystères occultes.

LES PASSAGERS DU VENT

La ville est recroquevillée sous la neige et la glace. Les rues sont quasiment vides. Pourtant, plus la créature s'ancre dans notre réalité et plus d'étranges passants apparaissent, guère plus que des silhouettes floues sous les flocons. Ils avancent d'une démarche un peu heurtée, tour à tour hagards et vifs, semblant ne pas souffrir du vent mordant qui balaie les avenues.

Les premières marionnettes ont été Fay Driscoll et Franck Englehorn. Peu à peu, la créature va attirer à elle les pauvres hères qui vivent autour du théâtre où elle se terre. La plupart d'entre eux évoluent aux abords de ce bâtiment, mais peu à peu ils s'enhardissent et s'en éloignent. Tous cherchent Howard. La créature sent confusément qu'il est une menace



pour elle et veut le détruire.

Gardien, vous pouvez opposer les marionnettes aux investigateurs de diverses manières :

Au fur et à mesure de leur progression, elles vont rôder autour d'eux. Ils restent à bonne distance mais sous le voile vaporeux de la neige, leur étrange présence devient de plus en plus oppressante.

Les marionnettes agressent avec une extrême violence certains protagonistes de ce scénario : la famille d'Emily, pour « libérer » celle-ci, Butch McCready ou Howard. Les investigateurs peuvent découvrir la scène d'un massacre ou bien être eux même pris dans l'une de ces attaques.



Lorsqu'ils seront proches de son repaire, il est fort possible que la créature ordonne à ses marionnettes de stopper les investigateurs. Ils seront alors victimes d'une agression brutale et vicieuse.

Leur nombre exact est laissé à l'appréciation du Gardien. Ces marionnettes ne sont pas à proprement parler des zombies, même si leur psyché fracturée occasionne des mouvements parfois erratiques. Ils sont tout à fait à même d'utiliser armes et objets, de se défendre et d'élaborer en groupe des mouvements tactiques. Il est d'ailleurs très perturbant de les voir se concerter, tête baissée, sans qu'une seule parole ne sorte de leurs lèvres gercées. Toutefois, l'influence de la créature n'a pas transformé ces

quidams en ninjas : elles ne disposent que de leurs propres compétences. Par contre, elles combattent avec une hargne incroyable, sans aucune considération pour leur propre sauvegarde. Elles se battront avec tout ce qui leur tombera sous la main et en viendront aux ongles et aux dents si nécessaire. L'un des enjeux dramatiques que le Gardien peut mettre en avant est qu'il s'agit bien d'êtres humains sous contrôle et pas de monstres. Si la créature est chassée de notre réalité, leur état est totalement réversible, même s'il laissera de profondes séquelles mentales. Dès lors, abattre froidement les poupées de chair est un acte moralement discutable. Vous pouvez même décider qu'une perte de Santé Mentale peut être engagée. Pour des raisons dramatiques, certaines marionnettes peuvent temporairement échapper au contrôle de la créature et implorer l'aide des investigateurs, avant de leur sauter à nouveau à la gorge.

LE THEATRE LOUXOR

Le théâtre Louxor est localisé dans un boc miséreux du Lower East Side, qui a été dévasté par un incendie. Plusieurs clapiers sont restés inhabités. Le théâtre lui-même est une petite bâtisse à la façade lépreuse. Son décor égyptien de pacotille et ses colonnes en stuc sont noircis par les flammes, l'intérieur est encombré de déchets détrempés.

Les captifs de la créature sont éparpillés dans les bâtiments et les cours intérieures alentour et n'entrent pas dans le théâtre lui-même, sauf en cas d'urgence. Tout le bâtiment est soumis à d'étranges phénomènes de distorsion spatio-temporelle. La géométrie des lieux est au mieux perturbée, au pire aberrante. Des images surgies du passé s'imposent aux yeux des visiteurs. Elles peuvent même prendre corps : les investigateurs sont alors bousculés par les spectateurs affolés fuyant l'incendie du théâtre et les flammes passent aléatoirement de reflets fantomatiques à réalité brûlante ! Par ailleurs, le plancher est très instable et une violente chute est l'un des risques encourus par les investigateurs.

Ce qui reste de Nathan est atrocement boursoufflé et recroquevillé dans un balcon surplombant la salle de spectacle. Son corps a fusionné d'horrible manière avec les murs suintants et les fauteuils défoncés, ne formant plus qu'une masse de chairs indéfinissables où subsiste seulement son visage, étrangement sauvegardé. Autour d'elle, le balcon se comporte comme un portail ouvert par le sort « *Création de Portail* », à la différence près que la destination du malheureux qui le franchit est aléatoire dans le temps et dans l'espace. La créature est à même de se défendre physiquement grâce à des pseudopodes dégoulinants d'humidité et essaiera justement de précipiter ses agresseurs dans le portail. Le seul moyen d'en finir est de détruire ce qui reste de la forme physique de Nathan.

La pieuvre fractale

Caractéristiques : CON 21, DEX 12, FOR 18, TAI 22, INT 15, POU 24

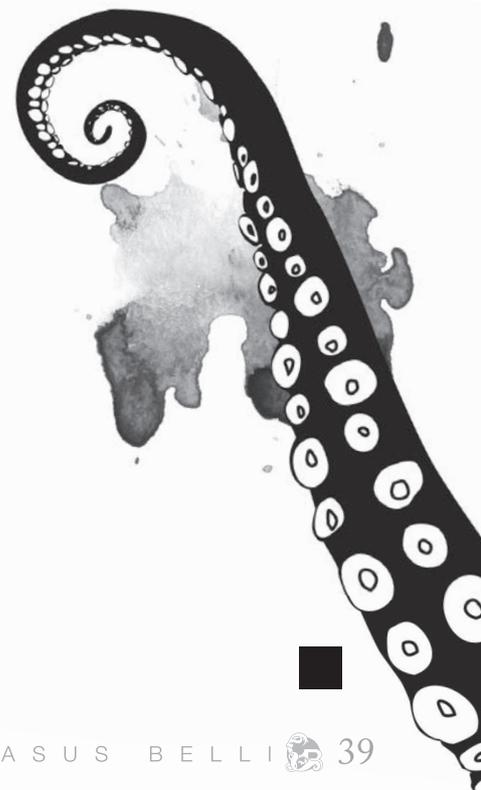
Points de vie 22

Impact +2

Protection : en raison de sa nature fluctuante entre deux mondes, les armes à feu ne provoquent que la moitié de leurs dommages.

Combat : pseudopodes 80%, 1D6 de dégâts et tentative de projection (2 attaques par round)

Perte de SAN : 2/2D6



REFLETS

- Scénario pour Devâstra -

Auteur : Laurent Devernay avec l'aide précieuse de Romain d'Huissier.
Illustrateur : Willy Favre « Brain Salad »

L'objectif de ce scénario pour Devâstra est de lever le voile sur une partie méconnue de l'histoire de Prithivî. A l'issue de la Guerre Blasphématoire opposant Devas et Asuras, le Mandala de l'Oubli fut mis en place pour que les humains oublient tout de cette tragédie. En même temps que leurs ennemis et leurs dieux, ceux-ci oublièrent malheureusement ceux qui avaient fait un choix contre nature au cours de cet affrontement. Ce sont ces créatures qui sont au cœur de l'aventure qui suit. Le chemin des Avatars va les mener jusqu'au village de Jalaarka. Là, ils feront une découverte inattendue.

LE VILLAGE

Adossé à un flanc rocheux au nord d'Akodya, Jalaarka est un hameau pour le moins difficile d'accès. Situé à une demi-journée de marche de la plus proche habitation, il n'est relié au reste du monde que par un chemin tortueux et escarpé. Le village en lui-même est constitué d'une dizaine d'habitations en bien mauvais état. Construites en pierre, elles semblent avoir été inlassablement rafistolées au fil des années. Il s'en dégage l'impression que les édifices datent d'il y a très longtemps. On est en effet, plus qu'ailleurs, très loin du faste et des couleurs vives de la plupart des grandes villes du continent. Tout ici donne une impression d'austérité voire de discrétion, en plus d'une localisation isolant complètement ou presque cette communauté.

Amassées autour du puits, elles abritent des hommes et femmes qui cachent un lourd secret. Les rumeurs courant sur cet endroit laissent penser qu'il est envahi certaines nuits par des créatures monstrueuses dont les cris résonnent jusque dans la vallée en contrebas. Les voyageurs



Utiliser Jalaarka

Pour plus de commodités, il est possible de modifier la localisation du village afin de s'assurer qu'il se trouve sur le chemin des personnages. De même, il est possible de détailler ou modifier les motivations de Bahula (à la base du scénario décrit plus loin) en s'appuyant sur une éventuelle campagne en cours. Ainsi, l'artefact détenu par les habitants du village pourrait être de la plus grande utilité pour des asuras et renverser le rapport des forces.

et sont volontiers hébergés et font généralement état à leur retour d'une communauté isolée et accueillante. Les seules exceptions à la règle sont ceux qui affirment avoir été expulsés sans raison de ce lieu.

Plus rares encore sont ceux qui affirment connaître des individus n'étant jamais revenus de Jalaarka. Difficile de savoir quel crédit apporter à ces rumeurs.

LES HABITANTS

Le patriarche du village, Janaka, est affable et ouvert. Accueillant volontiers les voyageurs, il est avide de nouvelles du reste de Prithivî. Comme il le dit si bien, ses compagnons et lui ne sortent jamais du village et ne sont pas au courant de ce qui se passe ailleurs. Une discussion avec lui montre d'ailleurs qu'il semble étrangement ne pas en être sorti depuis vraiment très

longtemps. Depuis une époque où certaines villes actuelles n'existaient même pas, pour être plus précis. Caressant sa longue barbe blanche, il accueille d'un haussement d'épaules les remarques à ce propos, affirmant que les résidents de Jalaarka ont toujours préféré l'isolement et ne disposent bien souvent que des informations transmises par les rares visiteurs et par leurs propres ancêtres. Il n'évoque pas de raison précise à cela, invoquant un mode de vie particulier mais plaisant.

Les habitants en âge de travailler vaquent à leurs occupations, celles-ci consistant essentiellement à subvenir aux besoins du reste du village. Très organisés, il apparaît que leurs activités se limitent en effet à leur subsistance. Pas de place ici pour les fioritures ou l'enrichissement. La trentaine d'autochtones que compte cet endroit dispose de compétences suffisamment variées pour satisfaire aux besoins de chacun. Si la forge est bien en état de fonctionnement, elle ne sert qu'à fabriquer des outils et en aucun cas des armes. Chaque habitant est généralement en mesure d'occuper plusieurs fonctions au sein du village et il n'est pas rare de changer d'occupation (en-dehors du dirigeant qui est visiblement désigné à vie).

Il n'y a qu'une poignée d'enfants, parmi lesquels se démarque naturellement celui appelé Kodara. Malgré son naturel malicieux et espiègle, celui-ci ne semble pas trop apprécié par les autres villageois. Seul le couple l'abritant sous son toit semble faire attention à lui, veillant à satisfaire ses moindres caprices.

Une autre personnalité notable est Aasan, un jeune homme malingre parlant sans cesse. Il harcèle en continu les nouveaux venus de questions et semble plus que les autres impatients de sortir du village pour découvrir Prithivî. Bien qu'apprécié par ses congénères, il les met parfois mal à l'aise avec ses velléités d'aventure à l'opposé du mode de vie des villageois.

UNE SECONDE CHANCE

Pour comprendre l'origine de Jalaarka, il faut remonter très loin

dans l'histoire, jusqu'à la guerre qui opposa les Devas aux Asuras. Parmi ces derniers, un petit groupe prit goût à la société des humains et décida de se rallier aux côtés de ceux-ci et des Devas. Forcément perçus comme des traîtres par leurs congénères, ils étaient bien conscients qu'il n'y aurait pas de retour en arrière possible pour eux. Ils firent donc ce choix en tout état de cause et se montrèrent très utiles par les informations qu'ils pouvaient fournir et plus généralement par leurs connaissances sur les Asuras et leurs stratégies.

Jusque sur le champ de bataille, ils mirent leurs vies en péril pour la victoire des divinités – et en retour, ils ne furent jamais souillés par la marque adharmas (en termes de jeu : la magie du Dharma pouvant agir sur les Asuras ne leur fait aucun effet).

Lorsque celle-ci survint, un problème se posa. Le sacrifice des Devas avait permis d'enfermer les Asuras dans le Narak. Seuls restaient ceux qui avaient combattu leurs frères maléfiques. Pourtant, ils ne pouvaient pas se mêler à l'humanité sans mettre en péril le Mandala de l'Oubli et seraient de toute façon rejetés en raison de leur apparence monstrueuse – ou du moins inhumaine. Les Prophètes se réunirent donc et utilisèrent la magie de Shiva pour concevoir un artefact unique. Sous la forme d'un miroir, celui-ci permettait aux Asuras de dissimuler leur apparence sous celle d'humains en utilisant la lumière du soleil et de la lune.

Dans ces conditions, même les pouvoirs d'un brahmane ou d'un Avatar ne sont pas suffisants pour percer l'illusion. Il fut donc confié aux renégats qui, pour plus de sûreté, s'installèrent dans un petit village difficilement accessible. Ainsi naquit le village de Jalaarka. En son centre, dans les branches d'un arbre millénaire et massif, se trouve le miroir. Grâce à celui-ci, les habitants peuvent passer pour des humains tout ce qu'il y a de plus normaux. La seule exception est la nuit où, une fois par mois, ni le soleil ni la lune ne brillent dans le ciel. Les habitants reprennent alors leur apparence d'Asuras. Ils cherchent donc en prévision de cet

instant à s'assurer qu'il n'y ait pas d'étrangers parmi eux. Ceux qui ont le malheur de s'aventurer dans Jalaarka précisément à ce moment sont emprisonnés dans une pièce souterraine prévue à cet effet.

Cette détention est bien entendue difficile à justifier pour les villageois. Ils prennent donc le soin d'utiliser le pouvoir de l'un d'entre eux, Pravin, pour manipuler les visiteurs et altérer leurs souvenirs. C'est ainsi que ces Asuras « purs » ont pu traverser les siècles. Leur communauté, immuable, n'a que peu évolué même si, au fil du temps, les mentalités de certains ont changé.

Kodara est toujours plein de ressentiment de devoir revêtir l'allure d'un gamin inoffensif. Il y voit une insulte à sa nature d'Asura puissant et considère avoir été bafoué après avoir tout sacrifié pour Prithivî. Petit à petit, il réunit autour de lui d'autres Asuras souhaitant profiter du chaos actuel pour s'aventurer à l'extérieur. Parmi ceux-ci, on trouve ceux qui jouent le rôle de ses parents et sont en réalité sous ses ordres. Ce groupe sait pertinemment qu'il ne bénéficiera plus de l'illusion du miroir une fois sorti du village. Ils se savent également traqués par les Asuras qui n'ont toujours pas digéré cette trahison pourtant très ancienne. Si la vraie nature du village venait à être découverte, celui-ci se retrouverait pris entre les Asuras (bien décidés à retrouver les traîtres) et les Avatars et humains voulant éliminer les Asuras. D'autant plus que le Mandala de l'Oubli fait que seuls les Asuras se souviennent encore du courageux choix des habitants de Jalaarka.

Dans tous les cas, si besoin, il ne faut pas perdre de vue que les résidents du village sont des Asuras anciens et puissants et peuvent devenir des adversaires redoutables.

Tous ces éléments étant posés, nous allons maintenant pouvoir passer au scénario proprement dit.

SYNOPSIS

Envoyés à la recherche d'un groupe de chasseurs, les personnages finissent par remonter leur piste jusqu'au village de Jalaarka. Ils sont aidés en cela par un asura cherchant à semer

Le miroir de Shiva

Il n'est pas possible de traduire cette puissante relique en termes de règles. Son unique rôle est de créer l'illusion que les Asuras ont une apparence humaine. Celle-ci, au fil des siècles, est restée immuable. Il est impossible de percer cette illusion de quelque façon que ce soit. La seule faille serait l'utilisation d'une capacité inhumaine par l'un des villageois. Bien entendu, ceci n'a lieu qu'en dernier recours. Pour les brahmanes et Avatars, il est impossible de détecter la véritable nature des asuras protégés par le miroir. Ceux-ci ne portant pas la marque infâme de leurs congénères, il n'y a priori aucune raison de les soupçonner de quoi que ce soit. Évidemment, la nuit où ils revêtent chaque mois leur véritable apparence est une vulnérabilité critique.

le désordre dans le village pour récupérer le miroir de Shiva. Aux Avatars donc de distinguer le vrai du faux. Dans un premier temps, ils auront probablement des difficultés à admettre le rôle qu'ont pu jouer les asuras de Jalaarka au cours de la Guerre Blasphématoire. Il leur faudra pourtant bien aller au-delà de leurs préjugés sous peine de voir les rejets du Narak gagner un avantage considérable dans la lutte qui les oppose aujourd'hui aux Avatars et aux humains.

LE FAUTEUR DE TROUBLES

Bahula est un asura ayant la capacité de se dupliquer. Il a ainsi souvent pu échapper à la mort en sacrifiant certains de ses clones. En-dehors de ce pouvoir, il ne dispose pas vraiment de capacités surhumaines. Il peut toujours miser sur la ruse voire sur l'avantage du nombre pour s'en sortir. Comme les autres asuras, il se souvient parfaitement de la trahison des créatures qui habitent aujourd'hui Jalaarka. Cette rancœur aurait été sans conséquence notable s'il n'avait pas eu vent de l'existence de l'artefact maintenant une illusion sur le village. En effet, des rumeurs

à ce propos ont commencé à se propager parmi les évadés du Narak, expliquant pourquoi les plus rancuniers n'ont jamais réussi à retrouver les traîtres. Bahula est bien décidé à mettre la main sur le miroir de Shiva. Il n'a pas encore d'utilisation précise en tête pour celui-ci mais il jubile d'avance à l'idée de disposer d'un tel avantage. La perspective de voir les habitants de Jalaarka démasqués le remplit également d'une excitation malsaine.

Dans l'exécution de son plan, il est aidé par un groupe de ses propres doubles qu'il a patiemment créé au cours des dernières semaines. Ils sont en tout trois fois plus nombreux que les personnages (à ajuster en fonction du niveau de puissance de ceux-ci).

AU BORD DU CHEMIN

Au fil d'un de leurs voyages, les personnages arrivent au village de Gahya. Il s'agit là d'un village comme tant d'autres. Malheureusement, ses habitants sont durement touchés par la famine. L'effort de guerre entrepris un peu partout en Akodya draine dangereusement les réserves de nourriture du pays et ces villageois en particulier ont bien du mal à subvenir à leurs propres besoins en plus des lourds impôts qui leur sont prélevés. Un malheur n'arrivant jamais seul, leurs chasseurs ne sont pas revenus depuis la veille. Forcés par la disette à pousser toujours plus loin leurs recherches de gibier, ils semblent avoir disparus.

