Casus Belli

n°3
octobre 2010

Jeux de rôle

Critiques
Aides de jeu
Scénarios

POLAR & SÉRIE NOIRE

Aides de jeux : Les Mystes 2, Les Syllogomanes, PJ & MJ Only, Le Coin du Scénariste...

Scénarios : L'Appel de Cthulhu / Hellywood, C.O.P.S., D&D 4

Critiques : Z-Corps, Les Ombres d'Esteren, Mahamoth

Black Trinity : 2ème volet d'une campagne générique occulte contemporaine

mensuel 5,50 €

L 14508 -3- F: 5,50 €

Casus Belli n°3 octobre 2010

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

PATHFINDER®
LE JEU DE RÔLE

DISPONIBLES

paizo PUBLISHING, LLC

BLACKBOOK EDITIONS

www.black-book-editions.fr/pathfinder

Pathfinder Le Jeu de Rôle et Pathfinder Society sont des marques de Paizo Publishing, LLC. © 2010 Paizo Publishing. Sous licence Black Book Editions.

édito

Je fais couler un café bien noir. C'est pas le premier de la journée, je vous la cache pas.

Faut dire que les nuits sont courtes depuis quelques temps ! Dormir c'est plus vraiment notre priorité.

C'est une sacré histoire, ce Casus. On commence à trouver nos marques, doucement. Troisième numéro déjà, on a pas relevé le nez de nos PC depuis plus de deux mois. Tout le monde nous disait que le jeu de rôle était mort, du coup, on s'attendait pas à tout ça !

C'est que des sorties, des idées, des motivations et des volontés, y en a pas mal pour un secteur qui, soi-disant, ne respire plus !

Non, je vous le dis, le jeu de rôle est bien vivant. Et on va vous le montrer. À la demande générale et suite aux 281 coups de fils et messages de Brand, nous ouvrons une rubrique Communauté, qui mettra en lumière toute cette activité loin de s'essouffler. Et on s'efforce de trouver d'autres moyens de vous faire partager cette vie et cet enthousiasme que nous avons pu constater en nous rendant au Monde du Jeu.

Le magazine que vous tenez entre les mains continue à évoluer ! Nous prenons en compte vos demandes, nous ajoutons des petites choses, nous cherchons à nous améliorer encore et toujours. N'hésitez pas à nous envoyer votre avis, vos critiques, et vos félicitations aussi. Ces dernières, on se les garde pour les fins de nuit, quand le café ne fait plus vraiment effet.

Ce magazine est le vôtre, continuez à le faire vivre, changer, devenir ce que vous aimeriez vraiment. Nous ne le ferons pas sans vous.

Tristan

Illustration de couverture :
Pierre Berton

3 | **Edito** |

5-6 | **Courriers des Lecteurs** |

7-11 | **News** |

13-18 | **Critiques** |

14-15 : *Z-Corps*
16-17 : *Les Ombres d'Esteren*
18 : *Mahamoth*

19-26 | **Dossier : Polar & Série noire** |

20-21 : *L'essence du « Noir »*
22-24 : *Lieux « Noirs »*
25-26 : *Paint it Black*

27-50 | **Scénarios** |

28-32 : ***La Chambre Noire*** *- Black Trinity 2/4 -*
33-38 : ***Requiem pour Elizabeth*** *- L'Appel de Cthulhu / Hellywood -*
39-43 : ***On trouve pas de citrons verts dans le désert*** *- C.O.P.S. -*
44-49 : ***Les Noces Rouges*** *- D&D 4 -*
50 : *Calendrier des manifestations*

51-64 | **Aides de Jeux** |

52-53 : *Créatures de Légende : les Mystes (2ème partie)*
54-55 : *Créatures de Légende : les Syllogomanes*
56-57 : *PJ Only : Tenir la distance*
58-59 : *Aide pour Polars et Séries Noires : Faiblesses et Vices des héros du « noir »*
60-61 : *MJ Only : Et une pression pour la douze, une !*
62-64 : *Le Coin du Scénariste : Déstructurer son scénario*

67-69| **Critiques en Colonnes** |

70-71 | **Communauté**|

70-71 : *Le Monde du Jeu*

72 | **Autour du Jdr**|

72 : *Le Donjon de Naheulbeuk : le jeu de société*

73 | **Classiques & Indés**|

74 | **Preview** |

Le courrier des lecteurs

Bonjour à tous et merci pour vos nombreux mails ce mois encore. Entre le Monde du Jeu, la convention Octogone et quelques soucis de livraison ce mois-ci, nous n'avons pu répondre à tout le monde, mais nous avons lu vos courriers avec attention et beaucoup de plaisir.

Un mot pour nos abonnés avant d'attaquer le courrier des lecteurs. Vous, mieux que quiconque, avez pu constater certains des problèmes de livraison dont nous avons souffert au mois de septembre. Nous vous prions de bien vouloir nous en excuser et nous veillerons à ce que cette situation ne se reproduise plus. En compensation pour les retards, comme signalé par mail il y a quelques semaines, vos abonnements seront allongés d'un mois et vous serez abonné du n°2 au n°14. Merci pour votre compréhension et pour votre soutien.

Enfin, parce que la question nous a été posée régulièrement ces derniers jours : non, nous n'avons pas eu de nouvelles de Crylon Hobbit Pâle. Peut-être dans les prochains mois…

Et nous voilà partis pour le Courrier des Lecteurs !

Salut Casus!

je me permets de t'écrire car je recherche une musique que j'ai trop kiffé avec mes potes, on l'écoutait en boucle quand on était en vacances, on a trop de bons souvenirs sur ce son...c'est un mix de toi et puff dady sur le titre de I'll be missing you.
Je sais pas trop si se fait, mais aurais-tu la possibilité de me l'envoyer par mail au format mp3 ou de m'envoyer un lien ou je pourrai la trouver??

Dans l'attente je te remercie!!
Bonne chance pour tous tes projets futurs.

Aurélien

Cher Aurélien,
Je suis très heureux d'apprendre que tu as passé de bonnes vacances et que tu as kiffé notre son mais pour dire la vérité, il y a erreur sur la personne. J'ignore comment tu as pu découvrir notre adresse de contact sans réaliser ta méprise et au fond, peu importe.
Nous savons qu'un rappeur lyonnais a choisi le patronyme de notre magazine et à la rédaction, nous attendions avec impatience le moment où ce type de mail nous parviendrait par accident. Cela dit, j'avais parié sur plus tard et tu m'as fait perdre un peu d'argent.
En bref, on te doit tout de même quelques bons fous rires et comme on est des gars sympas, on aurait bien aimé te renseigner… Malheureusement, comme toi, nous avons fait chou blanc.
Es-tu sûr que le titre est de nous ? euh de Casus Belli ? enfin de l'autre Casus Belli ? Parce que le titre de Puff Daddy (quel que soit son nom actuel), il est facile à retrouver – il s'agit de « I'll be missing you » sur une reprise de « Every breath you take » de Police – mais en revanche, aucune trace d'un mix incluant notre homonyme.
Si tu comptes poursuivre tes recherches, je te recommande le site/l'adresse mail de Casus Belli, le bon cette fois, enfin le tien… J'espère que tu retrouveras ton titre.

Au plaisir de te relire,
Sincèrement,

Stéphane Gallot

Cher Casus !
J'ai découvert ton retour avec plaisir cet été (bonne chance à toute l'équipe) et une question me tarabuste. Puisque tu as repris ton nom, pourquoi recommencer au numéro 1 ?
J'espère que tu me répondras (si vous avez le temps, sinon c'est pas très grave),
Ludiquement,

Eric B.

Cher Éric,
Un peu qu'on va prendre le temps de te répondre, et d'autant plus que ta question revient souvent en ce moment – ou peut-être est-ce que nous croisons plus de monde ces derniers jours avec les conventions… ? – Passons.

En fait, comme tu le sais probablement, Casus Belli vient de vivre sa deuxième résurrection et commence donc sa troisième vie. Après une première série de 122 numéros, Casus Belli est revenu d'entre les morts et a repris sa numérotation au numéro 1. Après 39 numéros cette fois, Casus est tombé et nous l'avons relevé.
Comme il s'agit d'une nouvelle équipe et d'un nouveau Casus, nous avons préféré reprendre au n°1. D'ailleurs, plus qu'une résurrection, nous souhaitions pour notre magazine une renaissance, un retour aux origines. Bon, OK, nous avons fait l'impasse sur la période wargame mais vous aurez compris l'intention. Le numéro 1 symbolise cela.
En espérant avoir répondu à ta question,
Amicalement,

Stéphane Gallot

Bonjour à toute l'équipe,

Tout d'abord, bravo pour votre courage et votre travail. Persévérez !
Dans l'article aides de jeux – l'escrime médiévale (qui se veut historique), celui-ci est intéressant, mais semble comporter une erreur – historique - justement dans le dernier paragraphe.
En effet, les défenseurs des châteaux forts ne se sont jamais servis d'huile bouillante contre des assaillants ; on ne trouve aucune trace d'une telle pratique dans les écrits.
L'huile était rare et donc très chère *(cf. « les chevaliers en 200 questions » et « Les châteaux forts. De la guerre à la paix », par Jean Mesqui, page 117).* Certains payaient même les impôts en huile *(cf. la châtellenie de Trévoux).*
Le terme de mâchicoulis tord le cou à la thèse de l'utilisation de l'huile bouillante puisque étymologiquement, mâchicoulis vient de l'association de mâcher (écraser, comme pour les aliments) et de coulis (le col, le cou). Par conséquent, un mâchicoulis (trou en sailli par rapport au mur, qui permet de lâcher des projectiles qui viennent frapper l'ennemi qui se trouve à la base du mur, tout en restant protégé des tirs adverses), littéralement, signifie écrase-cou. Or ce n'est pas avec un projectile liquide que l'on mâche le cou de ses ennemis, le terme de mâchicoulis suppose donc un projectile solide.
Il y avait d'autres méthodes bien moins couteuses et plus efficaces pour dissuader une troupe de monter à l'assaut:
• les pierres, aisément récupérables un peu partout et stockées avant les sièges. On pouvait les jeter aussi bien à la main qu'avec des machines de guerre comme les perrières,
• la poix chaude : un mélange de résine et de graisse animale facilement inflammable,
• du sable brûlant : disponible en quantité dans certains endroits, il s'infiltrait un peu partout dans les vêtements et collait à la peau,
• des flèches et des carreaux,
• toute sorte de choses lourdes qui pouvaient tomber sous la main des défenseurs, comme des poutres ou des tonneaux d'excréments (lancés lors de sièges en Alsace au XIII° siècle).
Cdlt,

Christophe LEFEBVRE

Bonjour à toi Christophe,
Merci pour cet éclairage historique qui nous permet de corriger une terrible erreur dans l'article « L'Escrime Médiévale » publié dans notre premier numéro. Je t'aurais bien répondu que nous l'avions fait exprès pour repérer les lecteurs qui suivent mais je réserverais finalement cette porte de sortie pour un courrier futur. En vérité, ton courrier va nous permettre de faire la lumière sur le texte de « L'Escrime Médiévale » et nous donner l'occasion d'un mea culpa à destination de John Grümph.
Son article a été très apprécié et a suscité plusieurs débats et de nombreuses demandes de précisions (dates, références, que faire pour en savoir plus, etc.), mais ce que nos lecteurs ne savent pas, c'est que nous avons publié sa version de travail et non son article final. Ce que nos lecteurs ignorent aussi, c'est que l'article de LG était intitulé « L'Escrime Civile au Moyen-Âge » et qu'à un moment que nous n'avons pu déterminer, celui-ci a été modifié en « L'Escrime Médiévale » sans que personne ne se souvienne avoir fait la boulette. Autant dire que ce fut une belle série de foirades !
Alors, dans ces circonstances, avouons.
Oui, LG, nous avons envoyé au graphiste ta version de travail et non la version finale de ton article. Oui, c'est notre très grande faute. Oui, Tristan sera fouetté à guichet fermé au prochain Monde du Jeu.
Et pour que tout le mérite qui lui est dû soit rendu à notre auteur, nous proposerons le texte prévu à l'origine pour l'article en accès libre sur notre site internet (dès celui-ci achevé (les travaux, on sait quand ça commence…)).
Merci encore Christophe pour l'occasion donnée et pour tes précieuses corrections historiques.
Amicalement,

Stéphane Gallot

À dans un mois pour un nouveau courrier des lecteurs.
Nous attendons vos lettres, écrivez-nous au 63 rue André Bollier / 69307 Lyon Cedex 07
ou par mail à l'adresse : *contact@casus-belli.net*

News |
« Le Casus Daily est arrivé ! Toutes les nouvelles fraîches du monde rôliste, les rumeurs, les scandales, les annonces, les lauréats des dernières remises de prix… Nos reporters travaillent pour vous. Le Casus Daily est arrivé ! Tout illustré, quatre pages d'informations immanquables. Les dernières dépêches viennent juste de tomber. L'encre est encore fraîche.
À l'issue de cette lecture, vous pourrez enfin briller en société !

Le Casus Daily est arrivé ! 1.20 $, Monsieur. Merci, et bonne lecture ! »

Le Casus Daily

Jeudi 34 octobre 2010 - N°24589 - **1,20 $** - Superbe faux journal mensuel de news fraîches et juteuses - **www.lecasusdaily.fr** -

Fondateurs : Stéphane Gallot & Tristan Blind

Adaptation de la Brigade Chimérique

■ La Brigade Chimérique, bande dessinée de Fabrice Colin, Serge Lehman et Gess, va être sous peu adaptée en jeu de rôle par les Éditions Sans Détour.

Le projet est ambitieux puisque le livre de base devrait aussi endosser le rôle d'Encyclopédie de l'univers. Le résultat de cette bien belle collaboration entre les Éditions de l'Atalante et l'équipe de Sans Détour verra ses fruits révélés à l'occasion du Salon de la SF des Utopiales, du 11 au 14 novembre. On vous promet une critique complète et quelques surprises dès le mois prochain. Et comme la couverture de ce bel ouvrage est déjà entre nos mains avec celles de l'écran et de son livret, nous vous laissons patienter avec ces splendides illustrations. Autant l'admettre, elles nous ont laissés rêveurs.

Yves Gontrand de Moldu

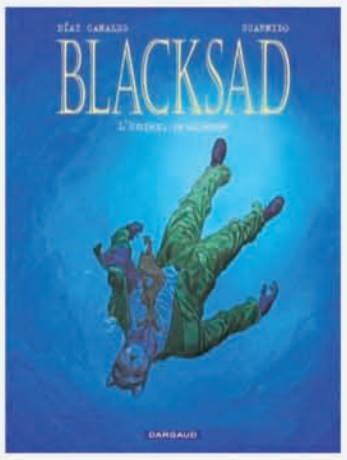
■ >

Jeux Vidéo :
Bioshock Infinite annoncé pour 2012 !!!

Nombreux sont ceux qui ont bondi de joie lorsqu'a été confirmé le développement de Bioshock Infinite. L'aventure ne se déroulera plus pourtant dans la cité submergée de Rapture et vous portera dans ce nouvel épisode au sein d'une autre métropole, volante cette fois. Ce sera aussi l'occasion d'un voyage dans le temps puisque l'époque change pour nous ramener en 1912. Des changements qui surprennent mais permettront d'étendre la mythologie bâtie avec les précédents titres. Quant à l'ambiance, gageons que les développeurs de ce troisième opus sauront nous concocter une atmosphère aussi réussie qu'à l'accoutumée sur cette série.
La sortie est prévue pour 2012. Des images de gameplay et une bande annonce sont déjà disponibles en ligne.

BD : Le retour de BLACKSAD

■ Après plusieurs années d'attente, la série Blacksad se voit enfin accorder une suite.



L'enquête prend place à la Nouvelle-Orléans et réunit à nouveau tous les ingrédients de la série noire. Rendez-vous dans les bonnes boutiques pour découvrir ce quatrième tome intitulé « L'Enfer, le Silence », disponible depuis le 17 septembre, avec toujours Juanjo Guarnido au dessin et Juan Díaz Canales au scénario.

Noël Tarfieux

■ >

La Role Agency, une initiative à suivre

Afin de répondre aux difficultés rencontrées pour développer de nouveaux jeux et pour réunir les talents dispersés à travers la France, Max Ravage et Corinne Rambour ont mis en place cet été une plate-forme de communication dont l'objectif est de mettre en relation les acteurs du milieu rôliste. Pour faire simple, la Role Agency est votre nouveau Pôle Emploi si vous êtes éditeur, créateur, maquettiste, traducteur, scénariste, illustrateur… et souhaitez travailler dans notre petit milieu. Le service est accessible aux pros comme aux amateurs. Si vous recherchez des forces vives pour vous aider à accomplir votre projet ou si vous avez du talent à revendre, faites un tour par leur blog.

Reymond Mondain

■

Site : http://role-agency.revolublog.com/

Société

Cette année, le Monde du Jeu a été le théâtre d'un évènement singulier : la remise des Grog d'Or du public. Vous ne connaissiez pas ce prix ? Quelques mots à son propos…

REMISE DES GROG D'OR DU PUBLIC

Sur le point de célébrer leurs dix ans d'existence, les courageux matelots aux commandes du Guide du Rôliste Galactique ont décidé de faire un bilan. L'objectif : faire élire par les joueurs les meilleurs jeux parmi les 104 jeux du mois désignés par l'équipe entre le 8 mai 2001 et le 8 mai 2010.

Dix années de jeux de rôle mis en lice avec le public pour seul juge. Le résultat était attendu et a marqué des choix tranchés dans les sept catégories proposées. Sans plus attendre, voici le palmarès :

• Victoire du Grog du Meilleur Système :
1er : L'Appel de Cthulhu
2èmes ex-aequo : C.O.P.S. et Warhammer
• Victoire du Grog du Meilleur Univers :
1er : Shadowrun
2ème : Dark Heresy
3ème : Exil
• Victoire du Grog des Meilleurs Scénarios/Campagnes :
1er : L'Appel de Cthulhu
2ème : Warhammer
3ème : C.O.P.S.
• Harpon d'Adamantium de la Meilleure Gamme :
1er : L'Appel de Cthulhu
2ème : C.O.P.S.
3ème : Shadowrun
• Bosco d'Argent du Meilleur Jeu d'Initiation :
1er : Chroniques Oubliées
2ème : L'appel de Cthulhu
3ème : Warhammer
• Rame de Mithril de l'Originalité :
1er : Patient 13
2èmes ex-aequo : Exil et Nobilis
• Palme de Groguium du Meilleur Jeu :
1er : L'Appel de Cthulhu
2ème : Shadowrun
3ème : Warhammer

Vous pourrez retrouver le détail des votes et le top 10 de chaque catégorie sur le site du Grog : http://www.legrog.org/home.jsp

Les sorties continuent à un rythme effréné chez Black Book Éditions ■

Après une vague de sortie qui a largement profité à la gamme Pathfinder, BBE poursuit son offensive à un rythme soutenu. Avec la réédition du Manuel des Joueurs de Pathfinder (qui nous revient dans une version corrigée), la sortie du Guide du Maître et les Routes pour l'Aventure 16 à 18 (La Nuit Eternelle, Un Ténébreux Souvenir et Au Cœur de la Nuit), ce sont déjà cinq bonnes nouvelles qui s'annoncent pour octobre et novembre.
Mais si l'on jette un œil aux autres gammes, on constate la même effervescence. Ainsi, les jours et semaines à venir seront l'occasion de découvrir Jungles Urbaines pour Shadowrun, Créatures pour Polaris, le très attendu Recueil des donneurs-de-noms pour Earthdawn et le kit d'intro en pdf de Deadlands sur lequel se jetteront tous les fans de poulpe et de western.