Le chef du village, Rajiv, est un vieil homme dont les traits sont creusés par la faim et l'épuisement. Il semble véritablement en mauvaise santé et implore les Avatars de lui venir en aide. Les chasseurs sont au nombre de cinq. Ce sont de jeunes hommes vigoureux sur qui reposent les espoirs des habitants de Gahya. Récemment, ils ont rapporté avoir aperçu des asuras mais n'ont pas cherché plus loin de peur de s'attirer des ennuis. Pour ne pas revenir bredouilles, ils ont probablement dû malgré tout s'aventurer à nouveau non loin du lieu où ils avaient vu les créatures. Rajiv peut situer globalement l'emplacement en question, plus haut dans les montagnes au pied

desquelles est installé son village. Il fait appel à la bonté des personnages et leur propose de les récompenser comme ils le souhaitent, dans la mesure de ses maigres moyens.

Le devenir des chasseurs

Les hommes envoyés à la recherche de nourriture ont croisé la route de l'un des doubles de Bahula. Celui-ci leur a indiqué le village de Jalaarka comme un endroit où ils pourraient probablement obtenir de la nourriture en quantité. Il espérait qu'ils soient de taille pour occuper les asuras le temps qu'il puisse récupérer le miroir de Shiva. A l'approche de la nuit sans lune, les asuras dissimulés dans ce village ont facilement neutralisé et capturé les chasseurs en attendant de pouvoir agir à leur guise. Ils comptent les maintenir enfermés dans une pièce souterraine creusée sous le village. Ils les laisseront ensuite repartir après avoir pris le temps de modifier la mémoire de chacun d'entre eux. Cette opération est coûteuse en âtman et prendra en conséquence quelques jours.

S'ils acceptent de partir à la recherche des chasseurs, les Avatars suivent le sentier indiqué jusqu'à ce qu'il disparaisse parmi la végétation sauvage. Alors qu'ils semblent loin de tout, ils sont attaqués par un double de Bahula. Il s'agit d'un petit être trapu mesurant à peine 1m50 de haut. La peau vert pâle et les yeux jaunes, il a de longs bras décharnés touchant presque le sol et finissant sur des mains griffues. Agile et rapide, il parvient à surgir silencieusement pour surprendre ses ennemis. Dès qu'elle subit une blessure, la créature implore l'indulgence des personnages et leur demande de l'épargner en échange d'une information qui leur sera plus qu'utile. Pitoyable et inoffensive en apparence, elle ne semble pas en état de combattre. Faisant mine de vouloir monnayer sa survie, l'asura dévoile alors aux personnages la localisation du village de Jalaarka. Il affirme avoir vu les chasseurs s'y rendre. Ils y sont probablement tombés

entre les griffes des êtres maléfiques dissimulés dans ces quelques habitations sous une apparence trompeuse. Le double de Bahula fait tout pour donner l'impression d'être désespéré au point de pouvoir dénoncer certains de ses camarades pour avoir la vie sauve. Peu importe le sort du double de Bahula, les Avatars savent maintenant comment se rendre à Jalaarka.

VISIONS DU PASSÉ

Alors que les chasseurs comptaient juste demander à Jalaarka de la nourriture, ses habitants se sont retrouvés contraints de les capturer pour qu'ils ne puissent pas dévoiler l'emplacement du village. Les asuras, même sous leur apparence humaine, n'ont rien perdu de leur puissance et ont aisément pu surpasser les intrus pour

les neutraliser. Ils les ont ensuite enfermés dans une pièce souterraine creusée à cet effet. L'utilisation des pouvoirs pour manipuler les souvenirs est coûteuse en âtman et plusieurs jours passeront avant de pouvoir s'occuper de tous les prisonniers. D'ici là, ils sont bien traités mais mis à l'écart pour ne pas apercevoir la métamorphose que vont subir leurs geôliers au cours de la nuit sans lune, durant laquelle le miroir de Shiva perd tous pouvoirs. Il y a en effet une possibilité, même faible, qu'un tel traumatisme reste profondément ancré dans leur inconscient.

Lorsque les Avatars arrivent au village, ils remarquent tout de suite que celui-ci ne semble pas souffrir de la famine qui affecte les environs. Du bétail est occupé à paître paisiblement dans un enclos de verdure. De l'autre côté, des arpents sont recouverts de cultures visiblement très fournies. Une petite rivière passe non loin. Jalaaya, par son isolement forcé, n'a pas été touché par les lourdes taxes imposées par le royaume d'Akodya pour soutenir la guerre contre Pushkala mais aussi plus généralement contre les asuras. Il en résulte une certaine prospérité.

Les habitants accueillent les nouveaux arrivants avec une suspicion évidente. La nuit sans lune étant prévue pour le soir même, la tension se fait palpable. Ceci n'empêche pas le jeune Aasan d'assommer le groupe de question sur ce qu'il se passe en-dehors de la montagne. Péniblement, Janaka se fraie un chemin pour accueillir les arrivants. En les voyant, il a un mouvement de recul qu'il a du mal à dissimuler. Il les convie à le suivre jusqu'à sa demeure, une modeste cahute dont le sol couvert de coussins accueille confortablement les invités. Après des formules de politesse aujourd'hui désuètes, il s'enquiert des raisons de la venue des personnages et répond de façon évasive aux questions portant sur Jalaaya et ses occupants. Interrogé sur les chasseurs disparus ou sur les asuras aperçus non loin, il décide d'entrer directement dans le vif du sujet. Après avoir marqué un temps d'arrêt, il fait appeler Aasan pour que celui-ci lui

Caractéristiques de Bahula

Valeur de combat : 2	Valeur sociale : 3
Valeur physique : 3	Vitalité : 24
Valeur mentale : 2	Âtman : 20

Duplication (12 points) : Ce pouvoir permet à l'asura, moyennant une dépense de 12 points d'Âtman, de créer un double physique de lui-même. Cette créature lui est identique en tous points mais n'a pas de volonté propre. C'est l'asura qui la contrôle par le lien télépathique qui les unit. La destruction de ce double est sans conséquence pour son créateur.



ramène le miroir immédiatement. Il prend alors la parole.

« Je pense que nous avons en commun de ne pas être tout à fait humain. La principale différence est que vos origines me semblent vous disposer tout naturellement au bien. Mes amis et moi-même n'avons pas eu cette chance mais nous avons eu l'occasion de faire le bon choix. Mes paroles doivent probablement vous intriguer plus qu'autre chose mais tout va maintenant s'éclairer. »

A ce moment, Aasan revient en portant un miroir de métal poli couverts de symboles hétéroclites et a priori incompréhensibles. Janaka invite ses invités à le toucher. Ceux qui le font sont alors assaillis par des visions fugitives et par un flot d'émotions inattendu. Ils voient des asuras prêter allégeance à des êtres entourés de lumière et dotés de pouvoirs proches de ceux conférés par les devâstras. Ces mêmes asuras affrontent par la suite certains de leurs semblables aux côtés d'humains et d'autres individus dotés de pouvoirs. Enfin, ils se voient remettre le miroir des mains d'un homme à la beauté envoûtante. A cet instant, les Avatars sentent une vague de bonheur et de satisfaction les submerger. Lorsqu'ils rouvrent les yeux, ils voient face à eux le patriarche de Jalaaka, un sourire bienveillant sur le visage.

« L'objet que vous voyez nous a été confié pour nous permettre de vivre parmi les humains. Si nous étions retournés dans le Narak avec les autres asuras, ils nous auraient massacrés. En échange de notre nouvelle allégeance, nous n'avons pas reçu la marque infâmante des asuras. Nous nous sommes vus confier ce village isolé mais aussi quantité d'objets qui ont dormi sous ce village pendant tous ces siècles. Avec la réouverture du Narak, il vous revient de nous montrer que vous êtes dignes d'accueillir à votre tour un présent qui donnera l'avantage à Prithivî contre les asuras. »

Effectivement, les pouvoirs de détection des asuras, qu'ils soient utilisés par un Avatar ou par un brahmane sont sans effet. Il y a bien quelques traces résiduelles de certaines créatures maléfiques mais

elles semblent bien lointaines et en aucun cas à proximité du village.

Le chef de Jalaaka explique comment les villageois et lui ont dû vivre cachés pendant tout ce temps et prendre sur eux pour garder leur localisation secrète. Avec l'ouverture du Narak, leur situation est plus que précaire. Leurs anciens frères perceront tôt ou tard cette illusion et chercheront à se venger voire, pire, à mettre la main sur le miroir de Shiva pour leur propres buts maléfiques.

Dans l'immédiat, Janaka a principalement deux soucis. D'une part, les chasseurs que cherchent les personnages sont effectivement arrivés la veille au village et ont été enfermés dans le sous-sol avant de manipuler leurs esprits pour qu'ils oublient la localisation de l'endroit. Son autre souci est un groupe d'asuras impurs rôdant dans les environs depuis quelques semaines. Il est persuadé qu'ils vont profiter de la nuit sans lune de ce soir pour mettre à exécution leur plan en vue de subtiliser

entre les chasseurs et les asuras purs pour que chacun soit aussi satisfait que possible.

Le patriarche explique que lui et les siens pourraient aisément défaire leurs assaillants mais il souhaite avant tout savoir si les Avatars sont dignes des reliques qui sommeillent depuis si longtemps dans le village.

LA TRAQUE

Avant d'entendre la réponse de ses invités, Janaka exige d'abord qu'ils les accompagnent. Il les conduit alors jusqu'à un tunnel s'enfonçant dans le sol. Celui-ci mène à la pièce où sont enfermés les chasseurs. Ils sont visiblement bien traités et implorant de l'aide. Plus loin, après avoir traversé un réseau labyrinthique de corridors souterrains, le groupe arrive jusqu'à une autre pièce où sont entreposés armes et bijoux. Il y a là une douzaine d'Âryâstras de natures diverses, le tout étant d'une valeur inestimable. Rapidement, le chef de village retrouve des anneaux dont il confie un exemplaire à chacun des



le miroir. Si les Avatars lui apprennent qu'ils ont été orientés dans leur recherche par un asura, ceci ne fait que confirmer ses soupçons.

Janaka demande donc, au nom de Jalaaya, deux choses au groupe. La première est de les débarrasser des asuras impurs. Pour cela, il est prêt à leur remettre certains bijoux enfermés dans le trésor qui lui a été confié. En échange, toutes les Âryâstras (car il s'agit bien de cela) seront confiées aux Avatars. Ces derniers devront également trouver un compromis

personnages. Une fois celui-ci mis, son porteur remarque le halo bleuté l'entourant ainsi que chacun de ses camarades. En regardant autour de lui, il découvre également de telles auras visibles à travers le sol et les parois. Assez loin, des halos rouge sont difficiles à distinguer mais bien présents. Janaka les décrits comme des artefacts permettant de détecter les asuras. Les Avatars vont pouvoir les utiliser pour traquer ceux qui veulent attaquer Jalaaya. Les asuras, même purs, sont incapables d'utiliser

de tels objets. Ils leur ont malgré tout été confiés au cas où ils s'avèreraient à nouveau utiles un jour. Ce jour est visiblement arrivé.

Ainsi équipés, les personnages vont rapidement pouvoir remplir la première part du marché s'ils acceptent celui-ci. S'ils refusent, ils sont facilement neutralisés par les asuras de Jalaaya qui les enferment avec les chasseurs en attendant de pouvoir effacer chez eux tout souvenir de la localisation du village.

Revenus à la surface, les Avatars vont pouvoir utiliser leurs anneaux pour repérer les doubles de Bahula, assez nombreux dans les environs. A eux de voir comment ils comptent s'organiser pour les éliminer tous alors que la nuit commence à tomber. Avec celle-ci les habitants de Jalaaya reprennent rapidement leur véritable apparence, ce qui constitue un spectacle troublant voire franchement malsain. En quelques minutes à peine, alors que l'obscurité règne, le foyer allumé au centre du village projette les ombres de créatures inhumaines de formes et de tailles diverses.

Les sosies de Bahula sont relativement dispersés dans la montagne et parfois dans des lieux difficiles d'accès qui demanderont de mettre à contribution des pouvoirs ou des facultés particulières pour y accéder. Il suffit cependant de suivre les auras rouges révélées grâce aux bagues pour les retrouver. Séparément, ils ne constituent pas de véritable obstacle. En revanche, après en avoir détruit deux ou trois, les Avatars remarquent que les autres semblent tous se regrouper au même endroit. En effet, Bahula les a tous appelés à lui pour le protéger mais surtout pour lancer un assaut massif sur les personnages en vue de les déborder. La bataille se fait alors beaucoup plus difficile sans être pour autant impossible. Pour peu que les Avatars soient déjà un minimum habitués à combattre ensemble, ils l'emportent sans trop de difficulté.

LE CHOIX

Finalement, les personnages sont venus à bout de la partie facile du marché passé avec Janaka. Il leur

reste à trouver un accord entre les chasseurs et les asuras purs qui puisse satisfaire tout le monde. Pour l'instant, la solution retenue est d'effacer les souvenirs des chasseurs avant de les renvoyer dans leur village rongé par la famine. Plusieurs solutions sont possibles et, dans tous les cas, le patriarche a fait le choix de s'en remettre entièrement aux Avatars quelles que soient les conséquences. Il a en effet vu en eux les héritiers des devas et décelé en chacun d'eux une part des anciens dieux qui protégeaient Prithivî. Cette partie du scénario est donc plus subtile et sera l'occasion d'échanges entre personnages (voire joueurs) pour prendre une décision définitive.

Le village de Gahya a désespérément besoin de nourriture que l'on peut trouver en abondance à Jalaaya.

Pour Janaka et les siens, il serait rapidement désastreux que leur localisation soit connue et que l'information commence à se répandre. En confiant les Âryâstras aux Avatars, le gain est double pour le patriarche. Il débarrasse le village d'une source de convoitise jusque-là bien dissimulée mais dont le secret ne pourra pas être gardé éternellement. Surtout, il a ainsi moyen de faire pencher la balance en faveur des humains dans la lutte contre les asuras. Aux personnages de voir à qui ils confieront ces reliques. Il reste en effet envisageable qu'elles soient utilisées dans la guerre opposant Pushkala et Akodya.

Il est possible que la nourriture soit confiée directement aux Avatars pour qu'il la ramène à Gahya, en même temps que les chasseurs dont les souvenirs auront été effacés par sécurité.

Bref, plusieurs solutions émergeront probablement de l'imagination fertile des joueurs. Le Meneur doit, tel Janaka, influencer aussi peu que possible sur leur choix définitif. Il sera toujours temps par la suite pour les personnages d'en assumer les conséquences. De surcroît, l'utilisation qu'ils feront des Âryâstras posera au moins autant de problèmes de cas de conscience. Ils seront également la cible de nombreuses convoitises tant qu'ils porteront ces reliques si précieuses.

CONCLUSION

Les bénéfiques pour les Avatars se traduisent de plusieurs façons. Ils en apprennent légèrement plus sur la Guerre Blasphématoire dont le souvenir a été effacé par le Mandala de l'Oubli. Ils ont l'opportunité rare de découvrir l'existence d'asuras purs opposés aux échappés du Narak. C'est également l'occasion pour le groupe de mettre la main sur des biens d'une grande valeur qui pourront jouer un rôle très important par la suite.

Le Meneur, quant à lui, peut commencer (ou continuer) à lever le voile sur le passé de Prithivî et l'origine des Avatars. Il les confronte à un choix qui ne sera pas forcément facile pour tous. S'il l'est, les conséquences ne seront pas pour autant évidentes à assumer. Dans le même ordre d'idée, le bénéfice tangible de cette aventure, sous la forme des Âryâstras constitue un bon moteur pour de nouvelles intrigues et plus généralement des choix et des décisions difficiles à prendre.

Possibilités d'adaptation

La thématique de cette aventure rend son adaptation assez facile pour d'autres cadres de jeu. De façon évidente, il est possible de l'utiliser pour du médiéval-fantastique. Par exemple, en mettant en scène un village de monstres déguisés en humains s'étant opposés à leurs semblables par le passé et protégés par un artefact offert en récompense de leurs exploits. En partant de là, il est même possible de modifier l'accroche pour adopter un autre point de vue. Les personnages sont engagés pour récupérer un artefact dissimulant la véritable identité d'un groupe de monstres. Leur but, d'après leur « employeur », est donc de s'assurer qu'il ne soit pas fait mauvais usage de l'objet. Malheureusement pour vos joueurs, le commanditaire ne sera probablement pas habité par les meilleures intentions.

UNE BÊTE HUMAINE

LA DAME DES BOIS

- Scénario pour D&D 3.5 -

Auteur : Cerbère

Illustrateur : Le Grümph

SYNOPSIS

Les joueurs de passage vont être pris dans une spirale d'événements qui vont les pousser à découvrir ce qui se cache derrière l'histoire de la bête d'Autrechène (voir p.52). Le scénario a été prévu pour un groupe de quatre joueurs de niveaux 8 à 10.

SCÈNE 1 :

Une rencontre

La journée a été des plus désagréables : une pluie fine et grasse n'a pas arrêté de tomber sur la route qui mène les joueurs à leur prochaine étape. Heureusement, il y a moins d'une heure, ils ont pu voir un panneau qui leur indiquait qu'un relais n'était plus très loin. Alors qu'ils se rapprochent de leur destination, la nuit commence à gagner son éternel combat contre le jour apportant avec elle une pluie plus drue. Rapidement, l'averse transforme la route en une gadoue difficilement praticable. Alors qu'ils accélèrent le pas pour arriver à Autrechène, ils aperçoivent des lueurs à moins de cent mètres d'eux. Les lumières proviennent en fait d'un chariot bâché qui s'est enlisé dans la boue. Deux gaillards en armes sont en train d'essayer de le dégager pendant qu'un homme guide tant bien que mal le cheval. L'homme qui tient les rênes du cheval porte des vêtements de bonne facture, c'est lui qui est le plus à même de repérer les joueurs. Il fait un signe aux deux autres hommes qui l'accompagnent. Ceux-ci, un peu trop nerveux, se retournent et font mine de dégainer leurs épées. L'un d'entre eux lance un « Qui va là ?! »

Ces voyageurs dans le pétrin ont simplement préféré s'assurer que les joueurs n'étaient pas une bande de vils pillards. Une fois la

première tension de leur rencontre passée, les étrangers se montrent particulièrement courtois. Les deux hommes qui poussaient le chariot s'appellent Guillaume et Dorian, deux frères qui louent leurs services aux marchands qui ont besoin d'escorte. Le marchand se nomme Finegas et demande un peu d'aide aux joueurs pour le sortir de cette embûche. Alors que tout le monde s'échine à faire sortir le chariot de l'ornière, la bâche s'écarte légèrement pour laisser apparaître le visage rayonnant d'une fille de 6 ans. Elle regarde de ses grands yeux noisette le personnage le plus proche d'elle et lui dit tout en brandissant un ours en peluche « *Bonsoir monsieur/madame, vous êtes gentil d'aider mon papa. Moi, c'est Eliannor et voici Wally mon ourson. Papa m'a dit de pas parler aux étrangers mais vous n'en n'êtes plus un, c'est bien ça ? On t'appelle comment ?* »



Pendant le reste du chemin, la jeune demoiselle n'arrête pas de poser des questions au personnage, lui demandant s'il a combattu beaucoup de monstres, s'il va voyager pendant longtemps avec eux, etc. Mais très vite le groupe arrive à Autrechène. Ce village n'est pas très grand, tout au plus une vingtaine de maisons disposées autour d'une grosse bâtisse, l'auberge « *L'arrêt des commerçants* ». Finegas prend la parole alors que le convoi entre dans le village : « *Dans le temps, il n'y avait qu'une seule auberge ici. Elle était souvent la cible de brigands mais depuis quelques temps, ce relais devient un village. Il faut dire que le patron de l'auberge, un certain Jehan, a su y faire pour attirer les gens ! C'est le genre de gars qui est capable de saisir les opportunités quand elles se présentent à lui. Vous verrez, vous y serez bien pour la nuit ! Je m'arrête toujours ici quand je voyage sur cette route.* »



SCÈNE 2 :

L'histoire d'une bête

Dans l'auberge l'ambiance est chaleureuse, certains chantent des chansons paillardes alors que d'autres jouent au dés dans un coin. La soirée se passe dans cette agréable atmosphère, vous offrant quelques opportunités d'interactions avec vos joueurs. Mais déjà la nuit remplace la soirée et l'établissement se vide tout doucement, quelques hommes se rassemblent autour d'un individu d'âge mûr. Gageons qu'au moins un de vos joueurs sera assez curieux pour s'asseoir avec eux. A son ou à leurs approche(s), le vieil homme leur fait signe de prendre place.

Un évènement étrange ?

Au cours de la soirée, Finegas accompagné de sa fille et de ses hommes s'éclipsent pour se rendre à un rendez-vous secret dans les bois. Un joueur particulièrement attentif pourra remarquer leur disparition.



« *Bienvenue à Autrechène étranger, un village fort accueillant vous ne trouvez pas ? Ne vous fiez pas aux apparences car une créature horrible hante notre belle forêt. Je vous vois déjà sourire ! Ne croyez donc pas le meilleur trappeur des environs si vous voulez, mais dernièrement, un groupe d'aventuriers est parti à sa recherche et n'est jamais revenu ! J'ai vu cette créature de mes yeux et croyez-moi : ils en ont déjà beaucoup vu ces yeux la ! La nuit m'avait surpris alors que je relevais mes derniers pièges, quand j'ai entendu un bruit mat et un*

craquement sinistre derrière moi. Je me suis retourné et je l'ai vue comme je vous vois. La créature me dépassait d'au moins trois têtes ! Elle était en train de replier ses ailes, chacune de la taille d'un homme, qui rappelaient celles d'une chauve-souris. Ses mains étaient pourvues de griffes qui feraient rougir un ours. La créature m'a fait un sourire carnassier dévoilant une rangée de crocs jaunâtres. Je suis sûr que vous vous demandez comment je peux être là à vous raconter cette histoire hein ? La chance rien de plus ! Je lui ai lancé le lièvre que j'avais pris dans mon piège et j'ai couru aussi vite que ma pauvre carcasse me le permettait. Elle a émit un bruit qui m'a fait penser à un rire mais on ne l'a fait pas au vieux Hornelus ! Je connais cette forêt comme ma poche et je suis passé par des sentiers difficilement praticables pour une bête de cette taille. Peu de temps après, j'étais ici à l'abri de ce qui rôde dehors... »

La bête de la forêt :

Cette créature existe bien mais ce n'est pas le monstre qu'on pourrait croire. Généralement, elle se contente de faire peur aux gens comme à Hornelus pour lui prendre son lièvre. Par contre, si elle se sent en danger, elle n'hésitera pas à éliminer la source. Comme par exemple ce groupe d'aventuriers qui ont eu l'audace de la chasser dans les bois. Leurs dépouilles reposent désormais dans les arbres non loin de son repaire pour décourager les visiteurs. Elle parle quelques mots de commun.

A la fin de son histoire, certains murmurent qu'ils éviteront la forêt, d'autres que ce ne sont que des divagations d'alcoolique. Hornelus ne répondra que vaguement aux éventuelles questions et ce, même s'il connaît des réponses plus précises. Lors d'une de ses ballades, il a trouvé les corps des aventuriers, il n'a rien dit à personne parce qu'il craint qu'un autre groupe parte dans la forêt pour chasser la bête. Il ne veut pas être le responsable d'un nouveau massacre.

Peu après le récit, l'auberge se vide complètement offrant une nuit paisible à vos joueurs.

SCÈNE 3 : Un réveil difficile

Le lendemain matin alors que les joueurs se réunissent dans la salle commune encore vide pour prendre leur premier repas de la journée, ils entendent un appel au secours qui provient de la cour. Jehan et une servante accompagnent les joueurs pour voir ce qui se passe. Un garçon de ferme est agenouillé au centre de la cour, il tient dans ses bras un homme ensanglanté. Les joueurs peuvent reconnaître Finegas, le jeune garçon regarde les joueurs d'un air paniqué. On ne peut plus rien faire pour Finegas qui vient de rendre son dernier soupir.

Le jeune garçon explique : « *Il est arrivé en titubant comme un homme complètement ivre, ce que j'ai cru au début... Puis, j'ai vu qu'il était dans un sale état. Il est arrivé près de moi et il s'est effondré ! Avant que la mort ne l'emporte, il a eu le temps de me dire... qu'il avait été attaqué par la créature des bois dans la clairière aux menhirs.* »

Le garçon de ferme :

Enfin, c'est la conclusion du garçon de ferme. En l'interrogeant un peu plus, il y a moyen d'obtenir les véritables dernières paroles de Finegas. « *Aaaah... On nous a attaqués... Aahh la créature... arg... ma fille... les menhirs.* »

La servante est un peu paniquée et ne sait pas trop quoi faire. Jehan, quant à lui, hoche la tête et dit calmement : « Cette histoire doit rester entre nous pour le moment, ce village commence seulement à grandir et effrayer les gens au sujet d'une créature risque de stopper net sa progression. Vous avez l'air d'avoir l'habitude de ce genre de problème, si vous me ramenez la tête de cette chose, je vous offrirai une jolie récompense. »

Si on interroge Jehan ou le garçon de ferme sur la clairière aux menhirs, ceux-ci expliquent qu'il s'agit d'une clairière située à quelques kilomètres d'ici. D'étranges menhirs, vestiges d'un temps oublié, sont disposés sans ordre apparent. C'est un endroit que les gens préfèrent éviter car on raconte qu'il s'agit d'un ancien lieu de

culte de druides maléfiques.

Jehan, aidé par le jeune homme de ferme, emmène le corps de Finegas vers une réserve un peu plus loin. Il regarde une dernière fois les joueurs et dit « Ah oui, il a loué la chambre de l'empereur. » Il tend la clé à la serveuse qui les a accompagnés. « *Elle va vous ouvrir la porte.* »

La chambre de l'empereur est une des suites de l'auberge, on y trouve tout le confort nécessaire pour le nobliau de passage. Le premier constat est très simple, la chambre n'a pas été utilisée. Les bagages de Finegas et de sa fille Eliannor sont rangés dans l'armoire et n'ont pas été défaits. Ils ne trouveront rien de particulier dans ceux-ci.

Si les joueurs veulent voir également les chambres des deux frères, la servante leur répond qu'ils n'ont pas loué de chambre mais qu'ils ont réservé deux lits dans le dortoir commun.

S'ils ont l'idée de fouiller le chariot, ils le trouveront bien vide pour un marchand. Il y a bien quelques coffres ou barriques, mais ceux-ci sont vides. Décidément, les agissements du marchand et de ses gardes du corps sont étranges.

La vérité :

Finegas est bien un marchand mais pas comme les autres, son commerce consiste à se procurer des artefacts pour ensuite les revendre au plus offrant. Hier soir, il avait justement un rendez-vous dans la clairière aux menhirs pour vendre un pendentif qui était au cou de sa fille. Malheureusement, l'échange ne s'est pas déroulé comme il le désirait... Lui, sa fille et ses gardes se sont retrouvés devant des mercenaires et un druide maléfique qui n'avaient aucune envie de payer le prix demandé. L'échange s'est transformé en combat et a tourné à la défaveur du marchand. Alors que le druide, sûr de sa victoire, s'approchait de la petite pour lui prendre le médaillon, la créature des bois est intervenue pour sauver Eliannor. Elle a tué deux mercenaires et elle a blessé le druide qui s'est enfui avec ses deux comparses restant. Comme Finegas était aux portes de la mort et que Guillaume et Dorian venaient

de pousser leur dernier soupir, elle a emmené Eliannor dans son repaire. Le druide Dunstan veut absolument le médaillon car c'est une partie d'un artefact qui lui permettrait de restaurer son ordre. Il est donc toujours dans la forêt où il attend patiemment une opportunité pour agir.



SCÈNE 4 : Le carnage

Le groupe trouvera facilement la clairière grâce aux indications de Jehan. Celle-ci est située sur une petite bute et des menhirs marqués de runes sont disposés sans ordre apparent. Le spectacle est terrible, il y a cinq corps dispersés dans les environs, du sang un peu partout et des traces de luttés en de nombreux endroits. Guillaume et Dorian sont morts l'un à côté de l'autre tués par le fer. Les trois autres corps quant à eux sont dans un triste état, déchiquetés, éviscérés et décapités. La créature qui a fait ça doit avoir une force colossale et des griffes capables d'ouvrir un homme en deux sans efforts.

La pluie de la veille a effacé certaines traces et en a accentué d'autres. On peut remarquer qu'il y a trois paires de traces de pas relativement profonds et une paire beaucoup plus légère provenant du village. De l'autre côté de la clairière, on peut observer plusieurs traces mais il est difficile d'estimer leur nombre. Au mieux, on peut dire qu'ils étaient entre quatre et huit mais sans aucune certitude. La pluie s'est écoulée de ce côté rendant les traces difficilement identifiables. On peut quand même

observer les empreintes d'un animal, semblables à celles d'un loup de très grande taille. En revanche, au dessus de la bute où le combat a eu lieu, les marques sont un peu plus nettes. Elles montrent de nouveau des empreintes d'hommes, de ce pseudo loup et de la créature qui a tué les inconnus. Ces

empreintes semblent sortir de nulle part et sont beaucoup plus profondes que les suivantes, il n'est pas difficile de comprendre que la créature volait et a atterri à cet endroit. Les marques sont larges, (une fois et demi celles d'un homme imposant) et montrent cinq orteils griffus. Une autre paire d'empreintes peut être découverte par un bon pisteur. Ce sont celles d'Hornelus qui a découvert les corps avant les joueurs. Il a ramassé tous les objets de valeurs hormis les armes et il a pris grand soin d'effacer ses traces.

Alors que le groupe est en train d'observer l'endroit, le joueur qui a parlé avec Eliannor retrouve son ours en peluche. Le corps manquant de la petite devrait les encourager à poursuivre les recherches. Si les joueurs décident de suivre les traces du groupe de Dunstan, celles-ci se perdent un peu plus loin sans véritable espoir de les retrouver. Explorer la forêt pour trouver une piste ne mènera à rien à part perdre de nombreuses heures. La végétation s'étend à perte de vue offrant trop d'endroits pour se cacher. Et leur méconnaissance des environs ne joue pas en leur faveur. Il leur faudrait quelqu'un qui connaît la forêt comme sa poche, comme ce bon vieux Hornelus.

SCÈNE 5 :

Un trappeur qui se sent coupable

Hornelus ne sera pas présent à l'auberge avant la tombée de la nuit, ce qui laisse le temps à vos joueurs de découvrir un peu les environs. Une fois l'obscurité présente, Hornelus se présente à l'auberge comme à son habitude pour boire quelques bières. Un fin observateur remarquera qu'il a l'air contrarié et qu'il semble hésitant. Quand les joueurs s'approchent de lui pour lui demander de l'aide, il les prend de court.

« J'ai vu également les corps ce matin, je suis venu prévenir Jehan mais il m'a dit que vous vous occupiez de cette sombre histoire. Vous voulez savoir où trouver la bête n'est ce pas ? Vous avez vu ce qu'elle a fait à ces hommes !? Vous êtes sûr de vouloir affronter cette chose ? »

Il hoche la tête gravement quand il obtient la confirmation du groupe.

« Comme vous voulez, mais sachez que vous n'êtes pas les seuls à avoir essayé... Il y a peu, j'ai trouvé les hommes qui étaient partis à sa recherche. Cette chose, après les avoir tués sauvagement, les a disposés comme des trophées à l'entrée de son domaine. Avant de trouver les corps, je ne savais pas que cette partie de la forêt était son territoire. C'est un endroit sombre et très touffu que tout le monde évite car un couple d'ours hibou a élu domicile dans une grotte située à côté. »

Il sort une petite carte faite à la main et montre un endroit sur celle-ci.

« C'est plus ou moins là... Il manquait le corps de la petite hein... Bonne chance à vous ! »

Il prend sa bière et la vide d'un trait. Si les joueurs l'interrogent sur sa présence dans la clairière ce matin et sur la disparition des objets de valeurs, il répondra ceci :

« Oui, j'ai pris ce qu'il y avait de valeur tout comme vous l'auriez fait puisque vous me posez la question ! Ecoutez, si vous retrouvez la petite vivante, je donnerai tout à ses tuteurs. »

SCÈNE 6 : Promenons-nous dans les bois

Hornelus avait raison, l'endroit est particulièrement sombre et n'est pas du tout accueillant. Les arbres semblent tordus de douleur, la terre est spongieuse et une odeur de décomposition flotte dans l'air. Alors que les joueurs s'enfoncent dans cette partie de la forêt, ils entendent un craquement sur leur droite, suivi de cris stridents. Des cris qu'ils ont sans doute déjà entendus, ceux d'ours hibou. Le couple de monstres les a sentis de loin et est bien décidé à leur faire payer cette intrusion dans leur domaine.

Le combat contre les deux créatures doit les conduire un peu plus loin dans cette sombre partie de la forêt. Alors que la dernière bête vivante pousse son dernier soupir, ils remarquent plusieurs corps suspendus dans les arbres. Les dépouilles sont à un stade avancé de décomposition mais il ne faut pas être guérisseur pour comprendre que la mort a été violente. Les pièces d'armures sur les corps ou les armes éparpillées sur le sol montrent que le groupe était bien équipé et préparé.

Alors que les personnages progressent avec difficulté, ils ont plusieurs fois l'impression d'être observés. Ils sont en fait surveillés par la créature qui se demande ce qu'elle doit faire exactement. Elle s'est prise d'affection pour la petite humaine qui est gentille avec elle et ne désire pas s'en séparer. De plus, elle n'apprécie que modérément cette intrusion et, vu ce qu'ils ont fait aux animaux qui bordaient son territoire, elle doute qu'ils viennent pour discuter. Elle hésite à attaquer jusqu'au moment où les joueurs arrivent dans une petite clairière au sol ferme.

Un abri de fortune a été construit à l'aide de branchages et la petite Eliannor est profondément endormie sur un lit de mousse. À l'arrivée des joueurs, la petite se réveille et tout en frottant ses yeux, elle dit « *Oh bonjour ! Vous avez vu mon papa ? La dame des bois m'a dit qu'il reviendrait bientôt.* »

Au moment où les joueurs s'approchent d'elle, la créature bondit

littéralement des arbres pour atterrir entre eux et Eliannor. La description de Hornelus n'était pas très loin de la réalité ! La créature étend ses ailes pour intimider les intrus. Elle s'adresse à eux dans un commun chaotique.



« *Partez Shumain... Petite shumaine reste avec Fassilda ! Elle pas encore salie par vos maisons. Partez ou vous finir sur arbres. Elle ma fille maintenant...* »

Ce qu'on peut lire dans son regard n'est rien d'autre qu'un sentiment qu'on pourrait qualifier d'humain. Celui d'une mère qui veut défendre son enfant.

Une solution pacifique est envisageable si vos joueurs le désirent, il suffit de la convaincre que cette petite fille n'a pas sa place dans ce genre d'endroit. Eliannor intervient également en remerciant la dame des bois mais elle doit retourner chez elle maintenant. Elle lui promet de revenir souvent la voir. Fassilda, la dame des bois, accepte un peu à contrecœur mais laisse partir Eliannor non sans l'avoir serrée une dernière fois dans ses immenses bras.

Si les joueurs décident d'attaquer la créature, Eliannor essaiera d'arrêter le combat. Dans tous les cas, elle expliquera à un moment avec sa vision d'enfant ce qui s'est réellement passé.

SCÈNE 7 : Un allié de choix

Alors que le groupe repart en direction du village avec Eliannor, un peu avant la clairière aux menhirs, ils vont être attaqués par le druide accompagné de son loup sangui-

naire et par les deux mercenaires. Dunstan a un réel avantage sur eux en choisissant d'attaquer directement dans la forêt mais si le groupe a épargné la dame des bois, cet avantage se retourne rapidement contre lui. En effet, Fassilda a suivi le groupe pour s'assurer qu'Eliannor arrive bien au village sans soucis. Elle interviendra rapidement offrant une grande aide aux joueurs.

Si le combat tourne en défaveur de Dunstan, celui-ci essaiera de s'enfuir, vous offrant des nouvelles opportunités d'aventures.

Une fois au village, après avoir expliqué la situation à Jehan, celui-ci remerciera le groupe pour leur aide et surtout pour leur discrétion. Il leur offrira une jolie récompense (selon votre propre vision) et si la dame des bois est toujours en vie, il s'arrangera pour faire taire les ragots qui tournent autour d'elle. Hornelus sera consterné d'apprendre que la créature n'était pas agressive et il se gardera bien d'en reparler à quiconque. Il déposera régulièrement par la suite quelques lièvres en guise de pardon à la Dame des bois. A moins qu'un joueur ne désire emmener Eliannor, celle-ci sera confiée à un jeune couple de la région et plus grande, elle ne manquera pas de rendre visite à sa protectrice.