■

Une préquelle pour le Troisième Testament

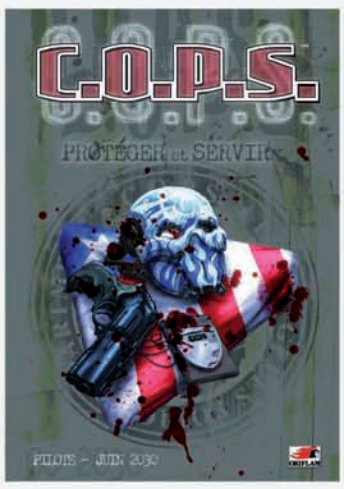
BD • Les amateurs de quête historico-occulte et de bande-dessinée n'ont pas pu passer à côté du Troisième Testament, splendide cycle achevé en quatre tomes voilà sept ans. Aujourd'hui, Xavier Dorison et Alex Alice nous propose un voyage à l'origine de la mythologie qu'ils ont bâti, sur les traces de Julius de Samarie. Une préquelle que nous suivrons avec attention.

« Dirty Secrets chez la Boîte à Heuhh »

Le mois dernier, nous vous présentions en quelques mots le premier jeu de **La Boîte à Heuhh :** ***Sweet Agatha,*** dont la sortie est maintenant imminente. Ce mois-ci, parlons du second projet de ce nouvel éditeur : ***Dirty Secrets.*** Dans ce petit jeu, vous et vos amis créerez « des histoires de corruption, trahison, déception et homicide » et guiderez ensemble un enquêteur qui devra démêler les mensonges pour parvenir à l'insaisissable vérité. Nous espérons en savoir plus très bientôt et ne manquerons pas de vous tenir au courant.

OB. Ouane

C.O.P.S.
repoussé à la deuxième quinzaine d'octobre



Initialement prévue pour une sortie fin septembre, la réimpression de ***C.O.P.S.*** par Oriflam a été légèrement décalée et cet excellent jeu retrouvera le chemin des boutiques durant la seconde quinzaine d'octobre. Plus que quelques jours à attendre avant de reprendre du service aux ordres du lieutenant Hawkins et de faire à nouveau hurler les sirènes dans Los Angeles. La réimpression de l'écran suivra de peu celle du livre de base et pour rappel, les suppléments de la première saison devraient suivre au rythme d'un tous les deux mois.

■

Littérature : **Retour de Robin Hobb !**

Après la série du Soldat Chamane, qui prenait place dans un univers différent, Robin Hobb revient au monde qui a fait sa gloire avec La Citadelle des Ombres/L'Assassin Royal et L'Arche des Ombres/Les Aventuriers de la Mer. Nous ne retrouverons pas Fitz-Chevalerie dans cette histoire qui prendra place au sein du mystérieux Désert des Pluies. Le premier tome *« Dragons et serpents »* est disponible depuis le 22 septembre et sa suite *« Les Eaux acides »* paraitra dès le 17 novembre. Merci aux Éditions Pygmalion pour ces nouveautés.

Piotr Spetnaz

Chiffre : 73

Le nombre de litres de cafés consommé pour la conception de ces news !

BBE lance une nouvelle gamme de livre

Avec sa collection « À Dé Couvert », Black Book Éditions étend sa gamme de romans et s'ouvre de nouveaux horizons

L'objectif de cette jeune collection est de proposer des œuvres de fiction en résonnance avec les univers de jeux de rôle, des romans de nature à inspirer nos chers joueurs et qui pourront peut-être attirer dans notre sphère d'autres publics.
Les premiers ouvrages sont déjà disponibles et vous attendent dans les bonnes librairies. Il s'agit de *« Changelin »* par Sophie Dabat, qui compte déjà cinq nominations au prix Merlin, de *« Tire d'aile »* par Philippe Tessier, que vous connaissez pour Polaris et comme auteur des romans inspirés par cette licence, du *« Dit de Cythèle »* par Nicolas Cluzeau et de la réédition augmentée du livre *« Les Gentlemen de l'étrange »* par Estelle Valls de Gomis.
De quoi occuper les soirées que vous passerez loin des tables. Soulignons la volonté marquée de mettre en avant des créations françaises originales ! Un bien noble pari.

Jean Bont

Ludocortex se lance dans l'édition avec Trolland !

Avec Trolland, très sympathique jeu de cartes créé par Bruno Cathala, Ludocortex vient de se lancer dans l'édition.

Un premier essai réussi tant ce petit jeu mérite le détour. Dans Trolland, la colère monte à cause de tous les jolis peuples qui sentent bons et qui veulent imposer leurs coutumes au joyeux royaume des trolls. Votre but sera de devenir le nouveau Ministre de l'Hideusité Nationale en faisant preuve d'un maximum de zèle en raccompagnant à la frontière les affreux elfes, nains, hommes, bimbos et gobelins qui pourrissent les campagnes en mettant du parfum et en faisant cuire leur viande.
Un joli jeu plus complexe qu'il n'y parait au premier abord avec des cartes bellement illustrées et un thème politiquement incorrect même si le fond est vite oublié autour de la table pour passer aux stratégies et à la franche rigolade.

FFJDR TV ?!

Le Monde du Jeu a été l'occasion de créer des alliances, parfois inattendues, parfois évidentes, et celle qui lie désormais Rôliste-TV et la FFJDR fait partie de cette deuxième catégorie. Ce partenariat est surtout marqué par l'apparition d'une nouvelle section vidéo sur le site www.roliste.tv et permettra une meilleure diffusion des conférences et actions de la fédération.

SHADE DÉVOILE SA COUVERTURE.

À un mois de sa sortie, Shade se dévoile un peu plus et révèle sa couverture. Pour rappel, dans ce nouveau jeu que publieront bientôt les Ludopathes, vous incarnerez des Tenebrosi, inquiétants personnages capables de donner vie à leur ombre et de la faire agir indépendamment d'eux. Le monde fantastique bâti pour ce jeu s'inspire pour une fois de la Renaissance et non du Moyen-Âge et promet une ambiance sombre et torturée, des venelles évoquant une noire Venise, de nombreux voiles de mystère à déchirer par le poignard et le poison, des poursuites sur les toits, etc.

La critique dans nos pages le mois prochain ! ◄

CTHULHU *Une campagne de préfinancement pour le développement d'un jeu multijoueurs en ligne respectant l'univers de H.P. Lovecraft a été lancée à l'occasion du Monde du Jeu.*

Bientôt un jeu online pour tous les « amateurs de poulpe. »

Ce n'est pas une plaisanterie, World of Lovecraft verra bientôt le jour et le projet s'annonce extrêmement sympathique. Piloté par Fabrice Lamidey (qui a un sacré compte d'XP depuis la création de Nephilim et la traduction d'une partie de la gamme Runequest), le jeu intègrera des éléments de coopération et de compétition, ce qui est une bonne nouvelle.

Quelques surprises par ailleurs, puisqu'il ne s'agira pas d'un MMORPG, mais d'enquêtes successives mettant aux prises les Cercles d'investigateurs et les cultistes, chaque session durant une à trois semaines. De plus, le jeu s'articulera autour des interactions des seuls joueurs et ne comprendra pas de PNJ (comprendre en l'occurrence : pas d'intelligences artificielles).

Voici la mécanique de base, lâchement pillée sur le site des développeurs :

« Le jeu oppose un groupe de joueurs (le Cercle) à un joueur unique (l'Agent du Mythe). Les membres du groupe doivent coopérer pour vaincre leur adversaire. Le joueur qui incarne l'Agent du Mythe détermine secrètement une histoire en utilisant des éléments prédéfinis (des actions, des lieux, des intrigues, des personnages) et a pour but de remplir ses objectifs. Parallèlement, le Cercle devra découvrir le complot, révéler les personnages et les lieux et contrer les objectifs du joueur adverse en remplissant les siens. Pour ce faire, les joueurs devront se mettre d'accord sur la meilleure utilisation des ressources à leur disposition, planifier leurs actions (chaque action prend du temps) et affronter le joueur qui incarne l'Agent du Mythe au meilleur moment. »

Nous vous encourageons à vous rendre sur le site officiel pour trouver plus d'informations et à vous décider rapidement si vous êtes intéressé. En effet, le nombre de places sera limité et une fois lancé, le jeu fonctionnera sur invitation uniquement pour éviter les touristes.

Site : http://www.worldoflovecraft.com/

Kadath l'Inconnue enfin dévoilée

Les Éditions Mnémos avaient réalisé un coup de maître et pris tout le monde au dépourvu en présentant en novembre dernier un premier livre-univers, Abyme, le Guide de la Cité des Ombres, qui révélait les dessous de la fameuse cité créée par Matthieu Gaborit. L'ouvrage était magnifique et fut une véritable réussite.

Cette année, la maison d'édition renouvèle le pari et augmente la mise en préparant un guide de Kadath l'Inconnue. La mythique cité issue de l'œuvre de H.P. Lovecraft sera donc enfin mise au jour au sein d'un beau livre illustré et, ce qui est plus surprenant, « romancé » par quatre auteurs.
Les premiers visuels sont impressionnants et nous vous présentons ici la couverture afin que vous puissiez en juger par vous-même. Cette sortie sera accompagnée du recueil Les Contrées du Rêve comportant treize nouvelles du Maître de Providence dans une traduction inédite. Et les bonnes nouvelles ne s'arrêtent pas là puisqu'il semblerait que les XII Singes travaillent sur un ensemble permettant de jouer avec l'ouvrage comme ils l'avaient fait avec le livre-univers d'Abyme.

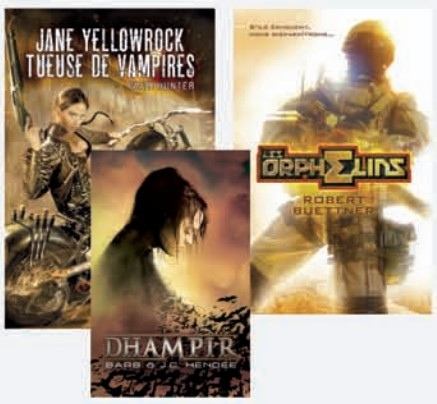
Pari réussi pour DI6DENT

Nous vous annoncions le mois dernier l'arrivée d'un nouveau challenger sur la scène de la presse rôliste, et c'est avec plaisir que nous avons parcouru les 100 pages de leur numéro 0 présenté au Monde du Jeu. DI6DENT, beau magazine au format A5 dont le prochain numéro doit paraître en janvier, s'annonce comme un confrère à suivre avec attention (et peut-être même à surveiller puisqu'il semble décidé à nous emprunter quelques auteurs). Nous vous recommandons la lecture de leur numéro-test disponible gratuitement en ligne et leur souhaitons une version papier pour cet hiver. En espérant les retrouver tous les quatre mois dans les boutiques pour de longues années et pouvoir ouvrir le champagne à nouveau l'an prochain ensemble au Monde du Jeu (vous aurez toujours une place sur notre stand et on tentera d'avoir des pom-pom girls pour nous accompagner la prochaine fois). Un dernier mot concernant l'illustration Mousquetaires de l'Ombre de la page 27 que l'on a honteusement voulu faire passer pour une photo d'un rédac' chef de Casus : il y aura vengeance les gars !
Site : http://www.di6dent.fr/

Une nouvelle aube se lève…

*C'est avec cette accroche énigmatique que la Bibliothèque Interdite a entamé le communiqué de presse annonçant son nouveau label : **Eclipse.***

Parce qu'il serait dommage de simplement le paraphraser, nous vous le retransmettons en intégralité : *« Eclipse va vous apporter tout ce qui se fait de mieux en matière de littérature de genre : depuis la fantasy épique jusqu'à la science-fiction intersidérale, en passant par de l'urban fantasy survoltée, des ados héroïques, des machines volantes steampunk, des zombies pourrissants, des vampires sexy et des personnages hauts en couleurs. Avec un catalogue de plus de 80 titres, nous avons bien l'intention de marquer la littérature de genre. On vous a prévenus, la rentrée sera chaude... »*



Sortie imminente de l'écran de Z-Corps

Le jeu arrive tout juste des états sinistrés du Middle-West et déjà son écran se prépare à envahir les boutiques. Il ne viendra pas seul mais accompagné d'un petit livret qui comprendra au moins un scénario et une aide de jeu. On murmure même qu'un petit cadeau pourrait s'être glissé dans les paquets, de quoi récompenser les troupes anti-zombie les plus performantes…
Dans l'attente du prochain flash info, admirez la superbe illustration, puis ruez-vous sur notre critique du livre de base (pages 14-15).

Edgard Piloux

RIP Warhammer 2

Depuis le 1er octobre, vos boutiques préférées ne peuvent plus commander d'ouvrages pour la gamme Warhammer Jdr 2ème édition. S'il vous reste des livres à acquérir pour compléter votre collection, dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde… Reste maintenant à attendre la 3ème édition qui pourrait faire son entrée dans les boutiques françaises au premier semestre 2011.

Espoirs déçus

Nous espérions découvrir la nouvelle édition du Livre des 5 Anneaux (qui sera peut-être enfin rebaptisé Légendes des 5 Anneaux) et Périls à Port-Réal (premier supplément pour Le Jeu de Rôle du Trône de Fer) à l'occasion du Monde du Jeu. Ces sorties ont été malheureusement décalées à la fin de l'année. Nous vous tiendrons au courant de la suite des évènements dans les prochains numéros.

JLR
Jeu Livre du Rêve

Leçon n°1
Lui offrir ce qu'il désire vraiment...

Du JDR, évidemment !

Frais d'envoi offerts à partir de 55 €
-5% d'office sur tout le JDR
Rapidité d'expédition inégalée
Plus de 1500 références en stock

Tous vos fantasmes sur
www.jeulivredureve.com

Critiques |

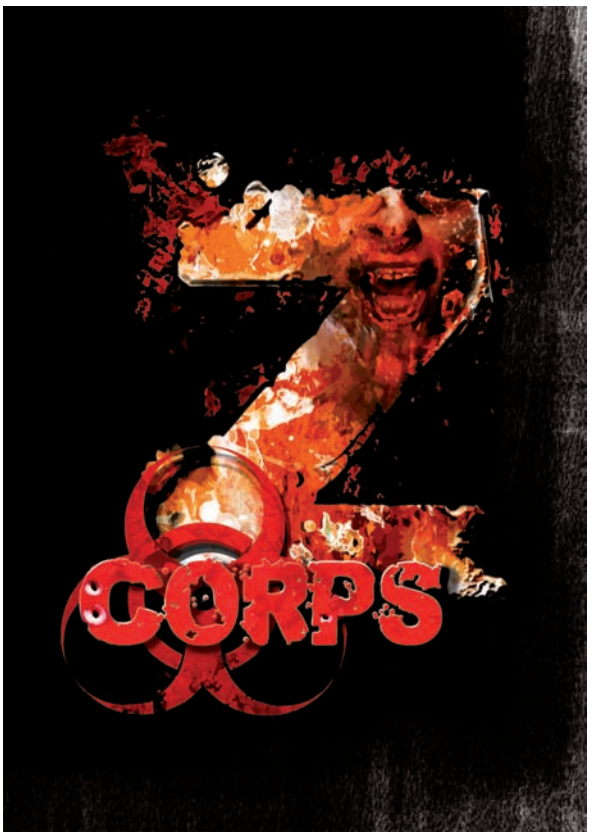
14-15 : *Z-Corps*
16-17 : *Les Ombres d'Esteren*
18 : *Mahamoth*

Sous les feux de la rampe ce mois-ci les survivants d'une invasion de zombies, intrigues, aventures et complots sur les terres de Tri-Kazel et l'humanité errante à travers les étoiles, à la recherche du Château Blanc.

Dans les coulisses, attendant la deuxième partie du spectacle : Chicago devenue zone de quarantaine, l'offensive des cartels sur les métroplexes du Sixième Monde, de mystérieuses apparitions de documents à l'université Miskatonic, une course contre la montre à l'issue incertaine dans NightCity, une Bible pour les MJ et l'occasion de prendre la mer enfin offerte aux fiers hommes du Nord.

Le spectacle commence, suivez bien les deux actes.

Enfin un jeu avec du zombie, enfin l'occasion de jouer de pauvres rednecks acculés par une invasion de morts-vivants au fin fond du Kansas ou du Tennessee. Annoncé discrètement par le 7ème Cercle durant l'été, Z-Corps a suscité de grands espoirs au sein de la rédaction. Et lorsque l'ouvrage a été présenté au Monde du Jeu, nous nous sommes jetés dessus. Vous pensez avoir des cojones ? Prêts à passer en mode survie ? Bienvenue dans la critique de Z-Corps.



D.R.

Le jeu se passe en 2012 aux États-Unis. L'invasion a commencé il y a six semaines mais l'information a tardé à être relayée correctement, les médias traditionnels évoquant une variation de la grippe A extrêmement violente et les témoignages alarmistes transmis sur la toile n'ayant pas été pris au sérieux. La source de l'épidémie semble être Topeka, capitale du Kansas, et la multinationale OneWorld, connue notamment pour ses actions humanitaires et ses travaux sur le traitement des eaux, se voit publiquement accusée par plusieurs experts.

Finalement, en dépit du black-out médiatique, l'atroce vérité éclate au grand jour : les gens atteints par le virus meurent dans d'horribles souffrances, avant de se relever et de s'en prendre aux vivants. La « maladie » paraît se transmettre par le sang et la salive. Les griffures, morsures mais aussi les baisers et le contact des blessés sont des vecteurs de contagion. Et le mal s'étend de manière exponentielle, ruinant des cités entières en l'espace de quelques jours, parfois de quelques heures.

L'invasion suit son cours et pourtant, dans les métropoles des deux côtes, la chose paraît lointaine, la vie se poursuit. L'Amérique s'est coupée en deux : pendant qu'une partie de son territoire connaît la guerre, le reste du pays continue son train-train quotidien.

Avec du retard et de cruelles lacunes d'organisation, l'alerte sanitaire est décrétée par l'État et la riposte gouvernementale se met en place avec l'armée au premier plan. Les informations filtrent lentement et la colère monte.

Quatre semaines après le début de la catastrophe, les zones de quarantaine instaurées par l'armée ont permis de contenir partiellement l'infection, mais le Kansas, le Missouri, l'Arkansas, le Tennessee, le Texas, la Californie et une partie du Mexique sont perdus. Chaque jour de nouveaux cas se déclarent en des lieux que l'on supposait sains, témoignant de l'inefficacité du barrage. Et surtout, l'armée a été débordée par les évènements et les bavures se sont succédées au cours des semaines : tirs dans la foule sans distinctions entre morts et vivants, camps de réfugiés évoquant de douloureux souvenirs du passé, disparitions de journalistes… Cerise sur le gâteau, la capitale du Kansas et sa périphérie sont bombardées un matin sans la moindre autorisation.

OneWorld et son charismatique président, Bryan Clark, ont depuis contre-attaqué et mis en cause l'armée et les médecins à sa solde, les accusant d'être responsables de l'épidémie, incompétents à traiter la crise, et coupables de nombreuses exactions sur la population civile. Lors d'un débat télévisé, Bryan Clark présente des armes créées par sa corporation pour répondre à l'invasion et propose la création d'une milice spéciale pour lutter contre les « *infectés* ». Seul à dénoncer l'armée et à se dresser face aux zombies en proposant une solution, il conquiert l'opinion publique.

Après la débâcle de l'armée et son désaveu par le Congrès des États-Unis, les unités Z-Corps de OneWorld deviennent la force d'intervention officielle de cette nouvelle lutte et pénètrent le champ de bataille. Depuis la semaine dernière, la multinationale de Bryan Clark recrute en continu dans la population pour trouver des volontaires. Il est temps de monter sur scène les filles !

Côté règles, le jeu utilise un système qui a fait ses preuves : l'Open D6 – OGL.

Tout se joue au D6. Pour chaque caractéristique (Agilité, Connaissance, Perception, etc.), vous aurez de 2D à 5D. Toutes les compétences dépendent d'une caractéristique (Discrétion avec Agilité, Courir avec la caractéristique Puissance, etc.). À la création de votre personnage, vous répartirez des dés entre les caractéristiques et choisirez un certain nombre de compétences. Ensuite, parmi les compétences choisies, vous déterminerez celles dans lesquelles vous êtes doué en attribuant des bonus en valeur ou en dés.

En jeu, lorsque vous tenterez une action dont l'issue n'est pas assurée, le MJ vous demandera de faire un jet et d'atteindre un

seuil de difficulté (facile : 10 ; moyen : 15 ; difficile : 20) pour parvenir à vos fins, la marge de réussite ou d'échec indiquant la qualité de votre tentative. Si vous n'avez pas choisi la compétence concernée à la création, vous lancerez votre score de caractéristique -1D. Si vous possédez cette compétence, vous lancerez le nombre de dés dont vous disposez dans la caractéristique liée. Si vous maîtrisez cette compétence, ce que signale un bonus, vous ajouterez sa valeur à votre lancer de dés.

Signalons deux des particularités qui complètent le système de règles et lui donnent du piquant : le dé joker et les points de cojones. À chacun de vos jets de dés, un dé devra être isolé et lancé séparément, il s'agit du dé joker qui représente grosso modo les caprices du destin. Si celui-ci donne un 6, vous aurez fait une réussite critique et vous pourrez relancer le dé joker et additionner les résultats cumulés. Si le dé donne un 1, ce sera au mieux une maladresse, au pire un échec critique.

Enfin, les points de cojones vous permettront de vous dépasser ou de vous tirer d'un mauvais pas. Vous pourrez vous en servir en amont d'un jet pour doubler votre nombre de dés (de quoi faire un carton dans les zombies) ou après un échec pour relancer les dés (de quoi vous relever pour fuir les lieux quand ça dérape).

Dans Z-Corps, vous pourrez jouer des « survivants », c'est-à-dire de simples quidams pris dans l'étau de l'attaque zombie, ou de fraîches recrues des unités Z-Corps, c'est-à-dire les mêmes qu'avant mais cette fois-ci avec de l'équipement, un peu d'entraînement et des objectifs spécifiques au-delà de la seule survie. L'idéal, bien sûr, sera de commencer avec un joli groupe de « *monsieur-tout-le-monde* » pour les faire glisser progressivement vers la milice OneWorld. Une fois sortis de l'Enfer, vos joueurs voudront probablement y retourner pour en découdre.

Plein de secrets, le livre de base se compose de trois parties distinctes. La première est accessible à tous les joueurs (PJ et MJ) et présente l'historique, les règles de survie apprises à la radio ou la télé, de l'équipement, les règles de jeu, et ce que savent les Survivants. La seconde partie, que ne pourront lire que les recrues Z-Corps et le MJ, montre les évènements sous un nouveau jour. En tant qu'employés de OneWorld, vos joueurs auront accès à un équipement conçu pour la lutte contre les « Hostiles », à de nouvelles informations concernant les six dernières semaines, et au Manuel des Contrôleurs qui détaille leurs droits et devoirs.

La partie suivante, « Restricted Area », est destinée aux seuls yeux des MJ et représente la plus grande partie de l'ouvrage. Si les zones accessibles aux PJ étaient alléchantes, voilà clairement le cœur de la bête. Vous pourrez découvrir ici la véritable chronologie des évènements, l'ensemble des protagonistes de l'histoire, une présentation des États touchés par la quarantaine et de leurs lieux remarquables, quelques règles supplémentaires pour gérer l'expérience, le stress, la folie et ce genre de joyeusetés, de nombreux synopsis et enfin, les caractéristiques et particularités des zombies.

Suivent deux scénarios d'introduction, un pour les survivants, un pour les Z-Corps. Cela paraît évident dit comme ça mais cette attention est tout de même agréable.

Le livre s'achève avec une « *petite liste de références en matière de zombies* » et par la traditionnelle feuille de perso.

Pour conclure, Z-Corps est un beau livre (couverture cartonnée, 256 pages couleur), et l'excellent travail graphique de Florrent, Jee et Willy Favre le rend très agréable à feuilleter en dépit des multiples tâches de sang qui en compliquent parfois la lecture. Le changement de fond et d'ambiance en fonction des parties du livre est une très bonne idée qu'il convient de souligner.

Nous attendions ici un jeu bourrin et défoulatoire. Z-Corps a répondu à nos attentes et a su aller au-delà en proposant un jeu à secrets au background intelligent et bien conçu. Nous craignions un jeu limité aux scénarios one-shot et disposant d'une très courte durée de vie. À l'évidence, nous avions tort : l'univers créé autour de l'épidémie est à même d'inspirer des campagnes et le fond présenté par l'ouvrage sera développé par une gamme à venir. Nous voulions retrouver tous les clichés du genre. Ils sont présents, mêlés avec brio, judicieusement utilisés ou juste glissés en clin d'œil. Des films de Romero à Walking Dead en passant par les jeux Resident Evil, toute la culture pop et le mythe du zombie ont su s'imbriquer dans le jeu. Et s'il manque quelque chose pour vous, pas d'inquiétude, vous trouverez la place pour l'intégrer.

Reste à recharger les fusils et à monter sur le toit. Ma critique se termine, mon tour de garde approche.

Stéphane Gallot

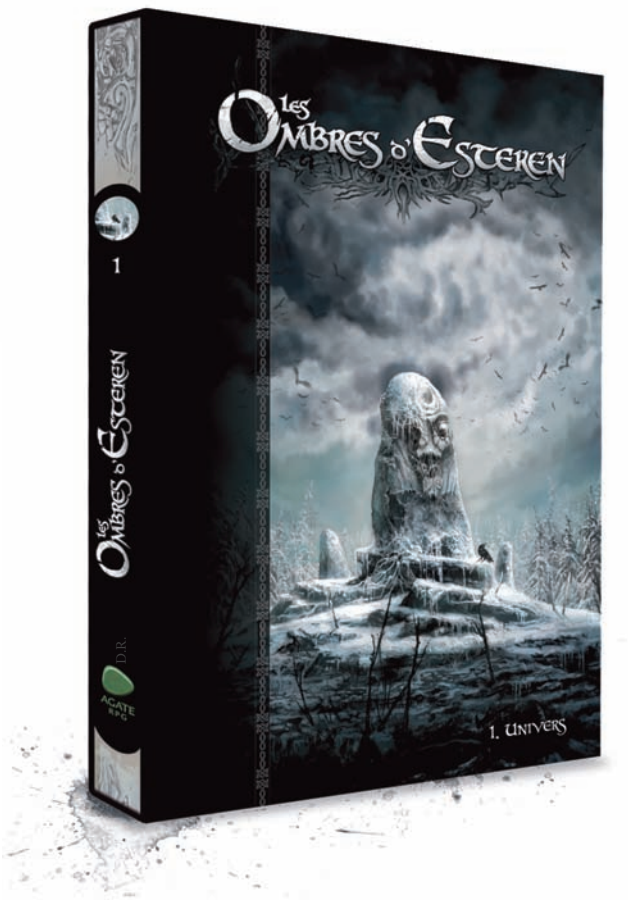
J'apprécie :

- Un très beau livre dont peuvent profiter le MJ et les joueurs.
- Un système de règles assez souple et simple.
- Deux scénarios d'introduction.
- Enfin un jeu de survie en milieu zombie !

Je regrette :

- Des coquilles et des fautes régulières.
- Quelques points de règles laborieusement expliqués.

LES OMBRES D'ESTEREN



Lorsque j'ai reçu ce jeu, je ne savais pas ce qui m'attendait. J'avais entendu parler du projet, bien sûr, mais n'étant pas un inconditionnel du médiéval fantastique, je ne m'étais pas particulièrement renseigné.
Quelle bonne surprise, lorsque je me mis à parcourir le livre, de découvrir un ouvrage de qualité, magnifiquement illustré, à la mise en page agréable et travaillée.

Je me suis mis à lire rapidement, motivé par la beauté de l'objet. Le contenu est, au premier abord, un peu déstabilisant. On découvre le monde à travers divers échanges de lettres, extraits de conversations, cours magistraux et rapports.
Si cette manière d'amener les choses est originale et faite de manière intelligente, les premières pages ne sont pas faciles à comprendre. Le background, bien développé, possède son vocabulaire spécifique qui n'est pas évident à appréhender.
Pourtant, après un ou deux chapitres, on s'habitue, on se familiarise avec ce monde et on entrevoit la richesse de l'univers.

Tout se passe sur la péninsule de Tri-Kazel, coupée du continent par des montagnes infranchissables et une mer déchainée sur laquelle la navigation est impossible.

Partagé en trois royaumes, Taol Kaer, Gwidre et Reizh, c'est un environnement inhospitalier et dur qui attend les PJ. Le climat, la nature hostile hantée par les Féondas, créatures étranges et malfaisantes, les tensions entre les royaumes, rien n'est fait pour leur faciliter la vie.
L'arrivée de continentaux sur la péninsule et leur intégration à la société a de plus bouleversé la culture de Tri-Kazel.

Pourtant, voyager à travers ces régions pourra se révéler passionnant, la péninsule proposant une variété de décors et d'ambiances tout à fait agréable.

De Taol Kaer, royaume où les traditions perdurent malgré les changements, à Gwidre, où les continentaux ont implanté la prosélyte religion du Temple du Dieu Unique, et Reizh, où la Magience apportée depuis le continent permet de créer des artefacts et systèmes inconnus jusqu'alors et donne chaque jour de nouvelles innovations, le dépaysement est au programme.
Bien sûr, un royaume traditionnel, un religieux et un technologique, ce n'est pas le décor le plus original qui nous ait été offert ces dernières années.
Cependant, tout est ici bien pensé, bien amené, rien n'est noir ou blanc, tout est nuancé. On apprécie donc, et on se laisse prendre au jeu avec plaisir.
Une chose que je retiens particulièrement, c'est que la lecture du background m'a donné envie de voyager dans ce monde. Et c'est très bon signe !

En revanche, les PJ auront certainement besoin d'un certain temps d'adaptation pour saisir le vocabulaire propre à l'univers, ses traditions, son essence. L'ouvrage leur étant accessible, s'ils ne sont pas réticents à un peu de lecture, ils pourront mieux entrevoir les spécificités de Tri-Kazel.

Très complet, le background est riche, mais sait rester compréhensible. Détaillant les régions, la société, les coutumes, la culture, les factions, l'art et l'artisanat, tout nous est offert pour rendre la péninsule vivante et cohérente. On trouve même les rumeurs que les personnages pourront entendre au cours de leurs aventures, conférant aux royaumes une aura de mystère que le jeu exploite parfaitement.

Le système de jeu est original et léger.
Le personnage est défini par cinq Voies (Combativité, Empa-

thie, Créativité, Raison et Idéal), chacune ayant une valeur comprise entre 1 et 5. Viennent s'y ajouter 16 Domaines (les champs de compétences), d'une valeur de 1 à 5, eux-mêmes subdivisés en Disciplines (qu'on pourrait qualifier de spécialisations) dont le score pourra monter jusqu'à 15.
Pour une résolution, le MJ fixe une difficulté (comprise entre 8 et 35), le joueur effectue alors un jet d'1d10 auquel s'ajoutent une Voie et un Domaine (ou une Discipline, si le personnage la possède).
La difficulté moyenne étant fixée à 11, il sera aisé pour un personnage compétent de réussir ce qu'il entreprend, parfois sans même avoir à jeter le dé. Inversement, un personnage incompétent ne pourra pas effectuer de tâches compliquées.
Le système de combat, violent et expéditif, donnera à vos joueurs l'occasion de réfléchir un peu avant de se lancer à l'assaut, deux ou trois coups d'épées pouvant être suffisant pour périr.

L'absence des caractéristiques habituelles (Force, Constitution, etc.) peut sembler étrange. En effet, on considère que tous les personnages sont «moyens» dans leurs capacités physiques, mentales et sociales. C'est un habile jeu d'avantages et de défauts qui pourra leur conférer un atout (un charisme ou une endurance au-dessus de la moyenne par exemple) ou un handicap (comme une santé fragile).

Surtout, les Voies définissent aussi bien un aspect technique qu'une partie de la psychologie de votre personnage. Et c'est toute la force de ce système.
La santé mentale (concept que l'on retrouve avec plaisir dans un univers médiéval fantastique) et ses règles se posent sur les mêmes bases : définir plus avant votre personnage, donner un aspect roleplay aux chiffres sur votre feuille.
Tout est fait pour vous pousser à l'interprétation, pour offrir une personnalité propre à votre alter-ego, avec ses bons et ses mauvais côtés. Car si le monde n'est jamais ni noir ni blanc, les personnages ne le sont pas non plus. Ils sont nuancés, ont leurs faiblesses, leur face sombre.

Pour le MJ, en revanche, un problème se pose rapidement. Si l'ambiance est claire et le décor posé (les parties se tourneront plus vers l'enquête, la compréhension du monde et la survie que vers la visite de donjons et le massacre de monstres), il n'est pas évident de savoir quoi faire jouer à ces chers personnages, quels pans du jeu leur faire explorer. Ce livre se veut une base, présentant l'univers, et y arrive à merveille. Cependant avec tant de choses à faire découvrir, on se sent un peu perdu.

Le simple fait de voyager est une aventure en soi, incontestablement, et on peut commencer par là, mais dès que l'on pense à aller un peu plus loin, on a un peu peur de «brader» les richesses de Tri-Kazel.
C'est donc avec impatience que l'on attend la suite de la gamme, qui nous promet, via l'annoncé « Livre 2 – Secrets », de nous délivrer tout le sel du jeu.

En conclusion, nous avons là un très beau jeu, loin des clichés usuels du médiéval fantastique. Le monde a une personnalité marquée et très présente, et l'ambiance que les auteurs ont voulu créer imprègne chaque page du livre. Le système de règles est au service de cette ambiance et s'intègre parfaitement au jeu.
Si vous attendez d'un jeu med-fan qu'il vous serve de défouloir, avec des aventures pleines d'actions et d'héroïsme où la plus grande gloire et les honneurs vous attendent, passez votre chemin.

Mais si vous souhaitez changer un peu vos habitudes, découvrir un jeu à l'atmosphère étrange et fascinante, dans lequel chaque voyage est un périple au sein d'un environnement hostile, où l'on ne trouve pas de grand méchants et de beaux héros mais un monde riche et tout en nuances, alors n'hésitez pas.

Tristan

J'apprécie :
- Un ouvrage de toute beauté
- Un background riche et bien présenté
- Un système de jeu au service de l'ambiance

Je regrette :
- Que le « Livre 2 – Secrets » ne soit pas encore là !!
- Un début de lecture difficile

mahAmoth

Les XII Singes nous offrent, avec cet opus de leur collection Intégrales, un jeu qui se définit lui-même comme étant de « Space & Sorcery ». Comprenez par là un jeu proposant des aventures violentes et barbares aussi bien que mystiques dans le décor d'un space opéra.

La Horde, vingt millions d'humains vivant depuis des siècles dans d'immenses vaisseaux tournoyant sur eux-mêmes, a tout oublié de ses origines et de ses buts. Tous vénèrent la Mère, qui les guide vers le Château Blanc, un asile mythique. Et qui, pour offrir aux hommes les Tox, des drogues qui leur permettent de développer des pouvoirs étonnants, a sacrifié son fils Mahamoth.

Treize vaisseaux perdus dans l'espace, chacun ayant développé son propre fonctionnement social, sa propre politique et ses propres particularités. Une flotte qui est lentement attirée vers Maelstrom, une cité colossale maintenue au-dessus d'un trou noir par les Chants du créé, habitée par les Seigneurs simérines, une race étrange et puissante.

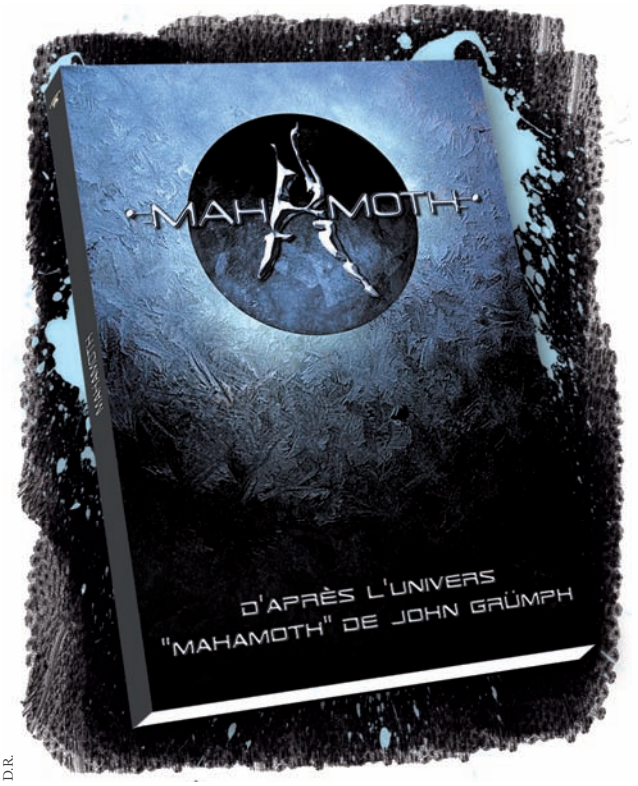
Car si la survie dans les Vaisseaux-Hordes n'est pas aisée, les périls de l'espace, les attaques extra-terrestres et les dissensions internes achèvent de noircir le tableau.

Les joueurs incarnent les Missionnaires, membres une caste autrefois honorable et respectée, chargée de voyager entre les vaisseaux-Hordes à bord de leurs navettes et de porter la guerre chez l'ennemi. Aujourd'hui, elle est devenue le refuge de ceux qui fuient la société, a développé sa propre culture et sert au commerce, au transport de personnes et de marchandises. Évidemment, ses agents sont souvent employés comme espions ou mercenaires. Ils sont en quelque sorte devenus le peuple d'un quatorzième Vaisseau.