LE BESTIAIRE

Dunstan et son loup sanguinaire

Humain druide niveau 11

Humanoïde (humain)

de taille M, LM

Dés de vie : 72 pv

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 10 m

Classe d'armure : 22

Attaque de base/lutte : +9/+4

Attaque : cimenterre +1
(+11, 1d6+2, 16-20 x2)

Jets de sauvegarde : Réf +5,
Vig +8, Vol +10

Caractéristiques : For 14, Dex 14,
Con 13, Int 12, Sag 17, Cha 12

Compétences : concentration +10,
connaissance nature +15, connaissance des sorts +9 ; perception auditive +5, détection +5, discrétion +3

Dons : Science de l'initiative, arme de prédilection (cimeterre), science du critique (cimeterre), Esquive.

Pouvoir de classe : Instinct naturel, compagnon animal, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, forme animal (4+1/jour), forme animal (G et TP), immunité contre le venin.

Sort : 6/6/5/5/4/2/1

Niveau 0 : (6) Création d'eau ; Détection de la magie ; Lumière ; Purification de nourriture et d'eau ; Illumination ; Soins superficiels

Niveau 1 : (6) Apaisement des animaux ; Enchevêtrement (2X) ; Fosses ; Brume de dissimulation ; Endurance aux énergies destructrices ; Soins légers

Niveau 2 : (5) Hypnose des animaux ; Lame de feu ; Nuée grouillante ; Peau d'écorce ; Sphère de feu

Niveau 3 : (5) Domination animale ; Fusion dans la pierre ; Protection contre les énergies destructrices ; Convocation d'alliés naturels III ; Soins modérés

Niveau 4 : (4) Colonne de feu ; Contrôle des plantes ; Dissipation de la magie ; Scrutation.

Niveau 5 : (2) Convocation d'alliés naturels V ; Tempête de grêle

Niveau 6 : (1) Voie végétale

Équipement : cimeterre +1, anneau de protection +1, armure de peau +1, 2 potions de vie (D8), robe de druide, 350po.

Animal de taille G FP3

Dés de vie : 55 pv

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+15

Attaque : morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

Attaque à outrance : morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discrétion +0, Perception auditive +7, Survie +2.

Dons : Arme de prédilection (morsure),

Course, Pistage, Vigilance

Facteur de puissance : 3

Les mercenaires de Dunstan

Humain guerrier niveau 4

Humanoïde (humain) de taille M, NM

Dés de vie : 34 pv

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6,5 m

Classe d'armure : 21

Attaque de base/lutte : +6

Attaque : épée bâtarde (+9, 1d10+3)

Attaque à distance : Arc court (+6, 1d6+3)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 10

Compétences : perception auditive +2, détection +2, équitation +4, saut +1

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), maniement des armes exotiques (épée bâtarde), science de l'initiative, attaque en puissance, spécialisation martiale.

Équipement : Épée bâtarde de maître, harnois avec un écu, 120 po, deux potions de vie 1d8.

Le couple d'ours- hibou de la forêt

Créature magique de taille G FP4

Dés de vie : 52pv, 60 pv

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+5) et bec (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Réf

+5, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Pistage, Vigilance

La dame des bois

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 78 pv

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m, vol 18 m

Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+1

Attaque : griffes

(+6 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+6), morsure (+10 corps à corps, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : immobilité, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +4

Caractéristiques : For 23, Dex 12, Con 22, Int 6, Sag 11, Cha 7

Compétences : Détection +6, Discrétion +9,

Perception auditive +6

Dons : Attaque en finesse, Attaques multiples, Attaque en vol.





AIDES DE JEU |

52-54 : *Le village d'Autrechène*

55-59 : *Metal Adventures (officielle)*

60-61 : *L'escrime médiévale*

62-63 : *PJ Only*

64-65 : *MJ Only*

66-68 : *Reprendre le jdr*



Le village d'Autrechène

Au centre du village se tient une auberge fortifiée du nom de « L'arrêt des commerçants ». Longtemps elle a été le seul bâtiment des environs. Les voyageurs qui passaient dans la région avaient pris l'habitude de s'arrêter ici. L'auberge était connue pour accueillir toutes sortes de personnes. Son personnel comptait un traducteur maîtrisant plusieurs langues ainsi qu'une garde composée de quatre hommes.

Le premier marchand itinérant qui installa sa tente à côté de l'auberge proposait le matériel nécessaire à tout voyageur. Il dut verser une patente à l'auberge pour exercer dans son secteur d'influence. Puis la tente devint bâtisse et attira d'autres commerçants. Ainsi, en moins de deux ans, la région accueillit un forgeron, une écurie de relais, un apothicaire, un waretier, un boulanger, de même que quelques fermes disséminées dans un rayon de vingt kilomètres. Le puit central fut agrandi pour permettre à l'ensemble de la communauté d'en profiter. L'auberge étant l'épicentre de la communauté, elle devint en quelque sorte la mairie, et son patron, le maire. Les habitants versant une taxe de séjour à l'auberge, celle-ci a pu s'agrandir et doubler ses services. Actuellement, on y trouve une garde composée de huit hommes (sept de niveau 1 et un de niveau 2), trois filles de joie, quatre serveuses, deux traducteurs, ainsi que plusieurs pièces isolées pour les rencontres demandant plus de discrétion.

L'auberge est située au carrefour de deux grandes routes. La première, très fréquentée, relie deux grandes villes, l'une au nord, l'autre au sud. L'autre, beaucoup moins passante, part d'une cité de l'ouest puis serpente à travers une vaste plaine, où l'on peut trouver quelques fermes, avant de se perdre dans une caste forêt au pied de la montagne portant le nom de « Pic de Kortos ».

L'auberge

Une atmosphère de sécurité se dégage de cette imposante structure. Elle propose également des lieux plus propices aux transactions qui requièrent le secret. Dans ce lieu de paix, on pourrait croire que le visiteur est à l'abri de tout mais l'auberge d'Autrechène renferme également des secrets inavouables.

Les Personnalités



Jehan Patt

Le patron de l'auberge est également, sans équivoque, celui d'Autrechène. Il a placé la première pierre de ce village et aime le rappeler lors des réunions de la communauté. C'est un homme dans la quarantaine qui a eu de la chance au bon moment. Il faut reconnaître qu'il a su la saisir à temps et qu'il n'est pas né de la dernière pluie. Il n'abuse pas de son pouvoir et essaie de faire en sorte que les habitants de sa communauté se sentent bien. Néanmoins il ne perd pas de vue son objectif principal : le profit. Il souhaiterait que de nouveaux venus viennent grossir les rangs de sa communauté, mais sait pertinemment que son village ne pourra jamais prétendre au statut de ville. Pour ce faire, il faudrait déjà que le roi s'intéresse à son village. Or, vu le type d'affaires qui sont traitées dans son établissement, il n'y tient pas tant que ça. Toutefois, le lieu est loin d'être un coupe-gorge. Jehan a simplement su tirer profit d'une partie de sa clientèle qui aime entretenir un certain mystère autour de ses transactions. La situation de son auberge, au carrefour de trois grandes routes commerciales, en fait un lieu idéal pour les commerçants, les guildes, les voyageurs et les mercenaires. Certains nobles ou riches marchands aiment

passer des contrats de tous types dans son établissement, connu pour sa discrétion. La présence de sa milice rassure tout le monde et préserve la clientèle de la plupart des problèmes. L'auberge est fortifiée pour décourager d'éventuels pillards, précaution datant de l'époque où l'on ne trouvait aucun autre bâtiment à moins de cinquante kilomètres.



Arnaut Farfouille

Arnaut est le premier à avoir rejoint Jehan, ouvrant un petit commerce dans une tente près de l'auberge. Il a la trentaine, les cheveux bruns et est d'apparence banale. Après plus de dix années en tant que marchand itinérant celui-ci désirait s'installer dans un endroit fréquenté mais en restant loin de la ville. La fréquentation et la sécurité de l'auberge l'ont tout de suite séduit et la taxe de séjour pour la protection n'était pas écrasante. Avec le temps, il a commencé à se lier d'amitié avec Jehan au point d'être devenu, d'une certaine manière, son bras droit. Il laisse trainer ses oreilles et fait régulièrement un petit rapport à Jehan. Pourtant, depuis quelques temps, il estime qu'il ne reçoit pas réellement ce qu'il mérite. Lors des réunions, Jehan le fait toujours passer pour le dernier des idiots. Certes, celui-ci lui a expliqué que c'était pour tromper les autres résidents mais Arnaut commence à douter. Il a donc sorti d'une de ses vieilles malles un vieux manuscrit poussiéreux et abîmé. Cet ouvrage contient une recette particulière qui lui assurerait l'amitié régulière de Jehan. Il ne lui manque plus que quelques ingrédients qu'il espère dénicher grâce aux voyageurs pour réaliser la formule.



Gauvin Ferrot

Gauvin est un ancien aventurier qui a décidé de s'installer suite à une violente bataille durant laquelle il a perdu plusieurs compagnons de route. Quelques mois de convalescence et une vilaine blessure à la jambe lui ont laissé tout le temps de méditer sur ses activités. Celles-ci lui ont semblé trop risquées malgré les gains confortables qu'elles engendraient. D'autant plus que ses bénéfices ne restaient jamais très longtemps dans ses poches, dépensés en équipements, à la taverne, avec des filles et parfois en drogues. N'ayant que deux talents : se battre et fabriquer des armes, il a décidé de s'installer comme forgeron dans ce petit village prometteur. Son groupe avait l'habitude de faire des arrêts de quelques jours à l'auberge de Jehan pour se repo-

ser et se divertir. Comme il ne désirait pas complètement rompre avec sa vie d'aventurier, ce village qui voit passer une population diverse était l'endroit idéal.

Les débuts n'ont pas été facile car Gauvin n'avait pas la pratique d'un forgeron, ni le courage d'ailleurs, mais petit à petit, il prit le coup de main.

Gauvin est un homme d'une trentaine d'années, considéré par beaucoup comme un bon vivant à la boisson facile. Il est apprécié des femmes du village pour sa virilité et craint des hommes pour sa force. Même s'il a décidé de se ranger, il est tout à fait possible qu'un groupe d'aventurier réussisse à le convaincre de partir avec lui.



Guillaume Palfroi

Guillaume et sa famille se sont installés à Autrechène depuis peu. Il tient les écuries et s'occupe également des chiens de chasse, ainsi que des faucons des nobles de passages. C'est un homme d'une vingtaine d'années qui a fini depuis peu son apprentissage. Il a quitté la ville suite à la faillite de son ancien patron, victime d'un penchant pour la bouteille. Pour le moment, il jouit d'une bonne réputation, rapportée par ses clients. Il n'apprécie pas trop Jehan et son autorité mais il doit bien reconnaître qu'il gagne mieux sa vie ici qu'en ville.



Eléonore Planry

Eléonore arriva un jour à Autrechène avec son père et n'en repartit pas. Ce dernier, apothicaire itinérant, lui avait appris son art. La naissance de ce petit village, ce lieu à la croisée des chemins, son père vieillissant et surtout la présence aux alentours d'une plante rare la poussèrent à rester. Elle s'installa donc ici avec son père, Donatus. Elle est capable de préparer des décoctions, sirops, poudres, thériacales et autres baumes. Ses prix varient en fonction du client mais les gens du village ont souvent un très bon prix en comparaison des voyageurs.

C'est une jeune femme assez jolie qui se sent un peu seule. Elle a bien eu une petite aventure avec Gauvin mais celui-ci est beaucoup trop volage pour elle. De plus, la présence de son vieux père fait fuir le peu de prétendants qui ne veulent pas l'avoir à leur charge. Depuis peu, toutefois, un homme mystérieux recouvert de tatouages vient régulièrement lui rendre visite. L'homme en question loue une chambre dans l'établissement de Jehan.



Maître Chauvast

Maître est un waretier, c'est-à-dire un couvreur de chaume. Plus qu'un métier pour lui, c'est un art qui lui vient de ses ancêtres. Comme il le dit souvent « Nous sommes couvreurs de-

puis cinq générations ! Voici un gage de qualité. » Il s'est installé dans la région avec sa famille car il sent que ce petit village va continuer à s'accroître. Il y a déjà quelques bâtisses dans le voisinage, ainsi que des fermes aux environs, qui demandent ses services. Malheureusement, cela ne suffit pas encore pour entretenir sa famille. A contrecœur, il accepte donc des petits travaux d'entretien. Les gens du village le respectent pour son sérieux et son savoir-faire.



Pailly Lefour

Pailly et sa famille ne sont installés comme boulangers au village que depuis quelques mois mais tout ne va pas comme il le voudrait. Au cours de l'an-

née, son stock a été contaminé par l'ergot de seigle. Si Eléonore n'avaient pas été là, la situation aurait pu être très grave. Pailly a donc dû détruire tout son stock mais comme l'importation de la farine lui coûtait trop cher, il a dû s'improviser meunier. Malheureusement, il n'avait pas assez de fond pour construire un moulin à vent et a donc dû emprunter de l'argent à Jehan. Le rendement de son moulin n'étant pas assez bon, et il a aussi dû acheter des bœufs pour entraîner la roue mécaniquement. Son seigle est fourni pour le moment par un fermier situé à l'est de l'auberge. C'est sa femme Marie et ses enfants qui s'occupent de moudre le seigle et d'en faire une farine de mauvaise qualité, il faut bien le reconnaître. Pourtant Pailly ne perd pas courage et continue à fabriquer son pain.

Il fournit gratuitement l'auberge pour rembourser sa dette. S'il gagne un peu d'argent, c'est grâce aux voyageurs car depuis l'épisode de l'ergot, les autres villageois hésitent à acheter ses produits. Et ils ont malheureusement raison car Pailly n'a pas vraiment détruit son stock. Il a décidé de l'écouler en le mélangeant avec du seigle non contaminé. Il ne vend ce pain impropre à la consommation qu'aux plus démunis qui ne font qu'un arrêt à Autrechène avant de continuer leur route.

Les rumeurs d'Autrechène

- On raconte qu'une créature étrange et inamicale rôde dans la forêt au pied du « Pic de Kortos ». Elle s'attaquerait aux voyageurs imprudents qui n'auraient pas trouvé un abri avant la tombée de la nuit. Un des survivants l'aurait décrite comme un humanoïde à la peau verte avec des ailes aussi large qu'un homme. Elle aurait des griffes tant acérées que le monstre serait capable de couper un cheval en deux d'un seul coup ! Ses yeux refléteraient une intelligence malsaine et diabolique et ses crocs lui permettraient de perforer la plus résistante des armures. C'est le trappeur Hornelus qui, en échange de quelques bières, en parle le plus volontiers. Beaucoup pensent que cette histoire n'est que la divagation d'un vieil ivrogne. Pourtant, il y a quelques semaines, un groupe d'aventuriers en mal péripéties est parti dans les bois à la recherche de cette bête. Ils n'en sont jamais revenus...

- Dans le dortoir commun, à l'heure où les braves gens dorment sur des literies douteuses, alors qu'une odeur de rance et de musc vous agresse les narines et que le feu dans l'âtre de la cheminée est mourant, une forme apparaît à la lueur de la lune. Elle se penche sur un des dormeurs et d'un geste, provoque chez lui de terribles cauchemars. Et elle se nourrit de sa peur.

- Certains soirs, quand la salle commune est bondée, alors qu'une forte odeur de bière enivre les clients, Jehan se place devant l'immense cheminée. Une des servantes frappe alors un gong pour attirer l'attention de la foule tandis qu'une autre fait tomber, grâce à une grande perche, une corde de la plus haute des poutres de l'établissement. Jehan d'un geste majestueux montre le point de fixation de la corde. Les nouveaux venus peuvent y remarquer un coffret, maintenu à la poutre. Alors que de l'autre main, il sort une clé, il lance un défi à la foule :

« Mes amis ! Mes braves ! Ce coffre contient une clé mais pas n'importe quelle clé. Elle m'a été confiée par l'archimage Zendralh le tout puissant ! On raconte qu'elle permet d'ouvrir une porte vers un autre monde. Y a-t-il des courageux dans cette salle pour oser grimper à cette corde et prendre son destin en main ? Je vous préviens tout de même : cette corde a été huilée et une de mes assistantes aura le droit de vous perturber d'une manière ou d'une autre. Je parie vingt-cinq pièces d'or qu'aucun d'entre vous n'y arrivera ! Que les jeux soient ouverts ! »

- Si vous dormez au premier étage, un peu avant que l'aube ne se lève, il est possible que vous entendiez des grattements à votre fenêtre. Si, poussé par la curiosité, vous vous dirigez vers celle-ci, vous risquez de ne plus jamais être le même. La rencontre que vous pourriez faire changerait à jamais votre vie.

Metal adventures



Les trésors d'Havana

Cette aide de jeu est destinée aux joueurs et aux meneurs de Metal Adventures. Elle met en scène les particularités des pirates originaires d'Havana, la fameuse planète pirate du dernier millénaire. Vous y trouverez donc des origines spécifiques à ce monde et des traits particuliers pour votre personnage typiques des pirates havanais.

Ce matériel de jeu est une prépublication, vous le retrouverez dans un futur supplément de la gamme officielle. D'ici là, venez poster vos remarques et vos réactions sur le forum officiel des pirates de l'espace : <http://forum.matagot.com> !

Nouvelles origines : fils de pirate

Mon fils, tu seras pirate !

Les origines du Manuel des joueurs correspondant à Havana permettent de créer un personnage issu soit d'une famille de pirates indépendants, soit d'une famille havanaise sans histoire. Il existe cependant des familles de pirates attachées aux traditions d'une confrérie, et des familles d'Havanais adoptant un mode de vie spécifique. Dans un cas comme dans l'autre, ces familles forgent le caractère de leurs membres d'une façon bien particulière. Les traditions qu'elles défendent sont connues sur tout Havana, et leurs membres sont reconnaissables parmi les autres Havanais au premier coup d'oeil.

Au cours de la création de votre personnage, lorsque vous choisissez d'être un Havanais, vous avez le choix :

- Vous pouvez décider que vous avez appartenu à une famille sans histoire. Dans ce cas, utilisez les indications et les bonus du Manuel des joueurs.
- Vous pouvez décider que vous avez appartenu à une famille respectant une des traditions décrites ci-dessous. Les bonus indiqués remplacent alors ceux du Manuel des joueurs. Votre compétence de connaissance est toujours Connaissance (Havana).

Note : en ce qui concerne les quatre confréries, tous les membres de celles-ci ne sont pas nés dans une famille se revendiquant elle-même de cette tradition ; ils ne sont donc pas tous dotés de cette origine... et vice-versa !



Les Bastardos

La confrérie des Bastardos n'accueille que des mutants. Il ne s'agit pas d'un regroupement génétique, mais d'une communauté d'intérêts. Grâce à leur énergie X, les mutants de cette confrérie envisagent l'univers et l'existence d'une façon particulière, inaccessible aux humains « normaux ». Ils se passionnent pour les mystères de la Galaxie, les races aliens perdues et n'ont de cesse d'explorer leur pouvoirs... ou l'espace !

• Pirate : Perception, Sciences stellaires

L'éducation que vous avez reçue est aussi bizarre que

votre patrimoine génétique. Vos parents vous ont abreuvé d'histoires sur des systèmes planétaires bizarroïdes, sur des artefacts alien défiant les lois de la physique et sur les mystères fabuleux de l'espace. Vous avez écouté ces histoires fantastiques avec attention, y démêlant à chaque fois ce qui relevait de la certitude scientifique ou de la théorie plus ou moins fantasque.



Les Black Mambas

Les Black Mambas sont des pirates farouches et impitoyables. Ils sont fiers d'être libres et de défier les nations stellaires, prouvant à chaque abordage leur vaillance guerrière. Forgés au combat, ils ne s'embarassent guère de scrupules et ne respectent pas toujours le code des pirates : ce qui compte, c'est la victoire ! Pourtant, il règne une discipline de fer au sein de ces équipages et lorsque la communauté des pirates est menacée, les Black Mambas se rassemblent dans d'impressionnantes flottes de guerre.

• Pirate : Sang-froid, Détermination

Vous avez été élevé à la dure, sans compassion ni tendresse. Souvent absents, vos parents ne vous ont rien épargné, et vous avez servi comme mousse dès votre plus jeune âge, ne profitant d'aucun traitement de faveur. La moindre défaillance était punie avec une grande sévérité, et votre éducation était digne des pires écoles militaires de l'Empire galactique. Vous ne le regrettez pas, car dans le dernier millénaire, il faut être fort pour survivre !





Les Frères de la côte

Les frères de la côte sont des pirates au grand cœur, toujours prêts à partir à l'aventure. Ils sillonnent l'espace le sourire aux lèvres, redressent les torts et accomplissent d'incroyables exploits, parfois simplement pour la beauté du geste. Leur foi dans l'idéal pirate et le code d'honneur leur permet de rallier à eux les opprimés des nations stellaires et de constituer de puissants équipages. Confiants dans l'avenir et dans leur capacité à relever tous les défis, ils dégagent une joie de vivre enthousiaste et communicative. On leur reproche souvent d'être naïfs, mais eux savent que leur plus grande force, c'est leur idéal...

• **Pirate : Agilité, Eloquence**

Vous avez toujours considéré vos parents comme des héros. Comme eux, vous vouliez, et voulez toujours, être un héros audacieux et bienveillant. Vous avez commencé à les imiter très jeune en prenant l'habitude de toujours choisir le chemin le plus dangereux pour aller entre deux points, ce qui vous apprend, notamment à toujours retomber sur vos pieds. Surtout, avec les années, vous avez compris que vous n'aviez pas à avoir honte de vos idéaux et de vos grands sentiments, et qu'au contraire, en les dévoilant à tous, vous pourrez leur communiquer votre héroïsme !



Les Hijos de Havana

Les Hijos de Havana sont tous des pirates originaires d'Havana ou ayant longuement séjourné sur cette planète. Car pour appartenir à cette confrérie, il faut être habité par « l'esprit d'Havana » : un mélange de joie de vivre,

de passion amoureuse et d'insouciance. En outre, il faut avoir à cœur de protéger la planète pirate et d'assurer la cohabitation entre les pirates et les Havonais. Diplomates, mais aussi joyeux fêtards, les Hijos ont la sensualité chevillée au cœur et déambulent dans la Galaxie comme on danse un tango.

• **Pirate : Présence, Empathie**

Vous avez passé la plus grande partie de votre enfance et de votre jeunesse sur Havana, tranquillement installé sur la plage ou participant aux fêtes pirates endiablées. La maison était toujours pleine d'amis et d'inconnus, et même lorsque vous accompagniez vos parents dans l'espace, le vaisseau emportait toutes sortes de réfugiés ou de connaissances dans les voyages. La timidité est pour vous un concept étrange et vous êtes toujours ravi de vous faire de nouveaux amis !

Les Havonais des côtes

Les Havonais des côtes sont ceux qui vivent le plus au contact des pirates, voire qui vivent à Havana City, contrairement aux paisibles pêcheurs qui limitent leur contact avec les fibustiers. Ils ont appris les codes et les habitudes de leurs turbulents voisins, voire à tirer profit de leur présence en installant tel ou tel commerce près de l'astroport. La plupart ont même appris à apprécier les pirates de l'espace, ou en tout cas à comprendre pourquoi ils agissaient ainsi.

• **Indigène : Présence, Illégalités**

Comme vos parents, vous avez toujours vécu au contact des pirates de l'espace. Entre les beuveries, les rixes, voire les tentatives d'intimidation, la vie n'était pas toujours rose. Peu importe, vous trouviez toujours le moyen de vous entendre avec les pirates et de faire commerce avec eux. Pour vous, commercer avec une crapule est devenu une seconde nature, et ce sont les gens distingués qui vous paraissent bizarres...

Les Havonais tribaux

Les Havonais tribaux sont ceux qui prennent le risque de vivre à l'écart des côtes, dans les jungles hostiles d'Havana. Sans être aussi sauvages que les Havonais de Nueva Havana, ils conservent autant que faire se peut le mode de vie ancestral d'Havana : ils vénèrent les esprits de la nature, pratiquent des rituels primitifs et évitent les étrangers. Même ceux d'entre eux qui quittent les jungles pour rejoindre Havana City restent superstitieux et un peu sauvages.

• **Indigène : Sang-froid, Esotérisme**

Avant de vous engager dans un équipage pirate, vous

aviez toujours vécu dans la jungle. Certes, lorsqu'il fallait chasser, vous utilisiez une arme énergétique, et votre village avait un communicateur, mais vous avez vécu au contact de puissantes forces spirituelles et avez grandi avec les légendes fantastiques et terrifiantes de votre peuple. Pour vous, l'univers n'est pas fait que de matière et d'énergie, mais aussi de magie...

Nouveaux traits

Impossible n'est pas pirate !

Quelle que soit la tradition dans laquelle ils ont été élevés, les pirates nés ou ayant grandi sur Havana portent en eux quelque chose de différent. La culture havanaise et la douceur du climat local adoucissent les caractères, mais enflamment les passions. Les pirates havanais emportent avec eux un peu de la planète ; la joie de vivre, l'audace et, d'une certaine façon, le panache !



Les traits qui sont accompagnés du symbole pirate ne peuvent être acquis que par des personnages originaires d'Havana, quelle que soit leur tradition.

Nouvelles qualités

Combattant flamboyant (+3)

Tous les pirates aiment partir à l'abordage avec un pistolet laser dans une main et un sabre dans l'autre. Chez certains, c'est devenu un véritable style de combat, transmis de génération en génération dans les familles pirates et certains équipages. Dynamique et toujours en mouvement, le pirate alterne les coups de sabre et les tirs de pistolet, si bien que l'adversaire ne peut jamais savoir s'il doit parer ou baisser la tête !

Effet : lorsque le personnage a une arme de poing dans une main et une arme de mêlée dans une autre, il peut utiliser l'une des deux avec la compétence qui correspond à l'autre pour attaquer un adversaire au corps à corps.

Danse havanaise (+3)

La danse havanaise est connue dans toute la Galaxie, mais bien peu en connaissent réellement les pas ou le tempo. Issue de nombreux styles ramenés sur Havana par les

pirates, la danse havanaise se caractérise par ses rythmes langoureux qui succèdent à des accords saccadés, ainsi que par la sensualité des mouvements. Son seul défaut, c'est que la passion des danseurs est parfois si communicative qu'elle déclenche des bagarres de bar !

Effet : le personnage peut utiliser des dés MF lorsqu'il effectue une action impliquant Danse.

Fêtard (+1)

La fête est aussi essentielle au mode de vie pirate que les abordages et les trésors. Pour tous, c'est l'occasion de se retrouver entre amis et de souffler un grand coup. Certains pirates aiment tellement faire la fête qu'ils sont capables de s'enivrer complètement de son ambiance, oubliant tous leurs tracas...au moins jusqu'à ce qu'ils décuvent !

Effet : lorsque le personnage fait la fête (cf. MdJ, p. 192), il récupère 1 PP en plus.

Parrain (+3) *

Même s'il vient juste de poser le pied sur Havana, le personnage a déjà réussi à s'attirer les bonnes grâces d'un des quatre amiraux de la planète pirate. Cet amiral est prêt à donner, de temps en temps, un coup de pouce au personnage et à faire les bons offices si celui-ci s'attire le courroux d'un autre amiral pirate.

Effet : Le joueur peut choisir l'un des quatre amiraux d'Havana comme parrain. S'il parvient à joindre ce dernier, il peut lui demander une aide en rapport avec la planète pirate ou les pirates eux-mêmes.

Réflexes de pirate (+1)

Habitué aux bagarres de bar et aux mauvais coups, le pirate a toujours la main près de son arme. Au moindre bruit, il est capable de dégainer à la vitesse de l'éclair, car il sait que la différence entre la vie et la mort tient parfois à un pistolet laser...

Effet : une fois par tour, le personnage peut Dégainer en une action gratuite.

Rhum Lover (+3)

Pour bien des pirates, le rhum est le nectar de la vie, la boisson qui fait oublier tous les tracas, et même les blessures. Si beaucoup de pirates se contentent de boire le rhum, le personnage, lui, le déguste. Il connaît si bien toutes les sortes de rhum qu'il peut presque identifier la plantation dont provient une bouteille. Chaque gorgée lui fait parcourir des milliers de parsec et le ramène sur une plage de sable blanc.

Effet : Quand le personnage utilise «Et une bouteille de rhum !», il récupère 1 point de Vie en plus de l'effet de la bouteille.

Nouveaux défauts

Honorable (-3)

Tout simplement, le personnage tient ses promesses. Toujours. Son nom et sa parole sont ses biens les plus précieux. Lorsqu'il jure quelque chose, il s'y tient, et au prix de sa vie s'il le faut !

Effet : lorsque le personnage jure « sur son honneur », le joueur est obligé d'honorer ce serment. Et en restant de bonne foi s'il vous plaît !

Mal du pays (-1)

Le personnage est tombé amoureux d'Havana, à tel point qu'il a du mal à s'en passer. Certes, il aime l'aventure et le danger comme n'importe quel pirate, mais lorsqu'il reste trop loin de sa terre natale ou d'adoption, une terrible mélancolie lui étreint le cœur.

Effet : au début de chaque séance, le personnage doit dépenser 1 PP si cela fait plus de six mois qu'il n'a pas posé le pied sur Havana.

Pirate au grand cœur (-3)

Le personnage croit dur comme fer à l'idéal pirate. Pour lui, être pirate, c'est plus qu'aborder des vaisseaux et amasser de l'or. Il sait qu'il peut sauver des gens, aider les malheureux et combattre l'injustice. Et parce qu'il le peut, il le doit !

Effet : une fois par séance, le MJ peut dépenser autant de dés MF que le Sang-froid du personnage pour le forcer à redresser un tort, combattre une injustice ou donner l'exemple. Si ce défaut est celui d'un PNJ affrontant les PJ, le MJ récupère autant de dés MF que le Sang-froid du PNJ lorsque celui-ci prend des risques.

Retraité (-3)

Ce défaut est réservé aux PNJ : usé par une vie d'aventures trop souvent tragiques, le personnage n'a plus la force de se battre et espère simplement finir ses jours tranquille.

Effet : le personnage est dépourvu de points de Panache.

Révolté ! (-3)

Pour devenir pirate, il faut se révolter contre son ancienne vie. Non seulement c'est ce qu'a fait le personnage, mais en outre, il réalise à quel point cela a changé, en bien, sa vie. Il est convaincu que tout le monde devrait faire comme lui et prendre son destin en main, par la force s'il le faut !

Effet : une fois par séance, le MJ peut dépenser autant de dés MF que le Sang-froid du personnage pour le forcer à déclencher une révolte ou une rébellion face à un gouvernement injuste. Si ce défaut est celui d'un PNJ

affrontant les PJ, le MJ récupère autant de dés MF que le Sang-froid du PNJ lorsque celui-ci prend des risques.

Je ne suis pas Havanaï !

Votre personnage est un pirate, certes, mais pas un Havanaï ? Ne soyez pas triste ; chaque origine est accompagnée de bonus et de traits particuliers spécifiques. Ceux-ci sont détaillés dans les différents suppléments de la gamme Metal Adventures.

Le rhum d'Havana

Les experts vous diront qu'il y a le rhum... et le rhum. En l'occurrence, la rhumerie d'Havana vend plusieurs types de rhum. Ceux-ci sont tous considérés comme du rhum d'Havana (les prix correspondent à une bouteille) :

- **Rhum blanc (1G)** : incolore et goûtu, c'est le rhum auquel tout le monde pense lorsqu'on parle de rhum. Lorsqu'un personnage utilise l'effet « Et une bouteille de rhum ! » (cf. MdJ, p. 90), il regagne autant de points de Vie que de bouteille ingurgitées. Il ne peut regagner ainsi plus que son score de CAR.

- **Rhuma (5G)** : incolore, ce rhum est concocté grâce à de l'eau de Rhuma (cf. p. GdM, p. 145). Légèrement parfumé, plus doux que le rhum traditionnel, il est aussi plus facile à supporter. Les tests pour résister à ses effets sont de Difficulté 2.

- **Vieux rhum (25G)** : de couleur ambré, le vieux rhum ne se boit pas, il se savoure. Lorsqu'un personnage utilise l'effet « Et une bouteille de rhum ! » (cf. MdJ, p. 90), il ne regagne pas de points de vie, mais si quelqu'un tente de le Soigner ce jour-là, le test est TF.

Auteur : Arnaud Cuidet
Illustrations : Droits Réservés :
Les Editions du Matagot.



Escrime médiévale

Dans les jeux médiévaux, il est courant de demander aux personnages de déposer leurs armes avant de se rendre à une soirée, à une réception ou de voir un puissant quelconque. C'est autant une question de sécurité que de politesse. Et les personnages de récriminer avant d'obtempérer. Une pratique courante, certes, mais fausse.

Au Moyen Âge, il existe une différence marquée entre les armes de guerre et les armes civiles. S'il est effectivement incongru de se promener en broigne, l'épée à deux mains sur l'épaule et le grand écu au côté, il ne viendrait à l'esprit de personne d'abandonner ses armes civiles – à savoir l'épée à une main et le petit bouclier appelé bocle.

Cet armement simple est utilisé par tous, nobles comme roturiers et même par les femmes parfois. On le porte en ville, dans les réceptions, sur les camps militaires lorsque l'on est au repos, en voyage. Les armements plus lourds, beaucoup plus chers et plus rares, sont réservés aux miles de l'ost du roi et uniquement en campagne – le reste du temps, les armes et armures de guerre sont soigneusement conservées à l'abri par les grands feudataires pour éviter les trafics, la vente aux ennemis ou la fonte pour en faire des outils.

Si l'armement civil est aussi répandu, c'est aussi parce qu'il s'agit d'une pratique nécessitant une grande technique – celui qui peut s'entraîner, le noble souvent, conserve ainsi l'avantage. Le combattant médiéval n'était

pas un sauvage qui se saisissait de n'importe quelle arme et s'en servait par pur instinct et avec brutalité, contrairement aux croyances trop longtemps partagées. En fait, l'art du combat occidental n'avait sans doute rien à envier aux pratiques orientales que l'on admire tant. Pour preuve, le plus ancien traité de combat connu, le *Liber de Arte Dimicatoria*, rédigé au 12^{ème} siècle et conservé en Angleterre, à la Royal Armouries – un document de 32 feuillets plus communément appelé MS I.33.

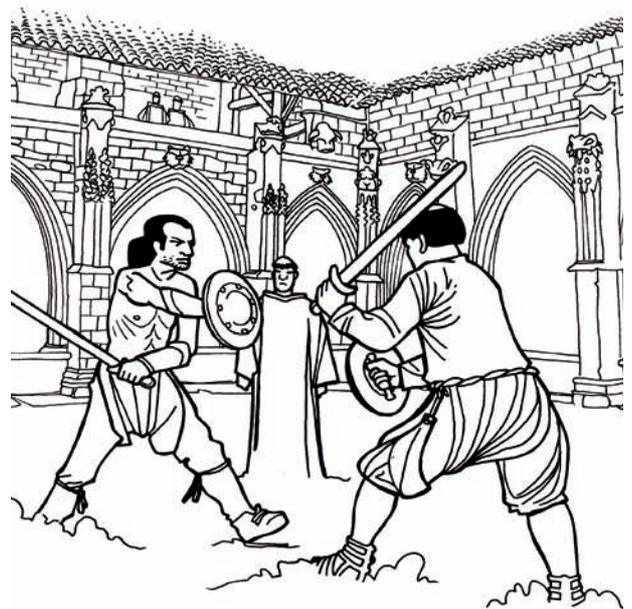
Ce document décrit par le détail, avec des illustrations claires, la pratique de l'escrime civile employant une épée longue à une main et un bocle. Ce dernier est un petit bouclier rond à manipule, c'est-à-dire qu'il possède une poignée, au contraire des boucliers attachés au bras, permettant la conduite du cheval ou l'usage de la lance, mais étant beaucoup moins agiles en combat au corps à corps. Le I.33 semble être une synthèse des pratiques occidentales en usage depuis plusieurs siècles et que l'on trouve presque partout du sud de l'Italie au nord de l'Écosse et même au-delà dans les terres scandinaves – l'usage du bocle est très similaire à celui du grand bouclier rond des norois. Incidemment, l'ensemble des gardes et attaques exposées sont très comparables aux techniques plus récentes, comme le *Dussack* apparu au 16^{ème} siècle en Allemagne, qui donna plus tard naissance à l'escrime moderne et à l'escrime sportive.

Le MS I.33 fut écrit par des moines pour des moines. Lorsque les codes médiévaux étaient encore marqués par les lois franques, l'ordalie – le combat judiciaire – était toujours une pratique courante. Les condamnés bénéficiaient de quelques semaines pour s'entraîner et c'était les moines qui étaient chargés de cette formation accélérée. Marqués qu'ils étaient par la logique et la recherche de l'exhaustivité, ils mirent donc au point un manuel destiné à l'instruction des élèves et précisant, point par point, les différents scénarios que l'on pouvait rencontrer dans un combat, aboutissant à l'établissement de sept gardes d'attaque et de cinq gardes de défense. La philosophie du combat au bocle était la même que celle d'un siège – il faut défendre les remparts et il faut se lancer à l'assaut de ceux-ci. Protéger sa main d'arme, utiliser le bocle pour créer un cône devant soi, frapper du bocle autant que de l'épée, écarter, feinter, changer ses coups à la dernière seconde, avancer et reculer, heurter et bousculer, engager le fer – autant de techniques complexes nécessitant autant d'intellect et de sang-froid que de férocité et de vaillance. Ces techniques étaient enseignées dans les villes et les campagnes par des maîtres d'arme. Ces derniers n'étaient pas de nobles sages, mais de véritables chefs de gangs qui s'affrontaient pour la main-mise sur des territoires et surtout pour l'accession à un meilleur statut social – celui de maître d'arme attaché à un château ou une maison.