Le jeu se présente sous la forme de deux livres et d'un écran en quatre volets. Le premier livre présente l'univers et les règles, et est lisible par les joueurs. La présentation de l'univers par entrée encyclopédique est originale et particulièrement agréable.

Le second, destiné au MJ, regroupe dans sa première partie les secrets de Mahamoth : intrigues et complots pour chacun des vaisseaux-Horde, les différentes factions et leurs objectifs et moyens, les races extra-terrestres…

La seconde partie est une campagne composée de cinq gros scénarios et de sept synopsis pouvant être développés au prix d'un peu de travail. Cette campagne aux implications importantes pourra changer une partie de l'univers de Mahamoth, sans toutefois le rendre injouable ou sans intérêt.



D.R.

Le système de jeu est le système Dk. Entièrement décrit dans le livre, il propose quelques variations, comme les tox, gérées comme des atouts, et la création du vaisseau missionnaire des PJ. Ce système reste simple (pour réussir un jet, il faut faire moins que son score de compétence sur 1d20) et si quelques options viennent le pimenter (comme la possibilité de faire appel au Chant du créé pour obtenir un bonus, mais en acceptant d'en subir plus tard le contrecoup), il sait se faire discret et léger.

Si le jeu ne portait pas a priori sur un thème qui me passionnait, j'ai eu le plaisir d'y trouver un univers riche, même si le nombre de pages réduit (moins de 80 par livre) ne permet peut-être pas de tout développer.

J'ai particulièrement apprécié le fait que, s'il est tout à fait possible de jouer « *aventure* » ou « *action* » avec les combats spatiaux, les périls des voyages et les combats contre les races extra-terrestres, il y a suffisamment d'informations, de secrets et d'intrigues pour jouer des scénarios plus fins, basé sur la politique, l'espionnage et les rapports sociaux.

Tristan

J'apprécie :
- Un jeu que l'on peut adapter à son style de campagne
- Un univers complet et riche
- Beaucoup de pistes d'intrigues

Je regrette :
- Un univers qui aurait pu être encore plus développé !
- Un écran un peu petit (j'aime bien être caché derrière)

Illustrations : Jérôme « Jee » Huguenin

DOSSIER POLAR & SÉRIE NOIRE

Suivez nos comptes rendus d'enquête dans les prochaines pages et partez à la recherche de l'essence des polars et séries noires. Visitez les lieux classiques du genre et découvrez leur faune et leurs histoires à venir. Puis, après une pause méritée pour se remplir la panse en mode dur-à-cuire, passez de l'autre côté du miroir pour soulever la toile et découvrir les ficelles du métier, le secret d'un scénar' juste dans les cordes.

L'ESSENCE DU NOIR

Par Stéphane Gallot

REPRISE DES AFFAIRES

Ma femme me dit toujours de regarder où je marche et j'aurais bien fait de l'écouter pour une fois quand je suis tombé sur cette affaire. Mario m'attendait à la gare avec un truc juteux pour moi. Une enquête sur la « *Série Noire* », sur le « *Polar* », rien de plus simple, du « tout-cuit » qu'il disait… Juste jeter un œil, compiler deux-trois trucs et brosser le profil du suspect. Ça semblait dans mes cordes et il voulait que je prenne la relève. J'ai pris le job, comme toujours, et ça n'a pas été une partie de plaisir. Méfiez-vous quand un type vous annonce que ça va être facile. En général, c'est le début des emmerdes.

Voilà le topo. Le genre « *Noir* », c'est un gros truc. Et le business a commencé il y a belle lurette. J'ai vu deux experts et ils étaient pas d'accord. Le premier prétendait que les débuts du genre dataient de l'antiquité et le second n'en voyait l'émergence qu'avec les débuts de l'écriture de la ville. L'écriture de la ville, je sais pas pourquoi mais ça m'a plu, tout de suite. Rien que le nom, ça sentait bon les trucs à secouer. Alors, j'ai suivi cette piste. Une fausse piste. Mais je me rends compte que vous saisirez rien si je poursuis mon compte-rendu de manière foutraque. Reprenons par les bases.

Le polar et la série noire, ce sont des genres, des styles. On peut les appliquer à des bouquins, des films, des séries, de la BD et à un truc louche que les gens appellent le jdr. En fait, tout peut être vu en mode « *noir* ». Après un tour chez les intellos, on m'a brossé un profil assez étrange dans lequel même le crime et les détectives ne paraissaient pas nécessaires. Ça, selon les pros, c'était pour certaines sous-catégories du genre comme le « *roman d'enquête* » et le « *policier* ». Leur histoire m'avait pas vraiment plu mais elle était bien servie et les gars connaissaient leur sauce. J'ai pris ce qui tombait.

L'ÉCRITURE DE LA VILLE

Ensuite, j'ai mené la chose à l'ancienne, en battant le trottoir et ses occupants connus. La gare, le champ de course… la tournée complète. C'est à ce moment que l'écriture de la ville a commencé à devenir un leitmotiv. Chaque indic, chaque foutu taupe ou clochard revenait avec ça, « *le polar, c'est un genre où la ville est le personnage principal* ». Une foutue rengaine qui rentrait dans la tête et qui a fini par m'avoir. Avec une base comme celle-là, si je parvenais à rassembler deux-trois pièces à conviction pour ficeler le tout : l'ensemble serait plié. Et c'est ce que je me disais, sérieusement en plus. Comme quoi, même sobre…

Avec du recul, je réalise maintenant que tous les gars m'avaient sorti la même phrase, exactement la même, au mot près, un truc appris par cœur, du prêt-à-penser… Avec du recul, je peux même me voir avancer comme une nouille, le pif en l'air, l'air d'un imbécile heureux, et la trappe sous le pied.

Je m'étais fait piéger. Ce qui m'a sauvé finalement, c'est la force de l'habitude. Pour bien remplir tous les trous et pour me pondre un premier mémo d'enquête avec de chouettes tâches de café et un bon p'tit goût bacon-oignon, j'ai fait mes devoirs, comme un gentil p'tit écolier. J'ai ouvert mes esgourdes, chaussé les lunettes que je mets seulement quand je suis sûr que l'rideau est tiré et que plus personne passera au bureau, traîné un peu, et j'ai enchaîné les classiques et indés. Je me suis tapé des nanars et des chefs-d'œuvre, j'ai appris des trucs, pleuré une ou deux fois et je suis presque certain qu'à plusieurs reprises, tous ces types parlaient de moi, de mon quartier ou de ma vie.

Mais au final, les jolis trucs que j'avais commencés à aligner dans mon calepin ne collaient plus. Le polar comme le noir, ben ils pouvaient bien se passer de la ville. Et la moitié de mes notes pouvait partir aux chiottes.

L'ampleur du truc était dingue. Fallait voir les machins que pouvaient sortir les chinois et les scandinaves… J'en ai lu rien qu'une page à mon chien et j'ai dû mettre la bête sous Prozac parce qu'elle s'était mise à déprimer. Et pourtant, toutes les foutues histoires se déroulaient une fois sur deux à la campagne, dans des bleds paumés, sans la ville. Fausse piste.

RETOUR À LA CASE DÉPART

Il a fallu tout reprendre à zéro. La case départ, elle me connait bien, j'ai même pris des coups avec elle une fois. Bref, la tournée des indics 2.0 allait s'amorcer et je comptais bien l'arroser comme il faut et l'accompagner d'un bon cocktail. Un jour, il faudra que je vous parle des cocktails.

Enfin, après quelques heures à causer avec Joe le Casseur, un gars sympa du coin et le seul indic qu'avait l'air tuyauté, je suis reparti sur de meilleures bases. En fait, je m'étais laissé aveugler par un écran de fumée. Le Polar et la Série Noir sont souvent réduits à des stéréotypes : le détective, les journaleux, la ville, des gars qui portent bien l'imper et le chapeau, une intrigue en rapport avec le crime d'un côté ou de l'autre de la loi, bla bla bla… Des clichés qui ont de la classe, pas de doutes. Mais des clichés. Ça, c'était des codes de base, rien d'autres que les artifices qui avaient mis le genre sur le devant de la scène, le canard qui cache le putain d'iceberg ! La comédie se résume pas au mariage heureux final, le noir se résume pas facilement…

Après ça, je suis allé me coucher parce que ma femme me dit toujours que je sers à rien passé quinze verres. Et au petit matin, loué soit l'Empereur (et ma femme par la même occasion), la lumière m'est apparue à travers les crevasses du plafond.

J'avais louché sur les détails, inspecté les indices à la loupe, fait dix fois le tour de la liste des suspects… et à part des cernes et la gueule de bois, j'avais pas gagné grand-chose. Il me fallait une vue d'ensemble, il était temps de prendre de la distance. Assez vite, j'ai réalisé que les préliminaires qui m'avaient semblé une belle perte de temps allaient finalement se montrer utiles. En l'espace de quelques nuits d'enquête, j'avais accumulé un sacré paquet d'infos sur le milieu. Y avait du bon et du moins bon, mais en tout cas, ça faisait de la matière à travailler.

Comme d'hab', avec méthode, j'ai étalé le merdier et classé les pièces à conviction. Le premier essai plutôt concluant fut le classement par ordre chronologique. La cafetière a souffert cette matinée là, mais peu avant midi et la halte traditionnelle au *diner* tenu par Suzy, la toile prenait forme, avec les maîtres en tête d'affiche et des flèches partant dans toutes les directions pour aller vers les derniers arrivants. Un beau portrait de famille, ou plutôt un jeu de piste. Non, c'est des conneries tout ça. En vrai, c'était un puzzle…

L'ÉCRITURE DU DÉSESPOIR

Je repensais la chose sur le trajet du bureau. Il manquait un liant. Il y avait un truc derrière tout ça, un élément commun justifiant que le tout tienne ensemble. De quoi imbriquer les pièces les unes dans les autres, lier Chandler et Miller, caler Les amants de la nuit à côté de Gone Baby Gone… J'en étais là de mes réflexions quand des guignols ont débarqué pour me proposer une valse. Et autant dire qu'à quatre contre un, ils m'ont donné l'impression d'être une princesse !

Au départ, je me rappelle avoir fait le malin. Perdu pour perdu, autant jouer la carte du style, non ? Après, je crois que j'ai juste gueulé. Et quelques heures plus tard, comprenant que personne n'avait appelé les urgences ou les flics, que personne ne les appellerait, je me suis relevé comme un grand, tout seul dans le caniveau.

À cet instant précis, j'ai cru voir une seconde le fameux truc qui collait toutes les pièces, et à travers mes yeux rougis et gonflés, la réponse : c'était le désespoir. Le « *noir* » était une littérature du désespoir. Un genre lié par le désespoir. Des héros essoufflés endurant continuellement les brimades d'un monde injuste, ou se dressant en vain pour lutter contre l'adversité pour voir leurs efforts corrompus à chaque nouvelle aube, tout cela transpirait la merde, la sueur et la tristesse. Le monde était gris et il y avait comme un goût d'espoir brisé.

Et tout cela était assez vrai, à l'exception de la conclusion. Occupé à geindre sur mon sort, j'avais omis le plus important. Et l'important, c'est que je me relevais.

LA DÉSILLUSION

Le fin mot de l'affaire ne m'est venu que plus tard, au terme d'une longue journée à se tenir les reins devant la machine à écrire pour pondre un second rapport d'enquête. Quand je suis rentré me faire rafistoler par la matrone, en passant la porte, mes jérémiades et mes conneries sur le désespoir se sont instantanément évaporées. J'avais pas oublié mon aventure dans la ruelle, pas plus que mes valses précédentes, sur d'autres affaires ou pour la seule joie de recevoir. Mais tout ça était bien loin, j'étais sur le seuil, mon fauteuil et mon verre étaient prêts, à peine à quelques pas, et les premières notes d'un vieux tube retro se baladaient entre la chambre et le salon.

La conclusion s'imposa alors soudain, tandis que je m'affalais en me tenant la mâchoire, savourant les légères douleurs résiduelles que je comptais bien faire passer au bourbon. L'essence du genre « *noir* » n'avait rien à voir avec le désespoir. Ou pas tout à fait. Pas plus en tout cas qu'avec l'écriture de la ville…

Non, le « *noir* », enfin je le comprenais, c'était l'écriture de la désillusion, des courses vers le précipice menées le sourire aux lèvres et en toute connaissance de la fin inévitable.

Que les mecs partent brisés et luttent avec acharnement pour une cause perdue, qu'ils se contentent de faire les funambules sur le fil du rasoir ou qu'ils perdent leur innocence au fil de la trame, le fond demeure le même. L'essence du genre reste cette même lumière noire : la désillusion. Qu'elle soit inscrite dès les premières pages ou prenne les protagonistes à la gorge progressivement.

Je souriais en hochant lentement la tête, les idées enfin claires et mon affaire résolue, au moins jusqu'au prochain rebondissement, quand l'escalier signala que ma dame descendait. Ma femme en robe rouge, prête à monter en piste pour un évènement quelconque qu'il fallait feindre n'avoir pas oublié.

Mais en l'aidant à mettre son manteau, prétendant n'avoir que des éraflures, je sus avec certitude qu'enfin j'avais tapé juste, que j'étais dans le vrai. Je sus aussi que j'étais foutu et pris au piège, mais pas abattu par cette pensée pour autant. À l'heure des constats, pour ce genre qui aime tant en faire : le « *noir* », c'est l'écriture de la désillusion. Aussi sûr que ce soir la nuit sera belle.

LIEUX NOIRS

Par Emmanuel Gharbi

LA GARE CENTRALE

La gare centrale est comme le cœur obscène de la ville, irriguant la dévoreuse d'un flux sanguin vicié. Symbole d'espoir pour ceux qui y débarquent sans savoir qu'il s'agit de l'antichambre de leur propre descente aux enfers, elle est la dernière étape avant le néant pour ceux qui cherchent à fuir la ville, leur vie, leurs erreurs… ou leurs poursuivants. Tous sont invisibles au milieu des banlieusards qui arpentent le hall matin et soir pour rejoindre leurs bureaux ou leurs logis, planqués derrière le journal du jour.

Un habitué : sous ses dehors de brave père de famille bedonnant, Ed Blunt est un prédateur de la pire espèce. Sa cible : les jeunes fugueuses échouées à la gare centrale sans argent, adresse ou contacts. Il les aborde en souriant, leur offrant un sandwich, et se présente comme un travailleur social désireux de leur trouver une place dans un refuge. En réalité, c'est un rabatteur pour un des réseaux de prostitution les plus violents de la ville.

Accroche : avant de se faire flinguer en pleine rue par des membres du syndicat, Mario Stiletti, journaliste freelance, a dissimulé son dossier croustillant sur les liens mairie-mafia dans une consigne de la gare. La consigne est déjà sous la surveillance d'une section anti-corruption qui attend de voir qui va se pointer. Mais un flic ripou a filé l'info aux malfrats : une équipe de nervis est en route pour récupérer les informations compromettantes.

« La ville est une jungle peuplée de prédateurs. Quelle que soit l'époque ou la cité, voilà une vérité que ceux qui veulent mettre à nu ses entrailles feraient bien de ne pas oublier… »

LE PARC

Sur les pelouses, des étudiants révisent leurs cours, des gosses jouent, des joggers suent et des mémères promènent leurs chiens. Mais la faune du parc ne se limite pas à ces bons citoyens. On y trouve des junkies en manque et leurs dealers, des clochards vociférants, des membres de gangs, des prostituées fatiguées et des pervers sexuels. Même les plus téméraires savent qu'il ne faut pas y pénétrer la nuit ni s'enfoncer dans les buissons touffus bordant les allées.

Un habitué : Jeff Kowalik croque des portraits approximatifs des touristes qui s'aventurent dans le parc. Il passe ses nuits dans une cahute de cartons, sous le petit pont de pierre où s'embrassent les amoureux. Jeff voit beaucoup de choses et est toujours prêt à en parler contre une cigarette. Le seul souci, c'est qu'il est schizophrène, évadé de l'asile psychiatrique. Difficile de savoir quand on peut croire à ses divagations…

Accroche : le corps truffé de balles d'un type au lourd casier judiciaire est retrouvé dans le parc. Ce n'est que le premier d'une longue série. La police parle de règlements de compte mais se trompe : le tueur est un père de famille dont la fille a été assassinée dans le parc. Psychotique, il provoque délibérément les agresseurs en se baladant la nuit puis les abat froidement. Le temps est compté avant qu'un innocent ne croise sa route…

UNE CASSE AUTOMOBILE

Derrière les grilles rouillées, protégées par des chiens féroces, les rebuts du rêve américain s'entassent dans des piles dantesques de tôle froissée. Les bricoleurs y trouvent leur bonheur, surtout si leur business requiert l'utilisation de voitures discrètes et gonflées dont les propriétaires de la casse font commerce. Une fois le coup effectué, un passage dans le broyeur et il ne reste plus aucune trace. C'est aussi le lieu idéal pour un deal furtif ou une exécution loin des regards curieux…

Un habitué : Martin adore les bagnoles. Il a appris la mécanique en maison de redressement et depuis, il passe sa vie à les bricoler amoureusement. Ce job à la casse, et la caravane crasseuse qui va avec, c'est presque un rêve. Sa réputation commence à gonfler et ses clients sont fidèles. Dommage qu'il doive autant d'argent à des types peu recommandables. Pour l'instant, ils se sont contentés de lui casser les doigts de la main gauche.

Accroche : le vieux gardien de la casse est tombé par hasard sur un cadavre emmailloté, fourré dans le coffre arrière d'une Cadillac. Depuis que les flics fouillent les alentours, ils ont trouvé plus d'une dizaine de surprises équivalentes. Il semblerait qu'un tueur en série ait choisi de stocker ici ses trophées macabres. Un grand déballage qui inquiète les truands du coin : eux aussi ont enterré ici des choses qu'ils voulaient voir oubliées.

LA BOUTIQUE DU PRÊTEUR SUR GAGES

Sur les étagères du prêteur sur gages s'entassent les dérisoires trésors des plus désespérés. Rien à cirer de leur détresse : il a un business à faire tourner, ce qui exclut toute compassion. Parfois, un miséreux fait un scandale parce qu'il n'a pas réuni assez vite la somme due et que sa breloque a été vendue, mais le prêteur sur gages est tranquille. Il a un arrangement avec les durs du coin, qu'il aide à écouler tout un tas de marchandises volées…

Un habitué : Nino est un représentant de commerce d'un genre un peu particulier. Son business, c'est la vente de flingues, de préférence « propres », avec les numéros de série brulés à l'acide. Le choix est large et il ne pose pas de questions. Pour le contacter, il faut passer par le prêteur sur gages. À votre convenance, Nino vous donnera rendez-vous dans l'arrière-boutique ou dans la chambre d'un hôtel de passe.