Pour cela, il fallait être le meilleur, s'entraîner beaucoup, se battre souvent et, bien entendu, utiliser ses talents particuliers pour vivre et faire vivre les siens. Et oui, les célèbres batailles d'école si courantes dans les films japonais existaient aussi en Europe, sous des formes tout aussi violentes et codifiées. Une fois reconnu par un noble qui s'attachait ses services, un maître d'arme accédait à un meilleur rang social, à des revenus plus stables – autant de motivations pour ne pas reculer face à la violence nécessaire pour y parvenir. Dans les villes, les maîtres d'arme dirigeaient les cours des miracles et beaucoup de malandrins étaient parfaitement formés à l'usage des armes civiles ce qui en faisait des forces à prendre en compte lors des guerres ou des insurrections.

Que ce soit dans vos univers med-fan ou dans des jeux plus « historiques », comme *Hårn* ou *Ars Magica*, n'hésitez pas à remettre en cause les clichés véhiculés depuis si longtemps par Hollywood ou les films de Jean Marais. La réglementation du port des armes fut tardive – par héritage des pratiques franques et mérovingiennes notamment, les hommes libres (ceux qui ne sont pas en servitude) eurent le droit de porter les armes civiles jusque très tard et ils ne s'en privèrent pas. Mieux, les techniques étaient connues et enseignées – comme on peut apprendre le judo ou le karaté aujourd'hui. Et chacun pouvait donc se défendre. Quant aux gardes à l'entrée des cités, ils pouvaient certainement refuser l'entrée à une troupe en armes de guerre (ne serait-ce qu'en fermant les portes et en balançant de l'huile bouillante), mais ils n'avaient aucun préjugé contre les voyageurs simplement armés comme des civils : avec une épée longue et un bocle.

————— Auteur & Illustrateur : Le Grümph





JE JOUE *ROLEPLAY*, MOI, MÔSSIEUR !

Qu'est-ce que c'est que « jouer roleplay » ? Est-ce jouer sans dés ? Est-ce du GN autour d'une table ? Pas du tout : c'est interpréter son personnage selon sa personnalité (et non la vôtre), le mettre en scène, mais aussi le faire parler de lui, de sa vie en marge de l'action jouée autour de la table.

Le roleplay est un sujet qui revient périodiquement. Et pour cause, n'est-il pas le cœur du mot « rôle » ? Il donne plus de véracité au jeu et de sel à l'aventure. À condition d'en connaître les recettes de base et... de ne pas oublier de les appliquer.



Souvent, des joueurs se revendiquent du roleplay simplement parce qu'ils font attention à ne pas tenir de propos de joueur à joueur, et même de personnage à personnage, si le leur est absent d'une scène. C'est un minimum, mais **ce n'est pas cela** qui fait qu'un alter ego prend corps dans l'imaginaire des participants – meneur de jeu compris. **Voyons** ce qui peut rendre le personnage plus vivant, plus réel autour de la table de jeu et dans l'imaginaire commun du groupe de jeu.

Raconter son personnage

Pour que votre personnage existe, vous devez le raconter. Cela ne veut pas dire tout raconter à son sujet en début de scénario, ce serait même plutôt contre-productif. À cette phase du jeu, on ne vous écoute pas avec attention – chacun réfléchit encore sur son propre personnage – et personne ne retiendra tous les détails. Pour que tous ces traits, qui font que votre personnage existe, rentrent dans la caboche de vos voisins, il vous faut les mettre en scène et les répéter. Pour tout ce qui transparait de lui (ou elle), accessoire, attitude, signes distinctifs, il suffit de mention-

ner ces éléments lorsque vous décrivez ses actions. Ne négligez pas la description. Vous êtes l'auteur et le narrateur privilégié de votre alter ego. Par conséquent, quand vous parlez pour lui, glissez systématiquement des informations à son sujet.

Quelques exemples :

- « Pendant que je (sous-entendu “mon personnage”) lui dit cela, mon perso joue machinalement avec le holster de son blaster. »
- « Fidèle à mon habitude lorsque j'ai des soupçons, je fixe mon interlocuteur derrière mes lunettes de soleil. Mon silence entre chaque phrase correspond vraiment à la façon de parler de mon perso. (Et au meneur de jeu qui interprète votre interlocuteur : “Tiens en compte !”). »
- « Je m'approche de sa table et avant de lui adresser la parole, je réajuste mes petites lunettes noires rondes avec un sourire. »

En JdR, on dit le plus souvent « JE », par ex. « Vous voyez que je porte un badge ». Mais la 3e personne est bienvenue quand le joueur décrit un fait dont son personnage n'est pas conscient : « vous voyez que Bob – mon perso – est encore ivre, et comme d'habitude, il est énervé et

agressif...), ou quand on ne se sent pas d'assumer ses actes (... et dans sa crise, il hurle et distribue des baffes sans distinction !)

Mettre en scène son personnage

On peut typer son personnage de diverses manières : un léger accent (léger, sinon c'est vite pénible) ou des expressions favorites (« By Jove », « Cornegidouille ! », « Ça c'est un plan, ouaip ! », « Ma femme me dis souvent... », etc.), une façon de réagir qui ne va pas forcément dans le bon sens (« OK, je n'insulterai plus les cops irlandais... enfin sauf s'ils me traitent de petit rital nerveux ! »), des tics (« je passe la main dans ma barbe... » ou « il me faut un café, là, tout de suite »).

On peut aussi jongler avec ses défauts. Généralement, tout le monde comprend rapidement les points forts d'un personnage ; et pour cause : ses résultats parlent pour lui. Pour ce qui est de ses défauts, c'est une autre affaire car on évite de les mettre en avant. Pourtant, ces handicaps font partie de votre personnage, que ce soit sous forme d'options – qui vous ont rapporté des points lors de sa création – ou que vous ayez négligé d'investir dans tel ou tel critère/compétence/etc.

Mieux vaut que ces aspects soient connus et pour qu'ils ne se retournent pas contre votre personnage au mauvais moment, ne laissez pas l'initiative au MJ. Introduisez vous-même des situations dont vous espérez le recours à un jet de dés ou à un pré-requis que votre alter ego ne peut remplir. Ou profitez d'une action anodine pour mettre en scène un échec. Ainsi, chacun verra que votre personnage a telle et telle faiblesse. Et étant à l'initiative de la situation, vous en aurez canalisé les plausibles conséquences.

Quelques exemples :

- « Ceux qui sont à côté de moi remarquent que la présence de ce Beauceron derrière la grille donne carrément à mon personnage la chair de poule. ». Les voilà informés de sa phobie des gros chiens.
- « En arrivant sur les remparts, mon magicien est hors d'haleine. Un autre signe de sa frêle constitution. »
- « Plaf, par terre! Ne me jette plus tes clefs de voiture ou quoi que ce soit ; mon perso n'a pas de réflexes. »
- « Un stand de tir ? Je me fais un carton tiens ! » (et comme le MJ demande un test de Tir) : « c'est pour le fun, je suis nul en tir » (mieux vaut le préciser, un bon jet de dés pourrait donner l'impression du contraire !).

Un personnage vit quand il n'est pas là

Cela semble une évidence. Pourtant, rares sont ceux qui nous font part des actions de leur personnage entre deux parties. Mieux, les PJ sont le plus souvent célibataires ou

avec des proches absents, compréhensifs... ou très négligents.

Ne comptez pas sur le MJ pour créer l'entourage de votre personnage car il en fera volontier des enquiquineurs.

Dès la première séance, mentionnez chaque fois que possible les proches de votre personnage. Soit en début et/ou en fin de scénario si l'aventure ne donne pas d'occasion d'en parler, soit en cours de jeu. Cela apportera de l'épaisseur à votre rôle et donnera à votre MJ des seconds rôles persistants, des personnages qui ne sont pas là pour l'intrigue mais pour vous. En outre, étant introduits par un autre joueur, ces personnages seront sympathiques ou distrayants pour les autres participants – contrairement à ceux du meneur de jeu (que l'on se doit de soupçonner, n'est-ce pas ?).

Mais les proches d'un personnage sont aussi là pour servir l'histoire. N'ayez aucun scrupule : faites de l'un d'entre eux (pas de tous, ou votre MJ vous reprochera d'abuser) un PNJ vraiment utile. Ainsi, votre conjoint/frère/sœur vous dépose au point de rendez-vous et salue les autres PJ ce qui vous permet d'introduire ce qu'il ou elle fait dans sa vie de PNJ car, justement, il/elle exerce une compétence qui... fait défaut à votre groupe.

Quelques exemples :

- « Ah, on y va ce soir ? Un instant, je passe un coup de fil à la légiste, on avait prévu de... euh, de se voir quoi. »
- « Prochaine réunion chez moi. Passez par la porte de derrière. Elle donne sur une rue invisible pour les miradors du Tribunal. Un de mes gens vous ouvrira. »
- « J'ouvre ma porte et je dis « Sarah, lumière ! ». Et tout s'allume sur un loft vide de toute autre présence que la nôtre. Une voix surgie de nulle part nous accueille : « Bonsoir ». Eh oui, Sarah est l'intelligence qui contrôle la maison et sa domotique. »
- « Mon personnage est absent à notre rendez-vous. Cependant, un gnome vous accoste : « Mes seigneurs, un de nos amis communs m'a confié un message pour vous. » Il vous remet un parchemin où vous reconnaissez l'écriture de mon prêtre : « Faites confiance au porteur de ce message. Il est de mes amis et spécialiste en serrurerie. »

Vous l'aurez compris, jouer roleplay, c'est parler pour votre personnage et raconter aux autres ce qui le concerne et le définit. Si le jeu est animé par un meneur de jeu, vous n'en êtes pas moins l'auteur et le metteur en scène de votre rôle.

Sébastien Célerin

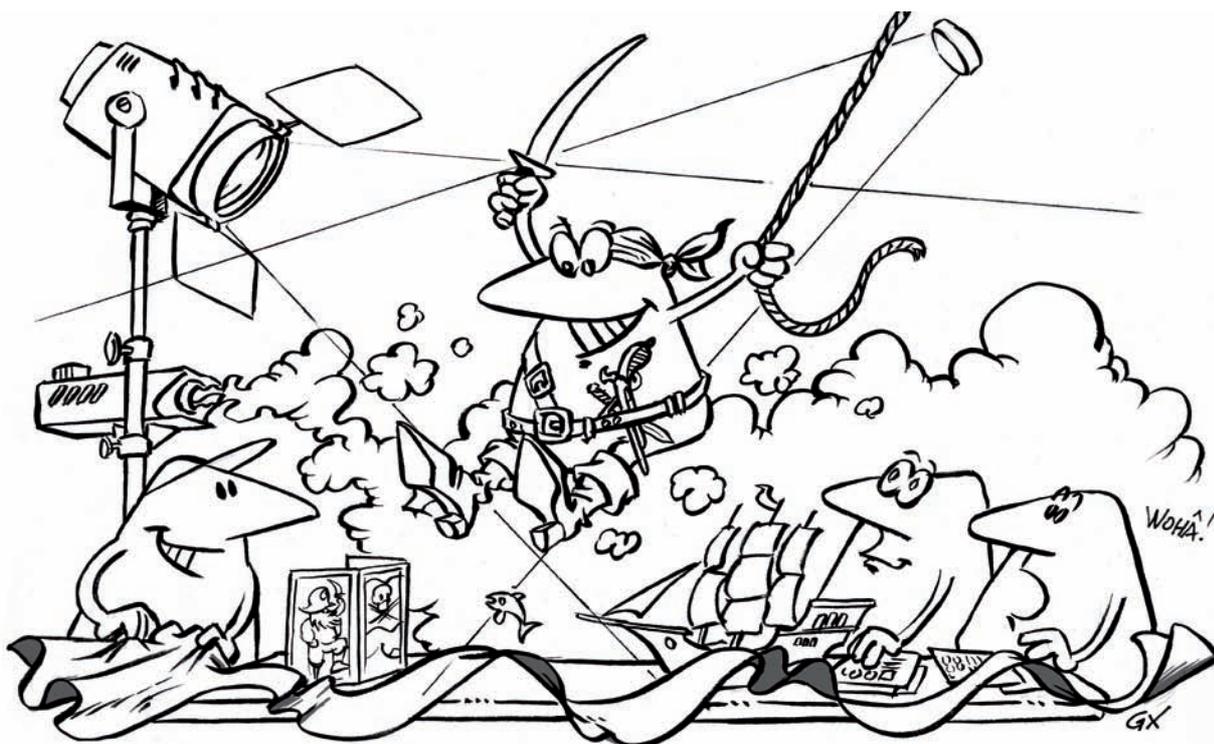
Illustration : Didier Guiserix



En jeu, un personnage se définit avant tout de trois façons : ses relations avec les autres, ce qu'il fait et comment il évolue. Voici quelques conseils pour décoincer vos joueurs et les amener à mettre en scène davantage leur alter ego.

AIDEZ VOS JOUEURS À METTRE EN SCÈNE LEURS PERSONNAGES.

L'article « Je joue roleplay, moi, Mòssieur ! » de la rubrique PJ Only explique comment mettre en scène son personnage en racontant aux autres joueurs ce qui le définit. C'est un objectif plus que louable, mais il faut se rendre à l'évidence : nos vaillants joueurs y arriveront d'autant mieux que leurs meneurs seront capables de leur préparer le terrain...



Aidez-les à se dévoiler au travers de leurs relations

Pendant la création

La première chose à faire est de passer systématiquement par une phase collective de création en cherchant à proscrire les personnages créés en tête à tête ou par un joueur tout seul chez lui. Expliquez très clairement à tout le monde que c'est le groupe dans son ensemble qui sera le protagoniste principal des aventures que vous vous apprêtez à mener, et pas tel ou tel PJ. Chacun reste bien sûr l'unique décisionnaire de ce qu'il jouera ou pas, mais savoir ce que les autres font permet de proposer des liens et de trouver des idées en commun. Rassurez-vous, ceux qui souhaitent absolument que leurs personnages aient des secrets trouvent toujours le moyen de vous le faire sa-

voir discrètement.

N'hésitez pas à imposer à vos petits camarades que leurs PJ aient une relation avec au moins un des deux joueurs assis à côté d'eux. Celle-ci peut varier en nature, intensité, durée... Peu importe, il en restera toujours quelque chose ! S'ils manquent d'inspiration, proposez-leur des relations déséquilibrées en termes de statut social, d'affectif ou de puissance – cela crée du jeu – mais qui impliquent de faire briller son partenaire pour pouvoir faire sortir du lot son propre personnage : mentor et disciple, chevalier et écuyer, maître et serviteur, partenaires que tout oppose, (vieux) couple...

Faites toutefois attention aux numéros de duettistes. Assurez-vous que chaque PJ possède une faiblesse, ou juste de réels besoins, et que la clé de son évolution dépende d'un autre personnage, mais sans que cela ne soit

trop évident. Si vous proposez subtilement des éléments de background à vos joueurs, vous ne devriez avoir aucun problème à arriver à vos fins. Surtout s'ils sont secrets.

Durant la partie

Même s'ils se connaissent depuis toujours, et quitte à tricher un peu en utilisant un flashback, faites jouer à vos joueurs soit le début de la relation de leurs PJ, soit un élément qui la modifie et lui fait prendre un nouveau départ. Et faites en sorte que ce premier contact soit toujours positif, même – et surtout si – leurs personnages sont appelés à s'opposer régulièrement. Le nain irascible peut sourire en croyant que personne ne le voit, et le terrible pirate avoir un jardin secret ou être un vrai tendre avec sa famille...

Rajoutez également dans votre scénario des antagonistes qui essaieront de les monter les uns contre les autres et s'en prendront directement aux liens qui les unissent. Ces derniers sont de véritables ressources qu'il faut protéger et qui se renforcent dans l'adversité. Ainsi, n'hésitez pas également à insérer des scènes où les PJ devront se positionner les uns par rapport aux autres, que ce soit en prenant des risques pour se couvrir ou en s'opposant.

Présentez-les en action

En général, lors d'une partie, une scène que l'on joue est intéressante, une scène que l'on décrit est lassante, une que l'on explique, carrément usante. Il en est de même pour la façon de définir les personnages. Il est donc préférable de systématiquement les décrire dans l'action, plutôt que par une simple donnée technique (« Bonjour, je suis le ventrue/le guerrier. ») ou une interminable et insipide description physique (« Je suis grand mais pas trop, gros mais pas trop, beau mais pas trop mais j'ai l'œil qui pétille d'intelligence. Ah oui ! J'ai une épée et ma cape est bleue. »).

Pour cela, déterminez ce qui caractérise le mieux chacun des personnages, ainsi que d'autres traits plus secondaires. Il peut s'agir de ce qu'ils savent faire, de leur origine, de leur personnalité, de leur façon de s'exprimer, d'une relation avec un PJ ou un PNJ ou de quoi que ce soit d'autre. Lorsque vous les mettez en scène, faites-le ressortir.

Et si vous avez en plus un thème musical pour chacun d'eux, ce n'en est que mieux.

Lorsque vous démarrez un scénario ou une campagne, présentez chaque personnage par une saynète dynamique permettant d'apprendre l'essentiel sur lui (son nom, sa « classe », son apparence générale, etc.) et ce qui le définit sans avoir à le dire ou l'expliquer. Servez-vous en pour les mettre en valeur en les montrant dans leur environnement

habituel ou faire ce qu'ils font le mieux avant de tous les regrouper pour le début de la partie.

Continuez de la même façon à toujours décrire PJ comme PNJ dans l'action, et personnalisez au maximum vos scènes en y ajoutant des éléments caractérisant les personnages impliqués. Vos joueurs se prendront au jeu et feront rapidement de même.

Aidez-les à continuer à créer leurs personnages pendant la partie

Il est courant de penser que la création de personnage s'arrête quand commence la partie. C'est une erreur car l'on continue à le définir pendant toute la période durant laquelle on l'incarne. Il est donc important que les joueurs continuent de raconter ce qui fait leur PJ sur la longueur.

La première étape est sans doute de solliciter leur participation sur tout ce qui est lié à leurs vies, contacts, demeures, possessions, etc. N'hésitez pas à leur en demander directement (comme avec la technique des trois choses vraies de John Wick (*)). Lorsque les joueurs ajoutent spontanément des éléments à leur personnage, faites l'effort d'accueillir leurs suggestions avec bienveillance, et non comme des tricheries déguisées, puis resservez-vous en jeu (et pas que pour les piéger). Ils auront naturellement tendance à oser de plus en plus.