Accroche : le sergent Joe Dimble bat le pavé du quartier depuis des années et y a un peu trop pris ses aises. Il mange gratuitement, se sert dans les étals et menace le prêteur sur gages de manger le morceau quant à ses livres de compte maquillés. Lorsque le bon sergent se fait planter par un junkie halluciné, faut-il y voir la main d'un commerçant du quartier ? Ou le flic ripou avait-il d'autres secrets inavouables ?

LE CHAMP DE COURSES

Difficile de trouver un lieu qui engendre autant d'émotions, de l'excitation au désespoir. On y foule aux pieds les tickets perdants jetés au sol avec rage. Toutes les strates sociales sont représentées, retenant leur souffle en attendant les résultats. C'est aussi un des terrains de jeu préférés de la mafia : injections de cocktails dopants aux animaux, écrémage des recettes et blanchiment d'argent sale.

Un habitué : ancien jockey devenu alcoolique lorsque son genou brisé a mis fin à sa carrière, Barry claudique toujours du côté des paddocks où il se fait pourtant rabrouer en permanence. Il est intarissable sur les chances de tel ou tel et connaît toutes les arcanes du champ de courses. Il gère une petite combine de paris parallèles, ce qui peut lui valoir, si cela s'ébruite, de perdre son autre genou… au mieux.

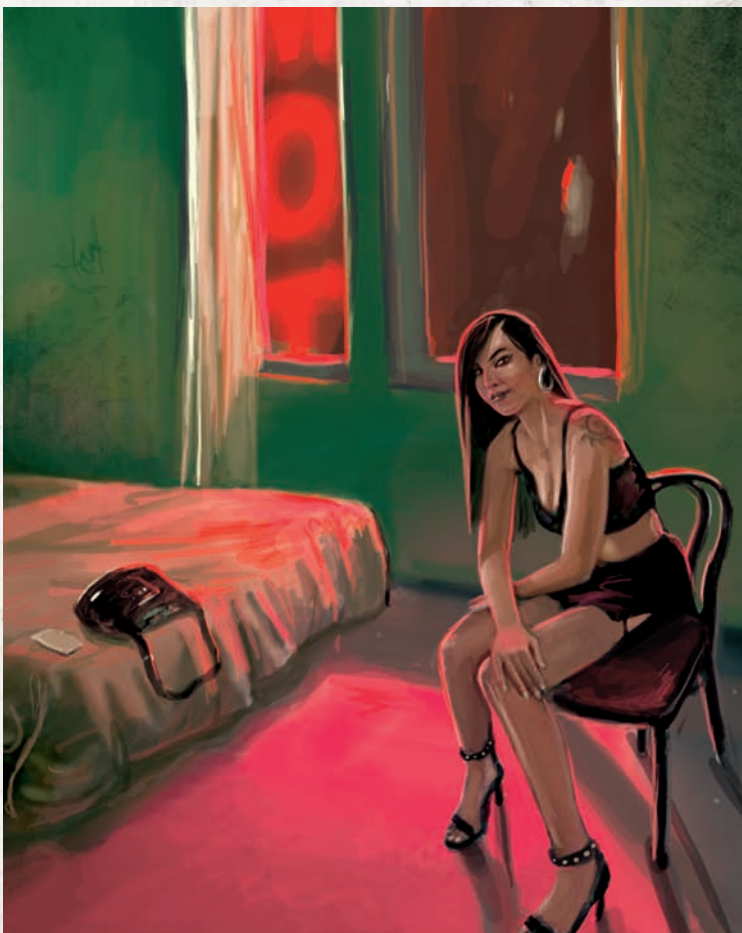
Accroche : « Messieurs, avec ce dernier coup, nous pourrons tous prendre notre retraite. Dans trois jours, le syndicat va profiter du grand prix pour blanchir l'argent des machines à sous. Des caisses de billets usagés vont transiter par le champ de courses. Tout ce que nous avons à faire, c'est entrer, neutraliser les gardes et sortir avec le pactole. Voici mon plan… »

LES URGENCES

Au plus noir de la nuit, le personnel débordé tente de gérer accidentés de la route, victimes d'agression, individus pris de démence et familles folles d'inquiétude. Les flics y larguent des clodos puants en pleine crise de delirium tremens ou de vieilles femmes incontinentes dont personne ne veut. Lorsque pointe l'aube, un calme presque surnaturel tombe sur les urgences et ceux qui ont réussi à survivre à la nuit...

Une habituée : Nina Rawley est infirmière depuis 20 ans. Belle malgré ses cernes, elle fait toujours de son mieux pour apaiser les douleurs, physiques ou morales, des gens qui atterrissent aux urgences. Nina ne parle jamais de ses propres problèmes, de son mari alcoolique ou du médecin qui la harcèle. Une fille bien, qui a même des états d'âme lorsqu'elle pique des flacons de morphine dans la pharmacie pour arrondir ses fins de mois.

Accroche : un flingage entre bandes rivales a laissé deux types sur le carreau, qui arrivent en même temps aux urgences. Les familles éplorées hurlent dans la salle d'attente, les copains des deux jeunes s'amassent aux alentours et s'insultent tandis qu'un pasteur du quartier tente maladroitement de calmer les esprits. Pourquoi ne pas profiter de la confusion pour régler son compte à Aldo, le repenti qui survit depuis son exécution manquée dans le service des soins intensifs ? Pour se faire des amis, il suffit de le débrancher.



LE MOTEL

On y transite, on s'y planque, on y fixe un rendez-vous coupable… Le motel est un point de chute anonyme idéal pour quelques heures de sommeil volées. Qui se soucie des cancrelats et des taches sur le couvre-lit moisi ? Le tenancier ne pose pas de questions et contre quelques billets, il peut fournir quelques commodités illégales. Il peut aussi vous balancer s'il vous a reconnu, alors il vaut toujours mieux ne dormir que d'un œil…

Une habituée : Leslie, prostituée et junkie constamment défoncée, reçoit ses clients, pour la plupart de miteux représentants de commerce, dans une des chambres du motel. Personne ne prend jamais au sérieux cette grande fille décharnée aux yeux vitreux, mais Leslie voit tout ce qui se passe dans le motel. Si un deal a eu lieu, ou si quelqu'un d'étrange a fait escale ici, elle le saura…

Accroche : une femme de ménage harassée découvre une femme trépassée et un bébé bien vivant dans une des chambres. La mère fuyait son compagnon, un repris de justice violent, mais elle a fait une très mauvaise rencontre… Le père est bien décidé à récupérer son enfant et le tueur sadique choisit déjà sa prochaine victime.

LA SALLE D'AUDIENCE

Tous les jours s'y rejoue la comédie humaine, à guichets fermés. Les acteurs ? Les avocats commis d'office dépassés ou désabusés qui côtoient les arrogants ténors du barreau. Les victimes aux abois et les criminels d'occasion également prostrés, séparés les uns des autres par une unique travée. De vrais durs qui attendent le montant de leur caution avec un bâillement sonore. Des juges luttant avec leurs propres contradictions. Insultes, lamentations, cris et malédictions… Il se passe toujours quelque chose.

Une habituée : Elizabeth Rourke est profileuse en jurés. Embauchée par de grands cabinets d'avocat, cette discrète quadragénaire aux allures de prof de fac s'installe au fond de la salle d'audience lors de la sélection des jurés et conseille à l'avocat, d'un signe convenu d'avance, de révoquer ceux qu'elle estime dangereux pour le client. Parfois, il ne faut pas plus d'un seul juré pour faire basculer une sentence.

Accroche : qu'est ce qui a pu pousser le juge Edward, véritable parangon de vertu, à avaler le canon d'un revolver dans son bureau du palais de justice ? Faut-il croire cette jeune femme échevelée qui affirme être sa fille cachée ? Faut-il croire que le juge était accablé de remords ? Ce serait porter crédit aux déclarations de la famille qui continue à clamer l'innocence du dernier homme qu'il a fait exécuter.

BOUFFER NOIR

Par Le Grümph

De la même manière que vous aimez frimer lorsque votre personnage commande un cocktail hyper hype ou une bière locale (et qui existe réellement) – histoire de renforcer le roleplay – vous aimeriez bien commander autre chose que deux œufs au plat ou un cheeseburger quand vous vous installez dans un diner pour causer avec votre indic. Voici quelques plats traditionnels à balancer à votre MJ (ou à vos joueurs) pour rester dans l'ambiance.

Le Hamburger

Le sandwich à la viande hachée, avec laitue, tomates, oignons, pickles et fromage. Quoi de plus classique. Savez-vous que vous pouvez commander plusieurs types de hamburgers ? Il y a le Double-Decker (ou le triple) avec deux ou trois tranches de viande. Vous pouvez bien entendu exiger des suppléments bacon ou fromage. Dans le sud, demandez donc un Slopper, un hamburger sans pain au-dessus et littéralement recouvert de sauce Chile, servi avec des petits pains grillés et une bonne quantité d'oignons frais. Le Slider est, quant à lui, un petit hamburger servi dans un pain réchauffé à la vapeur, pratique pour l'entrée ou les en-cas. Connaissez-vous le Patty Melt ? Remplacez le gros pain au sésame par deux tranches de pain de mie, mettez une tranche très fine de bœuf haché, le fromage et faites griller le tout au beurre, à la plancha, pour que le fromage fonde. Dans le nord du pays, on met le fromage à l'intérieur de la masse de viande, c'est un Jucy Lucy – à laisser reposer quelques minutes avant de déguster pour ne pas en mettre partout.

Les fritures

Un bon *diner* ne serait rien sans ses fritures. Les French fries, pour commencer – de simples frites en fait. Mais tout passe dans le bain d'huile : quart de poulet, chicken wings (il existe de multiples manières de les préparer selon la tête du patron), tranches d'intestins de porc, foie, jambon, œufs, boulettes de viande hachée, poisson, huîtres, hachis divers… Avec une bonne sauce bien piquante, tout passe – matin, midi et soir ! N'hésitez pas à surprendre les joueurs et à façonner la réputation du cuistot !

Le petit déjeuner

Le *diner* ouvre tôt dans la nuit – s'il ferme seulement. On y sert donc une grande variété de plats chauds et reconstituants. Des porridges d'abord, à base d'avoine ou de maïs nixtamal si vous aimez la nourriture native-american (c'est le Grits). De la viande aussi, bacon, saucisses, jambon, andouille, chicken wings, poisson-chat, croquettes de saumon, crab cakes. Variez le menu selon les régions : au sud-ouest vous apprécierez les huevos rancheros, avec œufs frits sur galette de maïs agrémentés de sauce chili, fèves et avocat. Sur la côte est, goûtez au Scrappel, un porridge de porc, maïs et farine bien assaisonné, frit à la poêle et servi dans du pain. Dans le New Jersey, demandez le Pork Roll – de toute manière, c'est le seul endroit où vous en trouverez hors de Phillie. Ajoutez une ample profusion de viennoiseries en tout genre et vous devriez être calé pour la journée…

Et n'oubliez pas : le café est à volonté et plus vous donnerez de pourboire à la serveuse, mieux vous serez traité.

PAINT IT BLACK

Par Emmanuel Gharbi & Jérôme Larré

Trouver une intrigue à même de former la base d'un scénario noir est quelque chose de relativement aisé. Les romans, films et séries télé grouillent de bonnes idées qui ne demandent qu'à être reprises pour alimenter votre sacro-sainte partie du week-end. On réduit souvent abusivement le noir à l'enquête policière. Toutefois, malgré les apparences et certains clichés particulièrement bien ancrés (détective, voix off, environnement urbain, etc.), les PJ peuvent jouer en mode noir dans tous les univers ou presque, ce qui se caractérise en fait davantage par une ambiance que par un type de trame, qui passe d'ailleurs souvent au second plan. Aussi, cet article a pour but non pas de vous aider à écrire un scénario ex-nihilo, mais à adapter une intrigue qui vous plaît afin de la jouer en mode noir, quel que soit le jeu. Afin de servir d'exemple, nous allons utiliser une des trames les plus éculées : le chef des PJ se mourant, le groupe part à la recherche d'un moyen de le guérir. Histoire de changer de l'Amérique du début du XXe siècle, nous allons placer cette intrigue dans le Japon féodal.

1°) CHOISIR UN THÈME

La première chose à faire est de vous assurer que l'intrigue choisie met en avant un des thèmes du noir, ou d'en choisir un qui correspond à ce que vous avez envie de proposer à vos joueurs. Le thème correspond à ce dont le scénario traite vraiment, au fond sous-jacent, et peut être très éloigné du fil directeur que vont suivre les PJ, fil qui ne sera parfois qu'un simple prétexte. Souvent le noir aborde des thèmes sociaux liés aux barrières invisibles qui divisent les hommes (communautés, moralité, marginalité) et/ou au fait que personne n'est réellement innocent et que tout un chacun peut céder aux mêmes vices (perversion, dépendance, mégalomanie, etc.).

Le plus facile est de formuler le thème comme une question mettant en avant deux éléments qui s'opposeront pendant la partie. Ainsi, faire jouer un même scénario avec pour thème *« peut-on trouver la rédemption par la violence ? »* ou *« faut-il choisir la justice, quitte à être abandonné par les miens ? »* donnera deux résultats très différents.

Exemple : Le thème choisi est *« Vaut-il mieux un usurpateur dévoué ou un dilettante légitime? »*

2°) DÉTERMINER LE SECRET

PJ, adversaires, victimes et criminels, tout le monde cache quelque chose. Mais il existe un secret principal, enfoui, qui est à l'origine de tous les évènements que traversent les PJ. Quelle que soit la raison pour laquelle ils sont sollicités au départ, un scénario noir tourne généralement autour du principe suivant : *« les protagonistes s'approchent de plus en plus de la découverte*

QUELQUES THÈMES RÉCURRENTS DU NOIR :

la violence, le communautarisme, la corruption, l'intolérance, la vengeance, la justice, la rédemption, l'obsession, le poids du passé, la culpabilité, l'ambition, l'aliénation, la solitude, la perversion de l'innocence ou des institutions, la jalousie, la cupidité, etc.

d'une vérité que d'autres cherchent absolument à cacher ».
En effet, les diverses révélations ou péripéties rencontrées ne sont que des couches de mystère que l'on enlève petit à petit jusqu'à la révélation du secret. Celui-ci est souvent dérisoirement trivial, une simple vérité honteuse en relation avec le thème montrant que même les ennemis les plus farouches peuvent se révéler pathétiques. Le secret typique n'est jamais à même de bouleverser l'univers et semble généralement insignifiant face ce que les PJ ont dû traverser pour le découvrir, créant un contraste sur lequel vous pourrez jouer.
Exemple : Un médicament a été utilisé en secret par le fils du seigneur lorsqu'il est revenu blessé de la guerre pour avoir cherché à impressionner son père. Sa mère, morte depuis, s'est donnée au médecin en échange du remède. Le seigneur, malade à son tour, a besoin de ce remède. Malheureusement, ce dernier nécessite un ingrédient particulièrement rare en provenance de Chine et ne peut donc être préparé à nouveau. Le jeune homme ne peut se résoudre à laisser qui que ce soit apprendre ce qui s'est passé.

3°) CRÉER LA(ES) COMMUNAUTÉ(S)

Le protagoniste noir (le ou les « héros ») ne se caractérise pas par sa volonté de changer le monde et n'est pas habituellement destiné à un quelconque voyage initiatique. Si on ne peut lui reprocher de manquer de détermination – généralement de la fierté mal placée – il n'est que rarement le moteur de ses propres aventures. Les ennuis ont plus tendance à lui tomber dessus que lui à leur courir après, quand ce n'est pas sa simple présence qui les provoque. Concrètement, les PJ sont avant tout des témoins, explorateurs d'une communauté – ville, parti politique, bas-fonds, mafia, etc. – qu'ils (re)découvrent au fur et à mesure qu'ils approchent du secret principal.
Aussi, la prochaine étape est de « cartographier » la communauté que vont explorer les PJ et de la remplir de factions, de PNJ et de lieux hauts en couleur. L'idée est de décliner le thème de façon à ce qu'il transparaisse dans chacun d'eux. Quoi qu'il en soit, avant la fin de la partie les PJ devront se positionner par rapport à la question posée par le thème. Les différents membres de la communauté offriront ainsi autant d'exemples que de réponses possibles.
Exemple : En plus des PNJ mentionnés plus haut, on peut imaginer les éléments suivants : des membres loyaux de la suite du jeune seigneur qui ne reculeront devant rien pour le protéger, y compris perdre leur statut ; l'assistant dont le médecin s'attribue les mérites, qui sait que le bon docteur est un charlatan ; un maître de thé venu au château pour vendre un chargement de mousquets et qui serait ravi que les choses dégénèrent pour ne pas repartir avec sa marchandise, etc.

4°) COMMENCER PAR LE DÉBUT

Si créer une communauté et avoir une idée des secrets de chacun vous permet d'improviser avec une certaine aisance, structurer votre scénario et en préparer les moments-clés permettra d'en améliorer grandement l'efficacité.
Ainsi, l'introduction se fera de préférence au corps défendant des PJ et aura pour objectif de les confronter à la première couche de mystère. Donnez-leur autant que possible des informations contradictoires pour les faire douter des motivations de leurs interlocuteurs. C'est aussi le moment de leur faire une première révélation qui les motivera et leur donnera le sentiment d'avancer … jusqu'au moment où ils buteront sur un mystère encore plus épais.
Exemple : Les PJ sont chargés par le seigneur d'aller chercher le remède auprès du médecin, mais tombent sur son cadavre. Le fils, pris de panique, l'a tué pour protéger son secret. Ils apprennent que le remède n'est plus là et constatent que l'assistant a bien du mal à simuler le chagrin.

5°) ENCHAÎNER AVEC LE MILIEU

Les PJ naviguent ensuite à travers les couches successives du secret et alternent entre les factions, qui font tout ce qu'elles peuvent pour les manipuler ou les faire céder : chantage, séduction, corruption, menaces, agressions physiques, etc. Même ceux qui semblent les aider ne le font pas gratuitement. C'est aussi le moment où l'adversité se renforce. Plus la pression s'intensifie, plus ils sont proches de la vérité. La partie doit atteindre son paroxysme avec un choix crucial : ou les PJ décident d'utiliser les moyens de leurs adversaires, se « *damnant* » pour avoir une chance, ou ils jouent selon les règles et perdent.
Exemple : Les PJ sont invités par les différents intervenants qui souhaitent tous orienter leur (en)quête. À force de pression, l'assistant, que tout accuse, révèle la liaison du médecin avec la mère du jeune seigneur. Comme son père avant lui, le fils engage les PJ et leur demande de trouver le meurtrier du médecin, avec pour objectif de contrôler ainsi la progression de leurs recherches. Les PJ sont plus tard agressés par des partisans du jeune samouraï. Ils les vaincront mais comprendront qu'il s'agit d'hommes de la suite de l'héritier. Le fils sera désormais sur la sellette et quoi qu'il advienne, il est certain à présent que le clan ne sortira pas indemne de cette histoire.