Cherchez également à mettre en avant ce que le joueur n'a pas pris le temps de préciser (ce qui est différent de ce qu'il cherche à cacher). Ainsi, si vous vous demandez quelle est la réaction d'un personnage face à la pression ou ce qui lui fait peur émotionnellement, faites-lui jouer une scène qui permette de le découvrir sans lui poser la question. Le plus souvent le joueur n'y aura pas forcément réfléchi mais il sera ravi de voir son alter ego se développer ainsi devant ses yeux, presque de façon autonome.

De la même façon, assurez-vous de régulièrement proposer des scènes qui permettent d'illustrer concrètement les évolutions des personnages, aussi bien en termes de puissance que de personnalité. Cela reste le meilleur des encouragements.

() : John Wick est un auteur de jeu de rôle américain (Le Livre des 5 Anneaux et les Secrets de la 7e Mer, notamment). Cette technique consiste à demander à un joueur de donner trois faits sur un élément nouveau rencontré en jeu. Ceux-ci seront vrais quoi qu'il arrive. Tout le reste est à la discrétion du meneur.*

Jérôme « Brand » Larré

Illustration : Didier Guiserix

Repren^dre le JAR

Par Cerbère
Illustrations : Didier Guiserix

Pour diverses raisons, vous avez dû abandonner le jeu de rôle mais voilà, ce hobby vous manquait de trop. C'est génial seulement voilà, vous n'avez pas de compagnons de jeu ! Oui mais je ne sais pas si vous avez remarqué, les joueurs de jeu de rôle ne se trouvent pas spécialement à la pelle.



Première idée : *Rejoindre une table*

Au premier abord, l'idée peut sembler simple à réaliser mais elle ne l'est pas réellement. La première chose à faire, c'est de voir avec ses anciens contacts rôlistiques. C'est un peu comme quand on vend des assurances au porte à porte, on va d'abord voir son cercle de connaissances et on essaye ensuite d'obtenir de nouveaux contacts grâce à eux. Si vous avez de la chance, vos anciens contacts jouent toujours ou peuvent vous indiquer une personne qui le fait. La deuxième chose à faire en cas d'insuccès est de se rendre dans une guilde de jeu de rôle mais le résultat est très incertain en fonction de l'endroit où vous vous trouvez. Vous risquez de tomber sur des gens qui jouent ensemble depuis plus de dix ans et qui seront sans doute un peu hermétique à du sang neuf. Moi-même à plusieurs

reprises, j'ai été confronté à ce genre de situation et l'accueil m'avait semblé quelque peu glacial. Je ne peux que vous encourager d'insister et d'y retourner une deuxième fois. Une fois que l'idée du changement aura fait son chemin dans leurs esprits, l'accueil devrait être plus agréable. Si vous avez la chance d'habiter dans une région où on organise des conventions, allez-y ! Parlez avec les gens aux stands, participez aux activités et avec un peu de chance, vous tomberez sur quelqu'un qui a une place à sa table.

Deuxième idée : *Monter une table*

Une autre idée qui peut être séduisante serait de constituer une nouvelle table et de vous attribuer le premier rôle de MJ, tout en poussant les autres pour l'être par la suite. Pour ce faire, vous avez besoin de trouver des joueurs.

Comme précédemment, vous pouvez toujours essayer de recruter dans vos anciens contacts ou dans leurs connaissances. Ensuite, utilisez ce merveilleux outil qu'est internet ! Vous ne toucherez pas tous les rôlistes mais une bonne majorité. Ecrivez un texte de recrutement sur votre campagne, le genre de texte qui apâte, qui fait que l'on ne peut plus que vouloir jouer ! Postez-le sur tous les forums que vous connaissez et élargissez en attaquant les newsgroups ou autres. Faites des recherches sur les membres de ces sites qui habitent dans votre région, parcourez leurs messages et si le ton vous plaît, contactez-les par messages privés. Vous pouvez essayer aussi d'attirer du sang neuf dans notre passion. Prenez un de vos livres de jeu de rôle et lisez-le à votre boulot pendant vos pauses, ou dans les endroits que vous fréquentez. Vous susciterez parfois de la curiosité, parfois des regards étranges mais peut être aussi « C'est le truc où on joue des investigateurs qui luttent contre des forces occultes ?! J'y jouais dans le temps ». Le poisson est ferré, il ne reste plus qu'à le remonter.

Gardez vos joueurs

Magnifique, vous avez les joueurs ! Maintenant, il va falloir faire en sorte de les garder. Vous vous retrouvez sans doute avec des inconnus, il est nécessaire d'apprendre à les connaître avant de continuer. Invitez-les chez vous à boire un verre sous le prétexte d'organiser la partie et utilisez ce temps pour vous faire une idée sur la personnalité de chacun. Organisez des parties régulières, définissez l'horaire le moins pire pour tout le monde et tenez-vous-y ! Il y en aura toujours pour râler et vous verrez qu'en général, si vous modifiez l'horaire pour eux, c'est eux qui vous diront « Oh, j'avais oublié qu'on jouait ce soir... ». Si quelqu'un ne sait pas venir parce qu'il a autre chose à faire, je vous invite à retenir ceci : quand quelque chose nous intéresse vraiment, on trouve du temps pour le faire. N'annulez jamais une partie pour un joueur absent ! Au pire, jouez à un autre jeu de rôle, ou à un jeu de plateau, faites un poker, ou allez faire un snooker. Peu importe mais faites quelque chose avec les autres ! Vous montrez que vous les respectez et que vous voulez faire des activités avec eux. Si la personne qui n'est pas venue se rend compte que vous avez tous passé une bonne soirée, elle aura d'autant plus envie de ne pas manquer la prochaine session.

Prévoyez du temps avant chaque partie pour discuter avec vos joueurs, il est important que toute l'équipe apprenne à se connaître. Si c'est le cas, les chances de garder votre table sur du long terme seront d'autant plus grandes.

En conclusion

Ces idées ne sont pas à suivre à la lettre, ce n'est pas une recette de cuisine mais plutôt une boîte à outils à utiliser et à adapter selon votre situation. J'ai d'ailleurs utilisé moi-même ces différents outils pour former une table de six joueurs qui à la base de ne se connaissaient pas. Nous jouons depuis plusieurs mois au rythme d'une partie tous les quinze jours.

Retenez ceci, vous n'êtes pas le seul à vouloir jouer !



S'il suffit souvent d'entrer « jdr » et son numéro de département pour trouver des joueurs près de chez soi, il n'en est pas moins vrai que nos régions ne sont pas égales devant l'information online. Cela dit, certaines adresses restent bonnes

pour commencer une recherche ou une reprise de contact avec le jdr. En premier lieu, la Fédération Française de Jeux de Rôle, qui ne manque pas de bonnes volontés, est une source d'information à ne pas négliger.

<http://www.ffjdr.org/>

<http://twitter.com/FFJDR>

<http://www.facebook.com/pages/Federation-Francaise-de-Jeux-de-Role-FFJDR/33677261389>

Et, bien entendu, le grog : <http://www.legrog.org/>

La plupart des jeux bénéficient en outre d'une page sur les réseaux sociaux du web 2.0, notamment les jeux francophones. Déclarer son attachement pour tel ou tel jeu, ou auteur, ou éditeur, sur Facebook notamment, ou même Twitter, permet de trouver une communauté de passionnés prêts à échanger des conseils pour bien commencer une campagne, des adresses de joueurs et de site web.

Autre avantage du web 2.0 : il vous permet de suivre les auteurs les plus bavards qui se sont évidemment dotés d'un blog signalé sur leur Twitter ou leur Facebook. De click en click, on se retrouve rapidement avec des infos, des joueurs et parfois même un petit scénario nouveau.



Qu'il s'agisse de faire découvrir notre passion à nos enfants (et oui, toute une génération de rôlistes a aujourd'hui des enfants en âge de jouer !), à des neveux ou à ses potes, comme à l'ancienne, tout les joueurs ont dû un jour se confronter à cette question : par quel jeu faire commencer des débutants ? Il faut un système simple, un background accessible... bref, c'est un problème dont on ne se sort pas... Heureusement, en l'espace d'un an seulement, deux éditeurs se sont attaqués au problème et nous ont mitonné des jeux conçus pour faire découvrir (et aimer) le jeu de rôle. Après une série de tests avec de vrais newbies, Casus Belli vous propose la critique de ces deux jeux d'initiation.

Chroniques Oubliées

Le jeu d'initiation - Black Book Éditions



L'expression jeu d'initiation vous fait penser que vous allez vous faire rouler, détrompez-vous. Au sein de la jolie boîte de Black Book Editions, vous trouverez un kit de dés complet, un écran, des feuilles de perso pré-tirés, une carte du village de Clairval et un livret posant

à la fois les règles et 4 petits scénarios jouables en 2 heures chacun. Autant dire que l'ensemble est complet.

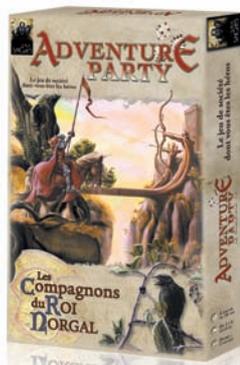
L'univers des Chroniques Oubliées est un monde méd-fan très classique et quiconque a vu ou lu Le Seigneur des Anneaux ne sera pas dépaycé. Côté règles, BBE a choisi le système OGL 3.5 et propose donc son kit comme un vrai point de départ vers du jeu de rôle « classique ». En effet, les mécaniques assimilées, les joueurs pourront se tourner sans peine vers les gammes D&D et Pathfinder en maîtrisant déjà les bases du système.

Les scénarios sont basiques et se jouent vite mais présentent toutefois une belle variété de situations avec de l'enquête, de l'exploration, plusieurs énigmes, un labyrinthe et quelques scènes musclées.

Évidemment, les vieux routards trouveront tout cela un peu facile, un peu simpliste aussi, mais le jeu ne leur est pas destiné et les jeunes joueurs et joueuses sauront apprécier pleinement l'expérience et profiter de ces aventures.

Adventure Party

Les Compagnons du Roi Norgal - Les XII Singes



Un jeu simple et efficace, qui ouvre aux jeux de rôle sans pour autant perdre le néophyte : voilà l'objectif d'Adventure Party. Et l'objectif est atteint ! La boîte renferme un livret de règles simples et claires, faciles à mettre en oeuvre et n'utilisant qu'un D6, un livret regroupant 4 scénarios

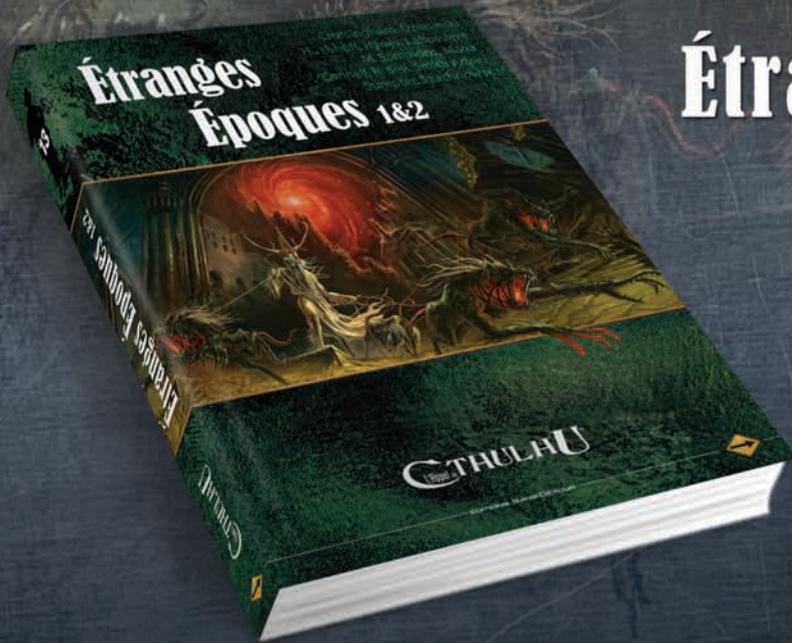
jouables en 2 heures chacun et indépendamment les uns des autres (mais qui, joués dans l'ordre, forment une campagne), des fiches de personnages pré-tirés (chevalier, druide, magicien, espion, etc.), des cartes qui récapitulent les pouvoirs et capacités des différents personnages et les dés et jetons nécessaires pour la partie.

Tout est fait pour simplifier la tâche du MJ, et grâce aux nombreuses annotations présentes dans le livret de scénarios, même une première fois derrière l'écran s'avère aisée.

Bien sûr, ici le jeu de rôle est réduit à sa forme la plus simple. Les personnages sont pré-tirés, il n'y a pas de système d'expérience, et les scénarios sont très classiques, dans un monde médiéval-fantastique qui l'est tout autant. Mais par sa simplicité et son accessibilité, on apprécie là un jeu d'initiation idéal pour les plus jeunes ou pour les réfractaires qui craignent encore les dés aux formes étranges.

CTHULHU

L'Appel de

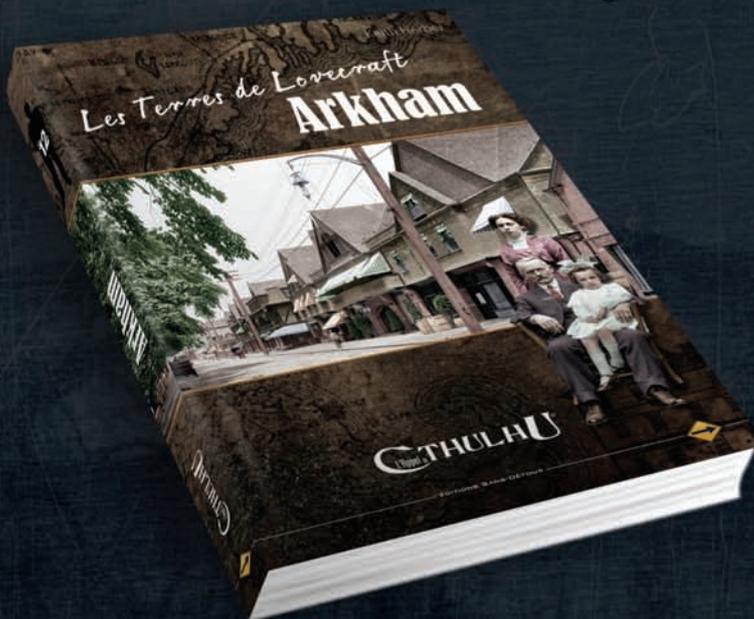


Étranges Époques 1&2

Étranges Époques est un recueil de douze scénarios se déroulant dans divers endroits du monde, depuis les temps préhistoriques jusqu'au futur lointain. Chaque scénario est accompagné de six personnages pré-tirés, pour faciliter l'initiation ou satisfaire les joueurs pressés. Les gardiens peuvent également insérer ces aventures dans leurs propres campagnes.

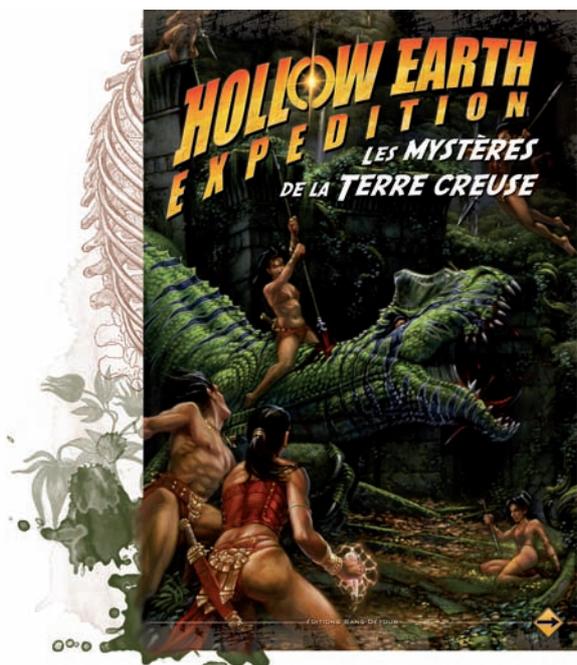
Étranges Époques 1&2 est la compilation des deux suppléments US parus sous les titres *Strange Aeons* et *Strange Aeons 2*.

Les Terres de Lovecraft Arkham



Si un endroit devait symboliser les Terres imaginaires de Lovecraft ce serait la cité d'Arkham. Derrière son apparence paisible, cette petite localité du Massachusetts, sise sur les bords de la rivière Miskatonic, sert de décor à nombre de contes terrifiants du maître du fantastique, comme *L'abomination de Dunwich*, *Le rôdeur devant le seuil*, *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*, et bien d'autres !

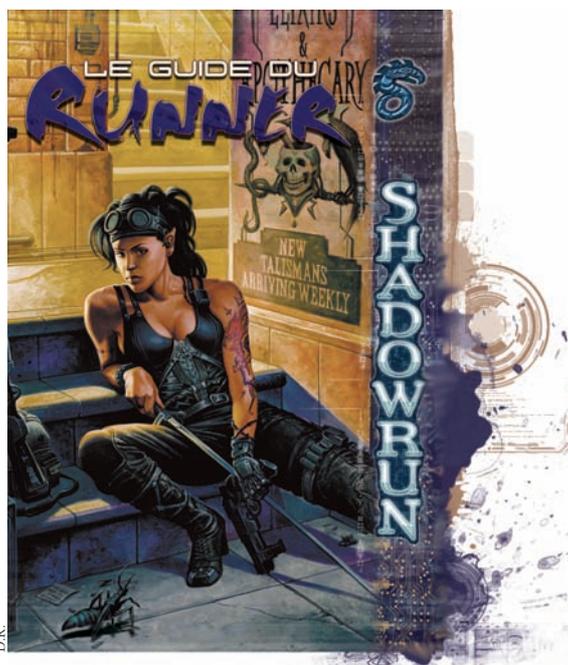
Arkham, premier ouvrage d'une série intitulée *Les Terres de Lovecraft*, regroupe toutes les informations sur cette ville imaginaire



Les Mystères de la Terre Creuse

Le titre ambitieux et les 200 pages du supplément donnent beaucoup à espérer, d'autant que l'on commence par une bonne surprise : la possibilité de jouer des natifs de la terre creuse, et non seulement des indigènes, mais aussi des hommes-bêtes, avec une variété étonnante de possibles, des fiers hommes-aigles aux étonnants hommes-plantes en passant par des formes plus « habituelles » tels les hommes-singes et hommes-panthères. L'ouvrage présente donc de nouveaux archétypes, des talents inédits, etc. L'alchimie, pour créer des objets magiques et/ou vivants, et le chamanisme viennent compléter la panoplie des pouvoirs. Les peuples indigènes et quelques lieux singuliers sont développés (l'El Dorado, la Baie Sanglante, Shangri-La...) et susciteront plus ou moins d'enthousiasme. La faune étant à l'honneur, les compagnons animaux font leur apparition comme ressource et un bestiaire qui fait la part belle aux dinosaures vient combler les lacunes du livre de base. Présenté comme le journal d'un précédent explorateur, il est d'une lecture agréable. L'ouvrage s'achève par un scénario à la trame très classique qui utilise les ajouts du supplément et révèle plusieurs secrets importants aux PJ en leur donnant le premier rôle dans une série d'évènements appelés à changer la face de l'Atlantide. Cela fait nombre de nouveautés pour HEX, et pourtant... au terme de la lecture reste le sentiment qu'il manque quelque chose. Le titre nous avait fait rêver, et nous attendions plus de mystères.