6°) TERMINER PAR LA FIN

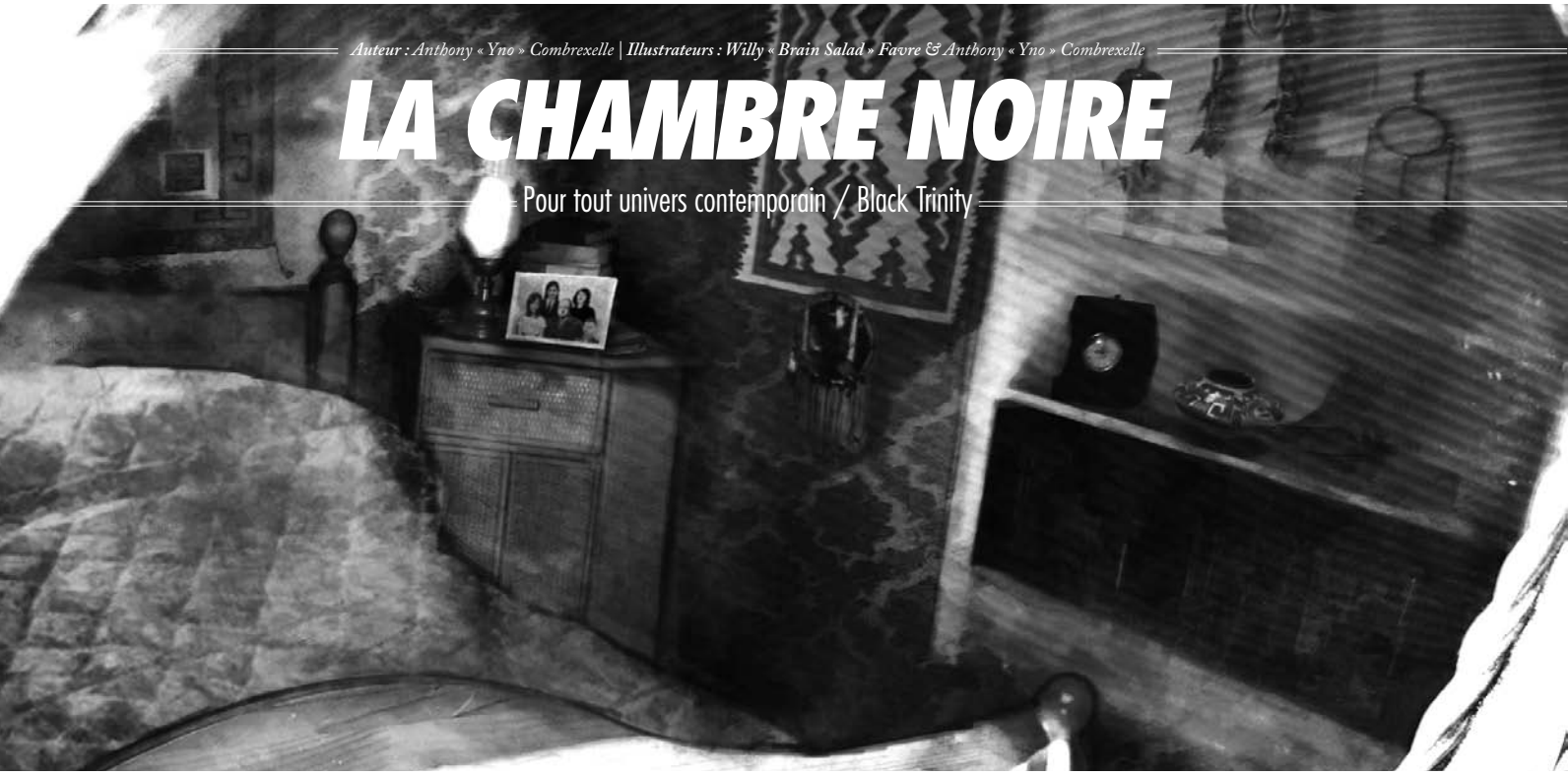
LA FIN COMPORTERA TROIS PHASES :

• La traversée des enfers, où les PJ perdent ce qui leur restait d'innocence et sont confrontés à une opposition maximale ;
• La révélation du secret ;
• La conclusion réelle, souvent amère, car si les PJ ont réussi à vaincre, ils n'ont pas triomphé du système/du mal et ce qu'ils combattaient sera bientôt remplacé par quelque chose de pire.
Le dernier point est important : si un scénario noir peut évoluer très librement, il vaut mieux en prévoir l'issue. Une conclusion qui tombe à plat est le meilleur moyen de laisser un goût de gâchis à tout le monde...
Exemple : Les PJ, désormais considérés comme des renégats, doivent tenter le tout pour le tout pour arriver jusqu'au seigneur et lui révéler qu'il va mourir non par leur faute mais par la trahison des siens. On peut imaginer, au grand dam des PJ, que le seigneur pardonne à son fils. On peut aussi choisir d'en rajouter une couche en décidant que ce dernier apprend que sa mère et le médecin s'aimaient et qu'il était issu de leur union (faisant ainsi de lui le meurtrier de son vrai père et non seulement le responsable involontaire de la mort du seigneur).

Scénarios |

28-32 : ***La Chambre Noire*** *- Black Trinity 2/4 -*
33-38 : ***Requiem pour Elizabeth*** *- L'Appel de Cthulhu / Hellywood -*
39-43 : ***On trouve pas de citrons verts dans le désert*** *- C.O.P.S. -*
44-49 : ***Les Noces Rouges*** *- D&D 4 -*
50 : *Calendrier des Manifestations*

Vous voulez entendre une histoire ? Continuez votre chemin.
Ici, les histoires sont à jouer, il ne suffit pas d'être simple spectateur, il vous faudra vivre chaque instant, prendre des décisions, agir aux moments opportuns et survivre à de nombreuses péripéties pour connaître l'issue de ces aventures. Vous vous en pensez capable ? Vous croyez avoir les tripes ?
Confiez ce cahier à votre MJ ou prenez-en le rôle.
Le frisson de l'aventure est là, à votre portée. Saisissez-le !



Auteur : Anthony « Yno » Combrexelle | Illustrateurs : Willy « Brain Salad » Favre & Anthony « Yno » Combrexelle

LA CHAMBRE NOIRE

Pour tout univers contemporain / Black Trinity

Ce scénario s'adresse indifféremment à des personnages nouvellement créés ou à un groupe préexistant. Si les personnages se fréquentent depuis plusieurs scénarios, cette intrigue peut s'intercaler dans le cours d'une campagne alors qu'ils vaquent à leurs occupations habituelles. S'ils ne se connaissent pas et qu'il s'agit d'un tout premier scénario, cette histoire peut justement permettre de les lier. En effet, les personnages se retrouvent tous au centre d'un même mystère : une série de photographies sur lesquelles ils apparaissent alors qu'ils n'ont jamais été pris en photo ensemble et ne se sont jamais rendus dans le local faiblement visible sur les clichés : une étrange chambre noire.

FILATURE

Les personnages s'affairent peut-être à leur prochaine enquête, à se faire beaux pour un rendez-vous galant, à sortir la poubelle ou à se rendre sur leur lieu de travail, toujours est-il que chacun de leur côté, ils se sentent observés. C'est tout d'abord indéfinissable, une simple impression, mais au fur et à mesure que le temps passe, que la vigilance s'accroît, la désagréable sensation d'être suivi se renforce.

Une silhouette juste saisie à un coin de rue, dans le reflet d'une vitrine, un bruit sourd entendu derrière soi, une voiture qui apparaît sans cesse dans le rétroviseur, des pas étouffés dans la cage d'escalier, le clapet de la boîte aux lettres qui grince juste après le passage du facteur : quelqu'un les file. Qu'ils soient seuls ou en groupe, dans toutes ces diverses scènes à faire jouer, les personnage sont épiés.

Une fois la paranoïa légitimée (l'ombre qui les pourchasse a enfin commis une erreur), les personnages peuvent agir comme bon leur semble : tendre un piège à leur suiveur, le confronter, tenter de le semer ou au contraire, essayer de le pister à son tour. Les possibilités sont nombreuses et chacune d'entre elles (mis à part la fuite) permettra d'obtenir le même lot d'informations.

Jeffrey Miles, détective ◆

Le suiveur est un détective privé nommé Jeffrey Miles. C'est un enquêteur discret, pugnace mais conscient de ses limites. Il n'est pas du genre à risquer sa vie pour un client. Aussi, si les personnages se montrent « persuasifs », il ne fera pas de rétention d'informations et livrera le peu qu'il sait. Après tout, il s'interroge sur la nature des photos et l'endroit où elles ont été prises mais ne considère pas les personnages comme particulièrement suspects. Du moins tant qu'ils n'agissent pas irraisonnablement.

Si pour une raison ou une autre le détective n'est pas/plus en mesure de livrer les informations qui suivent, sa voiture (autant dire sa planque) contient un dossier suffisamment explicite (photos, notes, rapports, adresses, numéros de téléphone, observations) pour que les personnages puissent en apprendre plus sur le mystère qui les entoure.

Si les personnages refusent l'appel du mystère et de l'Aventure ou ne voient pas de raisons suffisantes pour s'intéresser à Jeffrey Miles, l'étrange détective disparaîtra mystérieusement (voir « Un gêneur en moins ») en laissant un dossier complet sur les personnages. De quoi inciter la police à les considérer comme les potentiels suspects d'un possible crime…

Les faits ◆

Il y a trois semaines, Samantha Novack a engagé Miles pour retrouver son mari, Earl Donovan, photographe de mode réputé dans le milieu, et disparu depuis la semaine précédente. Dans son appareil photo fétiche, retrouvé dans son studio, figurait une série de clichés mettant en scène des inconnus : les personnages. L'enquête de Miles lui a permis de les identifier et il cherche maintenant à connaître leurs liens avec Donovan. Il les a donc suivis pour tenter d'en apprendre davantage, sans résultat.

Le détective possède une photo de presse d'Earl Donovan qu'il peut montrer aux personnages. Ceux-ci ne le reconnaitront pas ou seulement pour l'avoir vu à la télé ou dans un magazine, ils ne l'ont jamais rencontré.

Les photos ◆

Les clichés (au nombre de cinq) ont été pris en rafale dans un lieu sous-exposé. Les personnages sont nettement visibles sur chacune des images, même s'ils ne sont pas bien cadrés et ne font pas attention au photographe. Bien qu'ils cachent une grande partie du décor, on discerne une chambre d'adulte à la décoration rétro, au mobilier kitch et au papier-peint vintage. Aucun élément distinctif ne permet d'identifier la scène avec exactitude.
Les photos sont les dernières prises par l'appareil de l'artiste. Elles datent d'un mois – sans doute de la nuit où Earl Donovan s'est volatilisé – et sont marquées comme ayant été réalisées à 4h54 du matin.
L'appareil a été retrouvé dans le studio de l'artiste par sa femme qui a remarqué les clichés. Elle veut depuis savoir qui sont les personnages et quelles relations ils entretenaient avec son époux disparu.

AU STUDIO

Les personnages peuvent se rendre au studio seuls ou accompagnés de Jeffrey, Samantha les laissera entrer afin de savoir qui ils sont exactement. Plusieurs personnes se trouvent sur place, mesurant l'ampleur d'un saccage. À l'évidence, l'endroit a été fouillé, cambriolé et dévasté dans la nuit. Visiblement on cherchait quelque chose. Est-ce que le « quelque chose » a finalement été trouvé ? Impossible de le dire pour le moment. Samantha, aidée par son assistant, tente de déterminer ce qui manque. L'agent d'Earl est là aussi.

• Il y a énormément de bazar éparpillé, des décors (des palmiers, une jungle, des montagnes…), des accessoires (des miroirs, des guirlandes de Noël, etc.), du matériel photographique, etc. Passer en revue chaque élément n'est pas possible (à moins de prendre une semaine complète pour dresser l'inventaire des lieux, du bonheur en perspective).

• En inspectant sommairement la pièce, les personnages pourront découvrir deux traces au sol, deux marques de brûlures d'une cinquantaine de centimètres chacune. Les marques sont récentes, un mois tout au plus. Personne ne saura dire comment et par quoi elles ont été générées. Il s'agit des endroits où Earl Donovan et Samantha Novack sont morts brûlés mais les personnages ne peuvent pas encore le deviner.

• Le jeu de clefs du penthouse du photographe peut être trouvé dans un bureau. Samantha possède le sien et Jeffrey Miles en a un double. À ce jeu de clefs est associé un post-it sur lequel est noté une série de chiffres (peut-être un code ?).

• Un fait est particulièrement notable : tous les flashs et projecteurs ont été détruits. Cet événement ne date pas du récent cambriolage mais d'il y a un mois, lorsque Donovan a disparu. Son agent pense que ces dégâts résultent d'un coup de sang de l'artiste, d'un ras-le-bol dû à la fatigue, ce qui appuie la théorie selon laquelle qu'il aurait mis les voiles. Tout simplement.

• **Fausse piste :** si les joueurs ont connaissance du titre du scénario, ils pourront vouloir inspecter en profondeur le labo photo de Donovan et les différents appareils qu'il utilisait. Evidemment c'est une fausse piste, le saccage n'a pas atteint cette pièce et il n'y a rien à découvrir.

• **SAMANTHA NOVACK**, femme de Muse et compagne d'Earl Donovan depuis une dizaine d'années, Samantha est aussi une femme d'affaires à la tête de l'agence Novack Inc. D'humeur irascible, Samantha se montrera aussi intriguée que tendue si elle reconnaît les personnes qu'elle a vues sur les photos d'Earl et leur parle. Elle ne leur fait pas confiance et se montrera suspicieuse mais les personnages pourront sans nul doute le comprendre : ils sont eux-mêmes incapables de justifier leurs apparitions sur les photos !
Accessoirement, « Samantha » est la grande méchante de cette histoire *(voir « L'histoire jusque là »)*.

• ERIC MCCARTHY, ASSISTANT

Eric est un jeune homme arrivé récemment à ce poste. Il suit Samantha dans la plupart de ses déplacements professionnels pour Novack Inc. En public, il se montre parfaitement obséquieux avec sa patronne mais la méprise grandement en privé. Eric est un arriviste et son arrivée toute fraîche – quelques mois ou quelques semaines ? Samantha ne s'en souvient plus – peut faire une excellente fausse piste et une victime toute désignée si besoin est *(voir « Un gêneur en moins »)*.
Merci Eric.

• SIDNEY BLACKSTONE, AGENT

Désagréable, grognon, reniflant sans arrêt, Sidney a tout ce qu'il faut pour paraître antipathique. Ça tombe bien, il l'est. La cinquantaine, transpirant, coké comme un baril de poudre, l'agent d'Earl Donovan paraît nerveux, stressé. Il mentira *(voir « Le coup de téléphone »)* et dira ne pas comprendre la disparition de son poulain, encore moins le saccage du studio. Il a peur, en partie parce que les commissions qui lui permettent de payer sa drogue disparaissent de jour en jour. Tout désagréable qu'il soit, Sidney voit favorablement l'arrivée d'enquêteurs supplémentaires. Dans un premier temps, la seule chose qu'il voudra bien déclarer sur le disparu, c'est qu'Earl, insomniaque depuis de nombreuses années, avait l'habitude de travailler la nuit…
Par ailleurs, s'il porte l'étrange nom à consonance maléfique de « Blackstone », c'est uniquement dans le but de titiller la fibre paranoïaque des personnages.

L'histoire jusque là

Une réalité sordide

Samantha Novack a la quarantaine. Ancien « modèle », autrefois ambassadrice de produits de beauté et égérie de grands couturiers, elle ne peut plus compter uniquement sur sa beauté. Devenue depuis quelques années directrice d'une agence de mannequinat, Samantha organise avec son mari des petites sauteries pour le gotha local. Ces soirées ne sont évidemment pas avares en

Black Trinity ?

Sous ce bien mystérieux intitulé se cache une série de scénarios génériques, indépendants les uns des autres, mais entretenant tous un même lien : l'existence d'un autre monde. Ainsi, si vous le souhaitez, vous pourrez jouer l'ensemble des scénarios comportant la mention « Black Trinity » pour obtenir une campagne contemporaine-fantastique. Chaque scénario possède cependant sa propre intrigue, sa propre trame, et ne requiert pas la connaissance des autres « épisodes » pour être compris et joué.
Black Trinity est donc à suivre dans de prochains numéros de Casus Belli.

Et Trinité Noire alors ?

Black Trinity n'est autre que le nouveau nom de Trinité Noire. Pourquoi ce changement ? Depuis la sortie du précédent numéro de Casus Belli, « Les XII Singes », éditeur du jeu de rôle « Trinités », reçoivent de nombreux retours de joueurs croyant que Trinité Noire est une variation sombre de leur jeu. Avec le souci de simplifier la tâche des joueurs un peu trop imaginatifs et d'éviter les éventuelles confusions, il a été décidé de modifier le titre de l'ensemble de scénarios génériques paraissant dans Casus Belli en « Black Trinity ».

drogues et en sexe, Samantha prostituant parfois certaines de ses filles et se chargeant elle-même des plus importantes personnalités. Elle et son mari ont combiné leurs talents et mis au point une technique de chantage. Pendant qu'elle faisait tourner les têtes et les corps, il photographiait les notables dans d'étranges postures.

C'est par le biais de ces soirées libertines que Samantha a rencontré Nancy Williams. La républicaine – et par ailleurs maire de Silent Peaks – est lesbienne, et Samantha ne l'a pas laissée indifférente. Une relation s'est établie. Williams, qui n'a pas fait son coming-out, reste discrète, mais elle n'a pu se retenir d'offrir quelques cadeaux à Novack. Comme avec les autres, l'ancien modèle a pratiqué son jeu de séduction et son mari a pris quelques clichés. Sauf que Williams n'est pas stupide et n'entend pas se soumettre au chantage. Elle a donc ordonné à son service de sécurité de retrouver les photos et l'appareil et de les détruire. D'où le cambriolage du studio, par ailleurs infructueux.

L'irruption du surnaturel

Quand Samantha a reçu un miroir en cadeau de la part de Nancy Williams, aucune des deux ne pouvait deviner que les flashs répétés de l'appareil d'Earl allaient, en se réfléchissant sur la surface glacée, ouvrir un passage. En l'occurrence, un passage jusqu'à l'époque (1945) et jusqu'à l'endroit (une chambre) où se trouvait la précédente propriétaire de l'objet, une Indienne zuni prénommée Angeni (« Ange »).

Grâce au passage ouvert entre le studio et sa chambre via le miroir, l'Indienne, jusqu'alors coincée dans une faille temporelle, s'est immiscée dans notre monde en agrippant, comme une ombre, le pied de Samantha. La créature devenue maléfique a la capacité de brûler les personnes qu'elle fixe un certain temps. Après avoir tué le couple lors de son irruption dans le studio, la créature d'ombres a pris l'apparence de la femme qu'elle avait touchée. Il lui a fallu plusieurs heures pour recréer le physique de l'ancien modèle et plusieurs jours pour appréhender globalement sa nouvelle vie.

Angeni est à la recherche de son plus jeune fils, Charles. Elle croit avoir fait irruption en un lieu où errent les âmes égarées et pense que son fils est ici. Elle ne sait pas s'il s'est perdu en jouant, s'il est tombé lui aussi à travers le miroir ou s'il a été kidnappé mais, voyant les photos des personnages dans sa chambre, elle penche pour la troisième hypothèse. Elle a soigneusement supprimé les photos prises au moment où l'objectif d'Earl a croisé le miroir et où elle est apparue et n'a gardé que celles où l'on peut voir les personnages.