Stéphane Gallot



Le guide du Runner

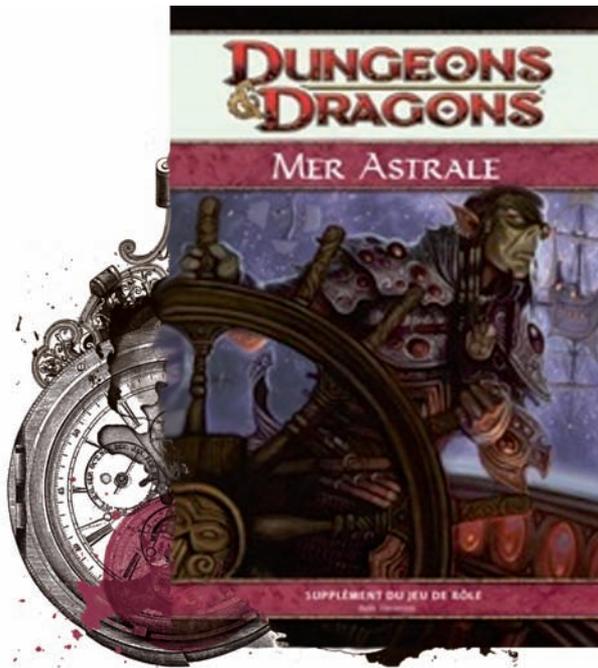
Véritable complément au livre de base, *le Guide du Runner* est l'occasion de proposer du neuf à vos joueurs. Si le supplément s'ouvre avec des conseils sur les ficelles du « métier » de runner et des tips utiles pour survivre dans les ombres des années 2070, le gros du matériel fourni concerne un mode alternatif de création de personnage par priorité (qui rappellera aux anciens les précédentes éditions) et surtout la possibilité de jouer des métavariantes et de nouveaux métatypes.

Zoocanthropes, drakes, IA et esprits libres deviennent donc jouables pour le bonheur de vos groupes mais on ne peut que regretter que ce guide paraisse si tard. Nombre de joueurs vont regretter de n'avoir pu profiter de toutes ces opportunités au début de votre campagne. En revanche, pour ceux qui débutent aujourd'hui *Shadowrun 4*, c'est Noël ! De nouveaux traits, contacts, etc.

Les MJ ne sont pas en reste avec du fond de qualité concernant les métavariantes et leurs historiques, enfin un peu d'info sur le VVHMH et de bonnes choses du côté des contacts avancés.

Une aide de jeu extrêmement intéressante vient gonfler la valeur du supplément en détaillant la gestion des niveaux de vie. Les planques de PJ ne se ressembleront plus et chacun pourra la personnaliser selon ses goûts et besoins. Un vrai plus pour ce supplément qui venait surtout jusque là aider les débutants et offrir de nouvelles voies aux runners vétérans lassés par les archétypes classiques.

Stéphane Gallot



Mer Astrale

Les Secrets du Plan Supérieur

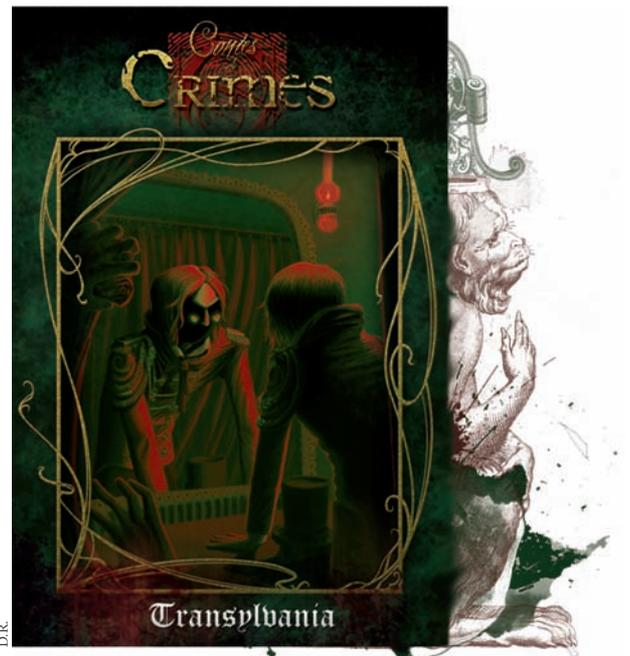
Bonne surprise : *Mer Astrale* ne fait pas mentir son sous-titre et dévoile réellement nombre de secrets au fil de ses 160 pages bien fournies et abondamment illustrées. Après une introduction qui ne remplacera pas la lecture du *Manuel des Plans*, vous pourrez pénétrer et découvrir par le détail les Dominions divins et leurs archipels proches, vous familiariser avec quatre races spécifiques au Plan Supérieur qui feront des antagonistes de choix pour vos PJ, et visiter les Dominions brisés, de charmantes escales de campagnes.

Chacun de ces lieux est cohérent, fort bien présenté et parfaitement distinct de ses voisins. Le fond développé est de qualité et des idées de scénarios succinctes mais bien pensées ponctuent la lecture.

30 pages de bestiaire concluent l'ouvrage, permettant de chiffrer toutes les créatures mises en lumière au fil des textes. En revanche, s'il est souvent ici question de divinités, pas de caractéristiques pour celles-ci, ce secret attendant probablement un prochain supplément.

Mer Astrale ne s'adresse pas à tous les MJ. D'autres lectures sont nécessaires pour en profiter et seuls les groupes de niveaux paragonique et épique pourront prétendre aux défis et dangers de ce Plan. Toutefois, si vous remplissez ces conditions, *Mer Astrale* est un très bon supplément regorgeant d'idées véritablement transposables en scénarios et campagnes.

De quoi vous changer de vos aventures habituelles parmi les simples mortels.

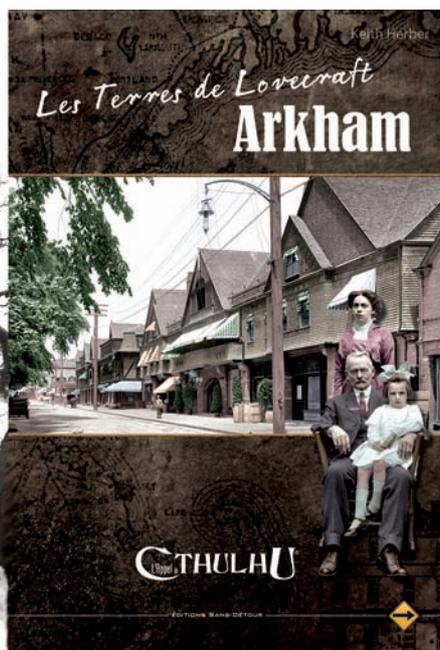


Transylvania

Mesdames, messieurs, venez découvrir l'étrange et le fantastique ! Approchez et émerveillez-vous devant l'inimaginable !

Transylvania est écrit par Mahyar Shakeri qu'on connaît entre autre pour le jeu Priax. Ce scénario de 32 pages accompagné de ses quatre personnages prêts-à-jouer fera évoluer vos joueurs dans le monde du cirque et dans les coulisses du Moulin Rouge. La lecture de l'introduction est très prenante et son ton emprunté au merveilleux galvanise notre imaginaire. L'atmosphère oppressante qu'on connaît dans *Crimes* est également bien au rendez-vous pour votre plus grand plaisir. La mise en scène de la première partie est bien ficelée et offrira à coup sûr un bon moment de jeu. L'intrigue est divisée en plusieurs scènes qui, pour la plupart, peuvent être jouées dans le désordre. Le MJ ne devrait donc pas être perturbé par les réactions de ses joueurs. La scène 2, quant à elle, déclenche véritablement le scénario mais elle peut être une source d'ennuis car elle ne concerne qu'un, au mieux deux participants. Le MJ devra donc combler cette partie, s'il ne désire pas laisser ses autres joueurs sur le carreau.

Le bouquet final est décrit sommairement et laisse une grande part d'interprétation au MJ qui devra puiser dans ses ressources pour cette ultime scène. Pour conclure, ce scénario donne envie d'être joué pour son ambiance fantasmagorique et son contexte. On pourrait néanmoins lui reprocher de ne pas avoir proposé une fin à la hauteur des espérances nées lors de la lecture de l'introduction.



Les Terres de Lovecraft Arkham

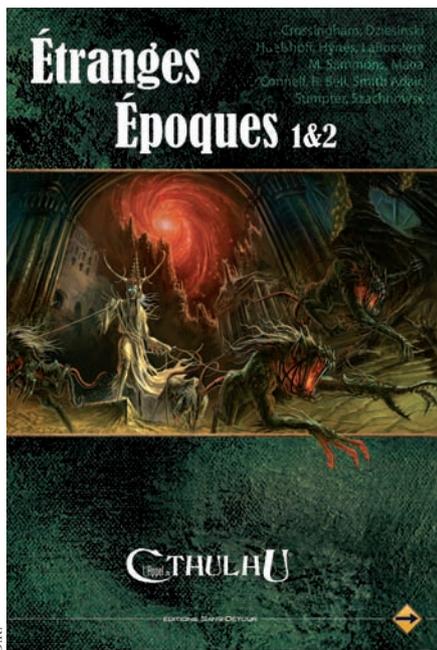
Alors que les éditions Sans-Détour nous menaient toujours plus loin dans la découverte du monde des années 30 dans le cadre de l'Appel de Cthulhu, promenant les investigateurs de New York au Kenya, nous voici de retour à la terre des origines : Arkham.

La ville mythique, c'est le cas de le dire, est offerte ici en détail sur près de 200 pages, au sein d'un ouvrage magnifique, comme cette gamme nous y a habitué.

Après une nouvelle en guise d'introduction (Le rêve dans la maison de la sorcière, par le Maître de Providence), nous entrons dans le vif du sujet : la ville elle-même. Quelques généralités, un peu d'histoire et vous voilà errant par les rues d'Arkham, l'ouvrage détaillant quartier par quartier, presque rue par rue, tous les lieux remarquables de la cité et de ses environs. De la cantine pour midi à l'Innommable, du cabinet du médecin du coin à l'Ile inexplorée, le guide est plus qu'exhaustif.

Une foule de lieux et de PNJ vous attendent, ainsi qu'une quantité presque inépuisable de pistes d'intrigue, plus un index thématique qui fait office d'annuaire, facilitant l'utilisation de l'ouvrage.

On termine avec quatre scénarios qui permettent de profiter du cadre magnifique et étrange qu'est Arkham. En bref, un supplément indispensable pour enfin retrouver l'ambiance si particulière de la Nouvelle Angleterre chère à Lovecraft et une mine d'informations et de débuts d'intrigues qui permettront un retour aux sources du Mythe.



Etranges Epoques 1 & 2

Ce recueil de scénarios pour *l'Appel de Cthulhu* est, on peut le dire, très dépaysant. On nous propose ici pas moins de douze aventures, prenant place dans des lieux et des époques plus qu'inhabituels.

Ainsi, vos joueurs pourront visiter la Chine du VIIème siècle, fouler le sol de la Grèce Antique, devenir des Hommes de Néanderthal, voir l'Irlande révoltée de 1649, jouer les diplomates de l'Empire Romain, découvrir le Japon féodal, avoir leur billet pour le festival de Woodstock, chercher des déserteurs durant la Guerre de Sécession, s'apercevoir qu'être agent fédéral en 1954 peut s'avérer surprenant, incarner des inquisiteurs espagnols, marcher sur la lune en 2015 ou croiser Shakespeare lors d'une épidémie de peste.

Chacun de ces scénarios est accompagné de personnages pré-tirés, de conseils pour l'ambiance et de quelques informations sur l'époque et le décor, afin de vous aidera, facilement et sans rentrer dans les détails, à mettre en place vos parties. On retrouvera enfin, en annexe, l'essentiel des aides de jeu.

Vraiment original, dépaysant à souhait, ce supplément offre une opportunité unique de renouveler le plaisir de jouer à *l'Appel de Cthulhu* et de découvrir des ambiances très différentes. Si vous en avez assez des années 30 et que vous voulez, l'espace de quelques parties, voir autre chose, n'hésitez pas une seconde !

 Tristan

 Tristan

Le premier site de destockages de Jeux de simulations

LUDIKBAZAR et LUDIKBAZAR MEISSONIER sur facebook !



Les derniers stocks européens de Star Wars miniatures

Tarifs exceptionnels sur les séries Knights of the Old Republic, Imperial Entanglements, Jedi Academy, Galaxy at War, The Dark Times, Masters of the Force.



Des milliers de boîtes du jeu de cartes à collectionner Légendes des cinq anneaux !



Entre 15 et 25 euros TTC la boîte de starters ou de boosters !

Et toujours les meilleurs prix sur les anciennes gammes de jeux de rôle comme Runequest, Prophecy, Archipels, D&D3.0 et 3.5, Dying Earth, Chill, Paranoia, Arkeos, Cadwallon, Cyberpunk, Feng Shui, Exterminateur, Hawkmoon, Elric, hurlements, histoires à suivre, pendragon, shadowrun, vermine, terres balafrees, etc....

Notre site : WWW.LUDIKBAZAR.COM • Email : Contact@ludikbazar.com • Tél: 04 74 77 94 16 / 04 74 76 54 79

Ludik Bazar Meissonier

ANCIENNEMENT JEUX DESCARTES

6 Rue Meissonier, 75017 Paris • (Métro Wagram) • meissonier@ludikbazar.com • tél : 01 42 27 50 09

OUVERT DEPUIS LE 2 DECEMBRE !

Venez découvrir notre vaste choix de jeux spécialisés, grand public et de figurines.



Découvrez notre rayon jeu de rôle avec les meilleurs titres en français et anglais ainsi que notre spécialité : les jeux de rôle en déstockage éditeur, les gammes complètes de jeu à petit prix, etc...

Et toujours notre site www.ludikbazar.com où plus de 12000 références en jeux spécialisés vous attendent !

ABONNEZ-VOUS!

Assurez-vous de ne rater aucun des prochains numéros de **Casus Belli** et soutenez sa renaissance en vous abonnant sur notre site (<http://casus-belli.net>) pour quelques P.O. Vous trouverez chaque mois dans nos pages les actualités du monde rôliste, les critiques des nouveautés, un dossier thématique original, des aides de jeux et scénarios de qualité, **ET une bellaminette**.

La dream-team de la rédaction et les recrues enrôlées ces dernières semaines vous présenteront de nouvelles rubriques le mois prochain, mais aussi le dossier thématique de la rentrée...

Début septembre, préparez-vous à l'affronter :

LA BÊTE INTÉRIEURE



Devine qui a dîné dans ce mag' !

Casus Belli – magazine édité par CASUS BELLI PRESSE – 63 rue André Bollier 69307 LYON Cedex 07 – contact@casus-belli.net

Directeur de la Publication : Tristan Blind | Rédacteurs en chef : Tristan Blind & Stéphane Gallot | Maître des Secrets de la rédaction : Stéphane Gallot | Conseils et Soutien : Didier Guisérix | Direction Artistique, Création Graphique et Maquette : Pierre Berton - Studio Esprit FI | Rédacteurs : Sébastien Célerin, Cerbère, Amaud Cuidet, Laurent « Bob Darko » Devemay, Gabriel Féraud, Guillaume Gallot, Emmanuel Gharbi, Le Grümph, Jérôme "Brand" Larré, Pierre Nuss | Illustrateurs : Brain Salad, Bruno Bellamy, Le Grümph, Didier Guisérix, Nicolas « Nicozor » Le Tutour (nicolas.le-tutour@wanadoo.fr), Rich Longmore | Illustration de couverture : Brain Salad.

Nous tenons à remercier tout particulièrement Mme Jacqueline Berthier, Annabel Nuffer et Joëlle Rey Miard pour leur soutien, leur aide et leur patience.

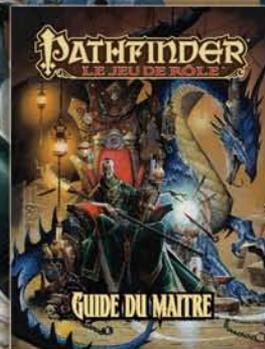
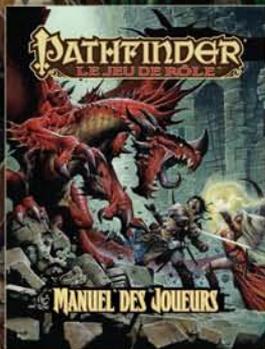
Impression : Imprimerie FERREOL, 6 rue du Périgord 69330 MEYZIEU | Distribution : MLP & Millénium | Numéro ISSN : en attente d'attribution | Commission Paritaire : numéro en attente d'attribution | Dépôt Légal : à parution | Publication Mensuelle – N°1 | Août 2010

Toutes les illustrations sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est interdite, sauf accord écrit de l'éditeur.

Casus Belli remercie l'ensemble des éditeurs ayant contribué à faire de ce magazine ce qu'il est aujourd'hui par leur accueil, leur soutien au projet, leur réactivité, et par les autorisations données pour présenter et/ou travailler sur les gammes dont ils sont responsables. Casus Belli les remercie aussi pour l'autorisation donnée d'utiliser les illustrations de leurs ouvrages pour les critiques et news du magazine.

**35 ANS
DE POINTS D'EXPÉRIENCE
FERONT TOUJOURS
LA DIFFÉRENCE !**

PATHFINDER[®] **LE JEU DE RÔLE**[™]



BLACK BOOK EDITION ET PAIZO PUBLISHING PRÉSENTENT PATHFINDER JDR
LE MANUEL DES JOUEURS EST DISPONIBLE, LE BESTIAIRE ET LE GUIDE DU MAÎTRE
SORTIRONT EN SEPTEMBRE 2010 DANS TOUTES LES BONNES BOUTIQUES !



www.black-book-editions.fr/pathfinder