Angeni, persuadée que les personnages sont liés à la disparition de son petit garçon, les a fait rechercher. Elle ne les tuera pas tant qu'ils ne l'auront pas menée jusqu'à Charles – ce qui constitue d'ailleurs leur seule chance de ne pas finir brûlés au premier coup d'œil énervé !

Par ailleurs, si elle n'a pas fait directement rechercher son fils, c'est parce qu'elle ne possède pas de photo de Charles, mais aussi parce qu'elle ne souhaite pas éveiller les soupçons de l'enquêteur sur sa réelle identité...

ÉVÈNEMENTS

Menacée ◆

Si les personnages suivent Samantha/Angeni ou traînent dans les environs du studio, ils pourront voir une fourgonnette se garer près d'elle dès que son assistant l'aura laissée et elle se fera agresser par des gros bras. Les hommes de main de Williams sont toujours à la recherche des photos compromettantes mais l'actuelle Samantha/Angeni ne sait réellement pas de quoi ils parlent et l'affaire est donc compliquée. Si les personnages viennent à son secours, profitant de l'incident pour les amadouer, elle se confiera dans l'espoir d'en apprendre plus sur la disparition de son garçon.

Fausse piste : si les personnages se confrontent aux hommes de Williams, ceux-ci ne se laisseront pas faire. De plus, les gros bras penseront que les personnages sont liés à l'affaire de chantage et chercheront à en savoir davantage sur eux. Ils les suivront, fouilleront chez eux et pourront même en venir aux mains si la situation l'exige.

Chez Earl Donovan ◆

Avec sa femme, Donovan possède un penthouse au dernier étage d'un hôtel particulier. L'ensemble est meublé avec goût et respire l'argent.

L'un des murs de l'appartement arbore une superbe photo prise quelques mois auparavant et représentant le studio photo de Donovan. Si (et seulement si) les personnages tentent de jouer au jeu des sept erreurs avec la décoration et les accessoires se trouvant actuellement dans le studio, ils pourront se rappeler d'un grand miroir en pied ornementé de motifs indiens vu sur place mais ne figurant pas sur la photo murale.

Dans un meuble, au fond d'une paire de chaussures de ville masculines, se trouve la clef d'une consigne automatique de la gare de Silent Peaks. Le code est toutefois introuvable à proximité (il est noté sur le post-it aperçu plus tôt avec les clés du penthouse dans le bureau du studio…).

Bien en vue dans le salon, près d'un lecteur blu-ray, un tourne-disque et quelques vieux vynils attirent le regard. Si les personnages ont joué le scénario « *La place du mort* » (CB n°2), vous pouvez indiquer que parmi les disques récemment achetés se trouve Sentimental Journey de Les Brown. Il s'agit d'un achat de « Samantha » mais elle se gardera bien de l'avouer et pourra même prétendre qu'il s'agit d'un objet appartenant à Earl.

Si les personnages n'ont pas trouvé le code dans le studio ou si vous estimez qu'il leur manque quelques informations importantes, vous pouvez les orienter vers l'ordinateur portable de Donovan. Les mots de passe pour accéder à sa messagerie sont pré-enregistrés et « Samantha » n'a pas touché à l'objet parce qu'elle ne sait pas comment le faire fonctionner… Un bon moyen donc de faire raccrocher les wagons à des personnages un peu à la ramasse.

Un gêneur en moins ◆

Afin que les personnages comprennent que les traces de brûlures vues au studio sont des indices sur la mort de deux personnages, faites disparaître un des protagonistes de l'histoire (le détective, l'agent, l'assistant voire les gros bras de

Williams). Mis à part Samantha, aucun d'entre eux n'est essentiel pour la suite de l'histoire, vous pouvez donc choisir votre victime. Tuer le principal suspect des personnages peut apporter un rebondissement et un « effet dramatique » intéressant. Répétez cet effet plusieurs fois si vous souhaitez accentuer la pression autour des personnages et leur faire comprendre que quelque chose rôde et se rapproche d'eux...

Le coup de téléphone ◆

Si une nouvelle trace d'incendie est découverte (avec un nouveau mort en bonus) ou si Blackstone est pressuré par les personnages, il leur téléphonera pour convenir d'un rendez-vous au studio. Là-bas, il avouera ce qu'il sait. Persuadé que Donovan magouillait dans son dos sans savoir exactement quoi, l'agent avait installé une petite caméra qui a filmé la nuit de la disparition du photographe. Le matériel de bonne qualité a pu enregistrer des images et du son mais ne cadrait pas exactement la scène. On entend la voix de Donovan et une série de déclics. Des flashs sont nettement visibles, réverbérés par les murs. Puis une voix gutturale psalmodiant un obscur dialecte indien se fait entendre. Après un grand bruit, on voit voir courir le photographe, visiblement terrifié. Donovan se retourne, regarde son bourreau – qui se trouve hors-champ – tremble et s'enflamme brusquement laissant une simple trace de brûlure au sol.

La consigne ◆

La clef trouvée chez Donovan et la combinaison notée sur le post-it au studio permettent d'ouvrir une des consignes automatiques de la gare de Silent Peaks. À l'intérieur se trouve de quoi éclairer les personnages sur le petit trafic auquel se livrait le couple Donovan-Novack. Plusieurs enveloppes et rançons associées à des notables et à leurs photos « hautes en couleurs » sont archivées ici. Samantha apparaît sur toutes ces photos. En regardant les dates de prises de vue et le carnet où sont indiquées les transactions, on peut facilement comprendre que la seule personnalité n'ayant pas encore payé la rançon demandée est Madame le Maire de Silent Peaks, Nancy Williams.

Nancy Williams, politicienne ◆

Lorsque (et seulement si) les personnages osent déranger le maire de Silent Peaks, celle-ci termine une allocution télévisée. Devant un parterre de journalistes, elle affirme condamner l'incendie criminel du ranch de la défunte Église du Premier Signe, incendie provoqué par des proches des membres disparus de la secte *(voir « La place du mort » dans CB 2)*. L'instant médiatique passé, elle accepte de les recevoir à l'unique condition que les personnages lui fournissent des renseignements ou une preuve (le contenu de la consigne ?). Autrement, elle niera tout en bloc et les fera jeter du bâtiment administratif. Si les personnages possèdent les photos, elle voudra les récupérer et pourra même accepter de tout raconter (en « off ») en échange.

Elle était amoureuse de Samantha et lui en veut terriblement. Elle prétend ne pas comprendre le comportement actuel de son ancienne amante, se sent trahie et se reproche de l'avoir couverte de cadeaux (le miroir peut alors être évoqué).

Le miroir ◆

Le miroir se trouve toujours dans le studio, en partie caché dans le désordre résultant du cambriolage.

2 mètres de haut pour 60 cm de large, l'objet maudit est un grand miroir sur pied datant du début du siècle dernier. Des motifs indiens courent sur toute sa bordure. Le dos du miroir est gravé d'une phrase : *« Pour toi, mon ange. »*

Si on agite de la lumière directement vers la surface du miroir, on peut remarquer que la glace ne réfléchit pas normalement. Les reflets se perdent dans ses profondeurs car le miroir constitue une ouverture vers un autre lieu, dans un autre temps et fait office de « sas » surnaturel vers la chambre noire d'Angeni.

La chambre noire ◆

La pièce de taille moyenne est une chambre d'adulte. Un lit double et les affaires dans la penderie indiquent qu'il s'agit de la chambre d'un couple. Les différents habits révèlent aussi que l'homme est militaire et bedonnant, et la femme fine et de grande stature.

De la petite pièce émane une étrange odeur de soufre.

La décoration paraît datée des années 50 et quelques éléments d'origine indienne sont visibles ici ou là. Un fétiche zuni est accroché au bord de l'unique fenêtre.

La chambre est hermétiquement close. La porte et la fenêtre sont impossibles à ouvrir et à casser comme si l'endroit était un décor entouré de quatre murs de béton. Le son de voix étouffées, incom-

Utiliser le miroir

Pour ouvrir une porte vers l'autre monde, il faut donc illuminer la surface du miroir. Il est possible de le faire sciemment (si les personnages ont connaissance de son étrange propriété) ou sans le vouloir (comme dans le cas du malheureux photographe et de sa muse). Il suffit d'agiter une lampe ou d'allumer un briquet devant sa surface, ou encore de le photographier avec un flash, pour que la glace disparaisse purement et simplement au profit d'un chambranle couvert d'inscriptions indiennes donnant sur la chambre noire. Une fois de l'autre côté, la même procédure est à appliquer pour revenir.

préhensibles, intrigantes, traverse les murs. On semble les appeler.
Par delà les murs, une vieille chanson se fait faiblement entendre Il s'agit encore une fois de Sentimental Journey par Les Brown et son orchestre…

Sur l'une des deux tables de chevet se trouve une photo sous cadre. La photo représente une famille, un couple et ses trois enfants : l'homme bedonnant, militaire, la cinquantaine, fait penser à Winston Churchill ; la femme, plus grande que l'homme, plus jeune aussi, est d'origine indienne ; les enfants sont métissés : un jeune homme d'une vingtaine d'années aux cheveux longs, une fine adolescente d'environ quinze ans, et un petit garçon d'une dizaine d'années. Ils sourient et paraissent heureux.
Si les personnages consultent leurs montres, ils s'apercevront que le temps ne s'écoule pas normalement. Quelle que soit l'heure qu'il devrait être normalement, les montres à aiguilles indiquent qu'il est un peu plus de 4 h 50 (du matin) tandis que les affichages numériques clignotent sur 0 h 00, n'indiquant aucune heure particulière.
Les personnages ne peuvent pas le savoir mais ils se trouvent en 1945 au moment précis où la femme – cherchant son garçon – fouillait la chambre pour le retrouver.
C'est durant le bref moment où ils se trouvent dans cette chambre aux propriétés temporelles fluctuantes que les personnages seront photographiés par Earl Donovan à travers le miroir.
Si les personnages brisent le miroir alors qu'ils se trouvent à l'intérieur de la chambre, ils seront piégés pour l'éternité dans cette petite pièce et ce, sans jamais mourir ni vieillir.

CONFRONTATION

La « rencontre » entre Angeni/Samantha et les personnages peut avoir lieu n'importe où et n'importe quand mais elle serait dramatiquement plus intense si elle intervenait au moment où ils reviennent dans notre monde, après avoir visité la chambre, en ressortant du miroir. Ils confirmeraient ainsi involontairement les soupçons infondés de la créature sur leur rôle de kidnappeur de son garçon.
Furieuse, elle exigera qu'ils lui rendent des comptes : *« Vous êtes venu chez moi et vous avez enlevé mon petit garçon ! Pourquoi ? »* Dans la foulée, elle crachera quelques malédictions zunies pour se protéger d'eux, les mêmes que celles enregistrées par la caméra cachée de Blackstone.

Comme elle souhaite que les personnages lui avouent où ils séquestrent son petit garçon, elle hésitera à les brûler. Toutefois, elle peut tuer l'un d'entre eux pour faire un exemple. Pour se faire, elle n'a qu'à ouvrir grand la bouche et ses yeux qui projetteront alors un large faisceau de lumière noire. Quiconque regardera ses yeux mourra alors presque immédiatement par « combustion non spontanée ».
Sans aucun scrupule, elle avouera avoir grillé Donovan et sa femme et avoir pris l'apparence de cette dernière.
Si les personnages ont joué le scénario *« La place du mort »* (CB n°2) et que vous souhaitez renforcer l'aspect « à suivre » de l'ensemble des scénarios, Angeni pourra glisser un « Il m'avait parlé de vous » en référence au Faux Vernon vu dans l'épisode précédent et qui n'est autre que… son fils aîné !

Toute impressionnante qu'elle soit, Angeni peut cependant être tuée. Elle s'est tellement appliquée à singer Samantha Novack et son humanité qu'elle est maintenant aussi mortelle que sa victime. Elle peut donc être blessée par une lame ou une arme à feu sans difficulté. Dans ce cas, elle se met à saigner un liquide de couleur sombre. Elle est aussi particulièrement sensible aux flashs et peut être gênée par de grands contrastes lumineux (typiquement : une lumière forte dans un lieu sombre).
Plusieurs moyens existent donc pour la défaire : il est possible de la tuer « naturellement » ou en lui renvoyant ses rayons brûlants avec un miroir, on peut l'enfermer dans sa chambre, en la poussant à travers le miroir et en brisant la glace, tout comme il est envisageable qu'elle s'enfuit, fulminante et réfléchissant à un moyen de châtier les voleurs de petit garçon que sont les personnages.

Adaptation

Si vous ne comptez pas jouer les prochains scénarios estampillés « Black Trinity » ou que vous voulez spécifiquement utiliser ce scénario d'une autre façon, la motivation de la créature provenant de l'autre côté peut être beaucoup plus basique (« les tuer tous ! ») ou être reliée à votre propre campagne en cours. Après tout, cette créature, toute maléfique qu'elle est, n'a pas demandé à surgir dans notre monde. Elle a été appelée par des circonstances malheureuses (les flashs de l'appareil photo contre la surface du miroir) et peut donc virtuellement vouloir tout et n'importe quoi (trouver quelque chose, repartir dans son monde et son époque, importer des compatriotes…).

CONCLUSION

Selon l'endroit où les personnages ont affronté Angeni, le bâtiment peut prendre feu, embrasé par les assauts de l'indienne et ses projections de lumière noire.
Si Williams n'a pas obtenu les clichés la compromettant, certains de ses amis politiciens feront en sorte que le studio soit incendié dans l'espoir de voir détruites toutes les preuves incriminant Williams… et chacun d'entre eux.
S'il n'est pas mort, tué par Angeni, Sidney Blackstone fera une grosse dépression qui le conduira à se faire interner en maison de repos durant un certain temps.

Quant à Charles, le garçon soupçonné d'avoir été enlevé par les personnages, il ne sera pas retrouvé. Du moins, pas dans ce scénario-ci…

Corpus Mechanica

Si vous ne disposez de règles pour mettre en scène ce scénario, le système de jeu Corpus Mechanica peut vous permettre de le gérer. La création de personnage se fait en 5 minutes et les règles tiennent sur une feuille A4 recto/verso.
Corpus Mechanica est disponible gratuitement en téléchargement à cette adresse :
http://www.misterfrankenstein.com/wordpress/?page_id=3

Musiques de fond

Jouer avec une musique de fond peut être un bon moyen de renforcer l'ambiance autour d'une table. Voici donc quelques propositions musicales téléchargeables gratuitement pour rythmer vos séances de jeu.

+ Les albums « To Stop an Exploding Man… » et « Further Than You Think » par **Final Light** : En plus de titres de morceaux semblant avoir été conçus pour *Black Trinity*, ces deux albums font la part belle aux ambiances éthérées mêlant piano, électro et sonorités mélancoliques. Albums disponibles gratuitement en téléchargement aux adresses suivantes :
http://www.archive.org/details/LostChildren039
http://www.archive.org/details/LostChildren081

+ L'EP « Pet Slimmers of the Year » et l'album «…And The Sky Fell » par **Pet Slimmers Of The Year** : Pendant rock de Final Light, ces deux albums de Pet Slimmers Of The Year proposent des morceaux plus électriques (et énergiques) pour sonoriser les scènes lourdes et tortueuses. Albums disponibles gratuitement en téléchargement aux adresses suivantes :
http://www.archive.org/details/LostChildren060
http://www.archive.org/details/LostChildren083

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu / Hellywood

REQUIEM POUR ELIZABETH

Auteur : Emmanuel Gharbi
Illustrateur : Greg Guilhaumond

Qui a pu assassiner et mutiler une jeune femme innocente ? Quels secrets honteux peuvent bien cacher les façades rutilantes de ce joli quartier aux pelouses immaculées ? Faut-il accorder du crédit aux rumeurs insistantes qui évoquent une secte vouée aux forces du mal et un monstre sanguinaire ?

Avant toute chose…

Ce scénario peut être indistinctement adapté pour l'Appel de Cthulhu ou pour Hellywood. C'est pourquoi l'action n'est pas précisément localisée. Le scénario se déroule dans un environnement urbain, plus particulièrement dans un quartier riche, un endroit où la bienséance règne et où la police locale se soucie plus de la tranquillité des résidents que de justice. Cela peut-être une banlieue huppée ou une petite commune de villégiature. Qu'elle soit dans les environs de la ville fictive d'Hellywood, Heaven Harbor, de Boston ou de San Francisco importe peu, comme les différences entre les années 20 et 1949, cadres respectifs des deux jeux.

Comme toute enquête tordue, ce scénario demandera avant tout un meneur de jeu capable de gérer une action non linéaire et des personnages curieux et entreprenants…

PREMIÈRE PARTIE
RUMEURS

Cette première partie a pour but de confronter les personnages au drame qui vient d'avoir lieu et de leur faire rencontrer les différents protagonistes. Chacun ici semble avoir quelque chose à se reprocher…

Un horrible drame

Un magnifique matin d'été, les personnages sont entraînés dans cette affaire par l'industriel Paul Billings, le père d'Elizabeth Billings, 19 ans. Le corps affreusement mutilé de celle-ci vient d'être retrouvée au pied d'un ravin boisé, à quelques centaines de mètres seulement de sa propre maison.

Billings contacte les personnages car il a entendu parler d'eux par une connaissance commune. Il a de bonnes raisons de douter de l'efficacité des forces de police locales et il sait que les personnages ont déjà démêlé des intrigues complexes. Il est prêt à verser une très forte somme d'argent aux personnages si cela peut les décider. L'homme est désespéré et n'a plus rien à perdre.

Les Billings

Dans leur magnifique demeure, les Billings sont effondrés. Patricia Billings semble sous l'influence de l'alcool, éteinte, comme anesthésiée. Il faut peu de temps pour se rendre compte que c'est sans doute l'état dans lequel elle passe le plus clair de son temps. Son mari a l'air très en colère.

Billings en veut à beaucoup de monde, au premier rang desquelles la police – qui n'a pas su protéger efficacement sa fille – et sa femme – qu'il accuse de ne pas s'être occupée d'Elizabeth. En vérité, il est surtout en colère contre lui-même. Il adorait sa fille mais n'a jamais su échanger avec elle. Il n'en aura plus jamais l'occasion. Pour mettre un peu d'ambiance, vous pouvez décider que les accusations de son mari sortent Mme Billings de sa léthargie et qu'elle pique une crise d'hystérie.

Voici ce que les personnages peuvent apprendre chez les Billings :

• Elizabeth était une jeune fille adorable, gentille et attentionnée. Elle passait l'été avec ses parents, avant de retourner à ses études dans un pensionnat suisse. C'est en grande partie faux : en fait, Liz a été renvoyée de cette même école car on l'a surprise à boire de l'alcool. Si on le presse, Billings révèlera que sa fille buvait, comme sa mère, et qu'elle était très perturbée. Mais il ne lui connaissait aucun ennemi.
• Hier après midi, Liz est allée visiter son amie Sybill Patterson. D'après Sybill, elle est partie vers 19 heures. On ne l'a jamais revue. Personne n'a donné l'alerte : il était lui-même en voyage et sa femme, explique Billings, ne s'est même pas rendu compte de l'absence de sa fille.
• Billings permet que l'on fouille la chambre d'Elizabeth : celle-ci est très ordonnée, trop sans doute. On n'y trouve aucun objet personnel, ni souvenirs, ni photographies. Il y a bien une magnifique collection de poupées de porcelaine très onéreuses, mais aucune vie ici.

La loi et l'ordre

Alors que les personnages sont encore là, le shérif Brooks et son adjoint Donald Nichols, arrivent chez les Billings. Sans

saluer les PJ, ils tentent de convaincre l'industriel que des intervenants extérieurs ne feront que mettre l'enquête en péril. Billings est intraitable et la conversation tourne très vite à l'aigre. Les menaces voilées fusent…

Billings quitte les lieux furieux. Nichols, goguenard, promet aux personnages qu'il va « *les tenir à l'œil* ». Il annonce qu'il a de toute façon un suspect, un certain Thomas Lambeth, qui semble avoir fui. Cet étudiant en médecine est une canaille bien connue. Bilings pourra confirmer que ce jeune homme connaissait Liz et a plusieurs fois sonné à sa porte.
S'ils insistent auprès de Billings, les personnages auront la possibilité de se rendre à la morgue du Comté pour voir le corps, malgré les récriminations du shérif. D'après le légiste, la jeune fille a été violemment frappée à plusieurs reprises. Puis la rage du tueur semble s'être amplifiée et il l'a tailladée à l'aide d'une lame acérée, sans doute un couteau de style bowie. Heureusement, la plupart des terribles blessures semblent avoir été provoquées post mortem. Si les personnages le demandent, le médecin pourra leur confirmer que la jeune fille n'a pas été violée, mais qu'elle n'était plus vierge.

Les tensions entre Billings et Brooks ne sont pas liées à cette affaire : Billings a plusieurs fois soudoyé le shérif et a largement usé de son influence pour faciliter sa réélection. En échange, Brooks a toujours fermé les yeux sur les travers de la famille, notamment lorsque Patricia errait, ivre morte, sur la voie publique. Un secret plus sombre hante toutefois les deux hommes : il y a cinq ans, Patricia a tué un jeune vagabond au volant de son élégante automobile. Brooks a fait disparaître le corps. Lui ne le révélera jamais, mais Billings n'a plus rien à perdre et pourrait être amené à tout déballer aux personnages s'ils font suffisamment pression, notamment en menaçant de renoncer à l'enquête…

Dans le parc

Il s'agit d'un petit parc ombragé, en bordure des belles demeures du quartier, qui se termine par un petit ravin broussailleux. Au-delà se trouve une vaste plaine. Le corps d'Elizabeth a été retrouvé là, dans les taillis. Un cirque, qu'une banderole décolorée annonce comme le cirque Baldoni, y est installé.

La police a levé le camp mais il reste ici un attroupement de curieux et plusieurs journalistes. Les personnages pourront apprendre que c'est un groupe de scouts qui a découvert par hasard le cadavre et a immédiatement prévenu les autorités. Le corps était dans un « *état terrible* », « *affreusement mutilé* » et comme « *à moitié dévoré par une bête sauvage* ». Les élucubrations vont bon train et les personnages peuvent recueillir les premières rumeurs de monstre ou d'animal enragé errant dans le quartier.
Plus intéressant, il se murmure que des « *inscriptions impies* » souillaient le corps supplicié. Ce n'est en fait qu'une rumeur mais elle est persistante. Enfin, tout le monde s'accorde à dire que la présence du cirque n'est certainement pas une coïncidence : ces gens là, c'est bien connu, volent les enfants et sont capables de tout.

Charmant voisinage

Lorsqu'ils commenceront leurs investigations, deux personnes vont s'intéresser aux personnages au point de les aborder.

• **Mlle Parker,** une femme d'une cinquantaine d'années d'allure revêche, déversera des tombereaux d'immondices sur les gens qu'elle n'aime pas… à savoir à peu près tout le monde. Insinuations obscènes, racisme… Une sympathique vieille fille ! Mielleuse, elle invitera les personnages à venir prendre le thé chez elle « quand ils le souhaitent ». Durant toute l'aventure, vous pourrez l'employer pour déverser rumeurs, fausses pistes et insinuations fielleuses aux personnages.

• **Marvin Spitter,** un petit chauve, se prétend journaliste mais n'anime que la pauvre feuille de chou locale, le « *Report* », qui se contente de relayer les annonces de soirées de bingo, d'actions caritatives ou de réceptions mondaines. Il va tout faire pour monter cette affaire en épingle. Spitter est la source de nombreuses rumeurs, notamment celles concernant l'aspect surnaturel de l'affaire.

Citoyens concernés

Dès qu'ils auront commencé à remuer la boue et se seront heurtés au shérif, les personnages seront amicalement abordés par deux hommes se présentant comme des « *citoyens concernés* ». Il s'agit du Docteur Simmons et de Philip Patterson, un politicien local, le père de Sybill.

Ils sont aimables, bien trop pour être honnêtes, et expliquent aux personnages que leur petite communauté est bouleversée par cette terrible affaire, qu'il ne

faut pas prêter de crédit aux divagations des uns et des autres et que laisser tomber serait peut-être une bonne idée.
Si les PJ jouent le jeu, ces bons citoyens iront jusqu'à leur proposer de l'argent, une somme non négligeable, pour abandonner toute recherche. Si les personnages refusent, ils n'insisteront pas cette fois-ci mais reviendront plus tard à la charge. Patterson les invitera même à une soirée chez lui. Son objectif est de les impressionner et de réitérer ses propositions. En cas de nouveau refus, Simmons et Patterson auront recours à des menaces voilées. Ils surveilleront ou feront surveiller les PJ pendant toute la durée de leur enquête.

SECONDE PARTIE MENSONGES

Les investigateurs commencent à creuser sous le vernis des apparences. Cette seconde partie expose les informations qu'ils peuvent rassembler.

Gérer une enquête non linéaire

Cette histoire dépend fortement des actions des personnages et de leur opiniâtreté face à la veulerie et l'hypocrisie d'une société très conservatrice. Si les gens sont enclins à répandre des rumeurs, ils font tout pour cacher leurs propres secrets. Le crédit (AdC) ou le statut (HW) des personnages peuvent aider en partie, mais on ne les menacera pas moins de poursuites judiciaires ou de représailles.

Laissez les personnages s'organiser, s'imprégner de l'atmosphère délétère du quartier et multiplier les rencontres. Leurs interlocuteurs ne livreront pas leurs informations dès la première entrevue et il faudra souvent un moyen de pression. Faites bien comprendre aux joueurs qu'ils doivent, eux aussi, avoir recours à des méthodes peu conventionnelles s'ils souhaitent obtenir justice pour Elizabeth.
Rythmez l'enquête avec les événements de la troisième partie. Servez-vous des éléments pour accentuer l'ambiance : calme et douce journée d'été, soudaine et violente averse, orage sec et rageur…

Le messager de l'apocalypse

Le lendemain matin de la découverte du cadavre de Liz, un tract dactylographié anonyme sera répandu dans le quartier et Paul Billings en trouvera un dans sa boîte aux lettres. Il s'agit d'une sorte de prophétie, prédisant le réveil d'une créature et annonçant d'autres meurtres à venir. Il est sous-entendu qu'une sorte de groupe se consacre à cette résurrection et il salit la mémoire de Liz.

Le premier sceau a été rompu par le sang de la chienne lubrique.
La bête est alertée, elle attend et observe de son œil torve.
Les hommes impies feront encore couler trois fois le sang.
Puis la cendre tombera du ciel et la bête foulera le sol.
La porte est ouverte.

C'est en fait Marvin Spitter qui est derrière les tracts. Il est persuadé de pouvoir tirer profit de cette affaire tout en assouvissant de mesquines vengeances. Confronté, il avouera. Il ne sait rien sur le fond de l'affaire mais pourra révéler que le Dr Simmons organise des cérémonies occultes dans sa belle demeure.

À la suite de ce tract, la pression va monter d'un cran. On accuse ouvertement le cirque. On répète partout que cette petite Elizabeth était effectivement une marie-couche-toi-là et que tout ça ne lui est pas arrivé par hasard. Les rumeurs de monstres errants repartent de plus belle. Malgré les dénégations du coroner, on raconte avec insistance que la jeune femme a été retrouvée au milieu de signes cabalistiques. Un luxe de détail enjolive les racontars : coq décapité, bougies noires, crânes d'animaux... Tout est faux.
• **Pour Hellywood,** les cornus sont immédiatement accusés, même s'il n'y en a naturellement aucun dans le quartier. Chacun accuse son voisin d'avoir eu commerce avec un démon.
• **Pour l'AdC,** les choses sont plus contrastées : le surnaturel n'est pas une évidence acceptée comme une réalité commune. Mais les vieilles superstitions ont la vie dure et les peurs ataviques remontent à la surface.

Jeunesse dorée

Un des axes d'approche les plus évidents est bien sûr les jeunes gens proches d'Elizabeth. Ca ne sera pas facile, leurs parents les tenant à l'œil. Aux personnages de redoubler de finesse.

• Sybill Patterson est une jeune personne très désagréable, hautaine et superficielle. Elle révélera que Liz avait deux prétendants, Eddy, le fils du shérif Brooks, et Peter, le fils du Dr Simmons. Mais Liz n'avait qu'un confident, le jeune Martin Mitchell. Bousculée, elle révélera aux PJ que Liz prenait de la drogue, fournie par Thomas Lambeth, l'étudiant en médecine soupçonné par la police. Elle a également menti à la police. Liz est partie de chez elle vers 14 heures, pas 19. Les deux jeunes filles se sont disputées et Sybill a flanqué Liz à la porte. Elle n'a aucune idée de l'endroit où elle a pu se rendre…

• Martin Mitchell est un jeune homme faible et effacé, souvent sujet aux moqueries des autres. Si devant ses amis, Liz harcelait également Martin, en privé il était son confident et son seul véritable ami. Elizabeth était très déprimée, elle parlait souvent de changer de vie, de visiter le monde, avant de se refermer et d'évoquer le suicide. Martin sait pertinemment que Liz avait une liaison avec un homme plus âgé qu'elle. Il ne sait pas qui. Il ne le révèlera pas aux personnages de prime abord, mais Liz lui avait confié son journal. Il le conserve religieusement et ne l'a pas lu. Or la lecture du journal révèlerait que Liz couchait avec le Dr Simmons.

Les personnages pourront être témoins d'une bagarre entre les deux prétendants de Liz, Eddy Brooks et Peter Simmons. Tous les deux étaient amoureux de la jeune fille et ils s'accusent mutuellement. Le jeune Brooks pourra révéler aux personnages que son père refusait qu'il approche de Liz, ce qui peut éveiller la suspicion des personnages. En fait, le shérif savait qu'elle était portée sur la boisson et ne voulait pas que son fils en souffre.

Chez Thomas Lambeth

Thomas vit chez sa tante, Mme Struthers, une originale traitée en paria par le quartier. Sa maison mal entretenue et son jardin luxuriant sont la honte du voisinage et jurent parmi les pelouses immaculées des villas proches. Le jeune homme est très perturbé : ses parents sont morts dans un accident d'avion, il a été élevé par une femme à moitié folle, ses études de médecin ne se passent pas bien. Il dérobe régulièrement de la morphine et en a revendu à Elizabeth. Il est introuvable depuis la mort de la jeune femme.

Miss Struthers est une femme fort sympathique, si l'on passe sur le fait qu'elle est folle à lier ! L'intérieur de sa maison est couvert de symboles ésotériques et ses rayonnages croulent sous les ouvrages occultes, traitant de sorcellerie, d'esprits, de possession. Tout en offrant un excellent thé parfumé aux personnages, elle leur expliquera que la jeune Elizabeth « *a été choisie* », qu'elle est « *la première clé, et que d'autres suivront* » pour libérer « *le Grand mal d'au-delà les dimensions* » qui laissera « *des cendres à perte de vue* ». En fait, son laïus paraphrase les arguments du tract anonyme. Mme Struthers affirme n'y être pour rien. La seule personne avec laquelle elle a discuté des évènements est Marvin Spitter, le journaliste.

• **Pour l'AdC :** de manière subtile, glissez dans le discours décousu de la vieille dame quelques allusions au Mythe. Ça ne fait pas de mal et ça entretient le doute.
• **Pour Hellywood :** Miss Struthers se réfère clairement au Jour des cendres, et ses histoires de maître ténébreux peuvent évoquer un asservi.

La police est venue chercher Thomas, mais il n'était pas là. Mme Struthers ne s'inquiète pas : « *Thomas est fort, il s'en sort toujours* ». Il se cache en fait dans une vieille cabane construite lorsqu'il était enfant. Idéalement, les personnages ne devraient pas mettre la main sur le jeune homme avant sa mort (voir troisième partie).

Le cirque Baldoni

Le cirque installé sur la prairie alimente toutes les rumeurs. On l'accuse en effet d'encourager la luxure et d'attirer les mauvais garçons des quartiers alentours et d'autres vermines.

Luigi Baldoni, patron du cirque et également clown, est un type avenant. Il tient ses troupes d'une main de fer, conscient que l'environnement est tout sauf bien disposé à leur égard. Il aidera les PJ dans la mesure de ses moyens. À vrai dire, il leur paraîtra sans doute trop sympathique : un type aussi accueillant, ça cache forcément quelque chose !

C'est un petit cirque, présentant quelques animaux peu impressionnants dont un lion neurasthénique et un vieil éléphant. Ajoutez quelques baraques foraines, des camions fatigués, un petit chapiteau rapiécé. Mais Luigi est fier de son cirque, et de sa petite famille, qui ont roulé leur bosse sur toutes les routes du pays.

Le meneur est invité à peupler le cirque selon ses désirs, en essayant de le rendre sinistre et/ou pathétique. Quelques suggestions : un couple d'acrobates, frère et sœur incestueux, un dompteur alcoolique en proie au delirium tremens, une femme élastique diseuse de bonne aventure, une jolie écuyère ingénue, un repris de justice assurant les travaux de force…

Concernant la mort de Liz, une personne est primordiale : Nino, un nain présentant un numéro de chiens savants. Il jouait avec ses chiens dans la prairie quand il a vu la jeune fille. Liz sortait de sa dispute avec Sybill. Elle s'est approchée des chiens et ils ont passé ensemble le reste de l'après-midi, jouant avec les animaux. Il l'a vue partir vers 19 heures, et remonter l'allée goudronnée. Là, une puissante conduite intérieure noire s'est arrêtée… et elle est montée à bord. Paul Patterson possède une voiture de ce type.

N'hésitez pas à confronter les personnages à l'adjoint Nichols. Il prend un malin plaisir à venir agresser les gens du cirque, fort de son autorité. Une altercation avec les investigateurs n'est pas à exclure.

Le cirque cache bien un secret, l'un de ses membres, qui se terre depuis l'annonce du crime.

• **Pour l'AdC :** ancien funambule, Andy vient d'un petit village nommé… Innsmouth. Il camoufle sous des vêtements amples d'affreuses difformités. Bossu, il claudique de manière très prononcée. Il ne dort que très peu, son sommeil perturbé par des cauchemars récurrents de cité cyclopéenne sous les flots. Pour dissiper ses rêves, il marche et a pu être entraperçu par des habitants, alimentant les rumeurs relatives à un monstre.
• **Pour Hellywood :** Luigi abrite un cornu, une magnifique succube du nom de Sabrina. Elle a été accusée de meurtre à tort, mais sait bien que sa nature joue contre elle. Elle a donc fui. Sa silhouette sculpturale et sa queue fourchue ont forcément marqué l'imagination des quelques jeunes qui l'ont aperçue se déshabillant dans sa roulotte, en ombre chinoise…

Les secrets du bon docteur

Il existe bien une « *secte* » dans ce joli quartier propret. Le Dr Simmons en est le chef sous le titre pompeux de « témoin immanent ». Il s'agit surtout d'organiser des orgies réservées à quelques huiles du coin désireuses de s'encanailler. Des femmes de petite vertu sont conviées à participer par le Docteur ; le reste (robes de cérémonies, psalmodies, inscriptions à la craie) n'est que mise en scène.
Les personnages peuvent toutefois tomber dans le panneau et se persuader de la réalité d'une sournoise conspiration surnaturelle.
• **Pour Hellywood**, le Dr peut avoir eu recours à un démon lié à Ashes pour « *pimenter* » ses soirées.
• **Pour l'AdC**, Simmons a mis la main sur un exemplaire des Cultes Innommables (édition anglaise de 1845). Il en a commencé l'étude mais n'a toutefois jamais mis en pratique ces connaissances.

Le Dr Simmons n'a pas tué Liz, mais il n'en cache pas moins un lourd secret : il entretenait une relation avec la jeune femme. La seule autre personne à le savoir est son ami, Paul Patterson.

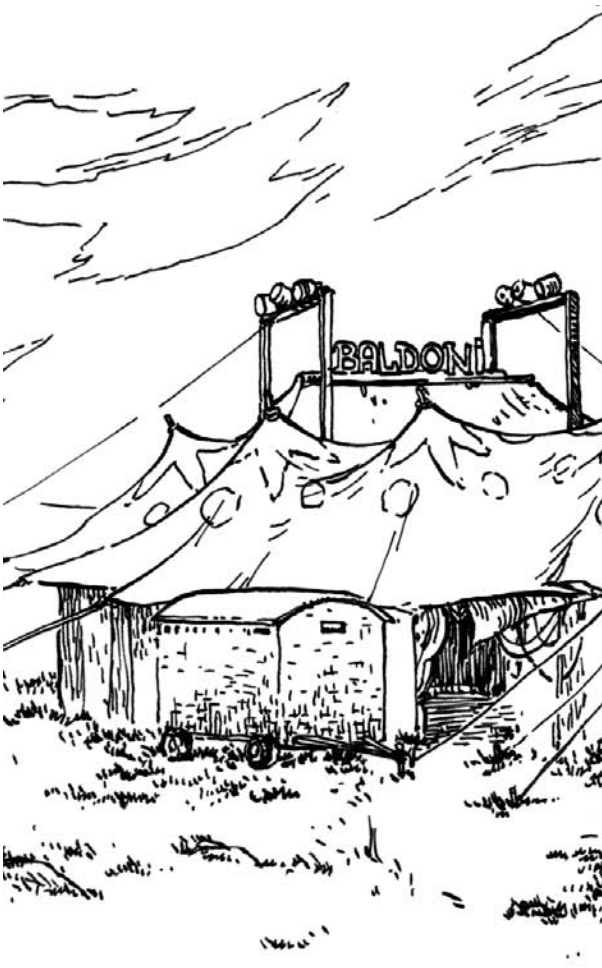
La vérité

La mort d'Elizabeth n'a rien à voir avec une quelconque créature surnaturelle. Comme souvent, les monstres sont ici humains.

Elizabeth est une jeune femme perturbée, mélancolique, qui souffre de la négligence de ses parents. Insatisfaite, aspirant à une vie meilleure, elle n'a toutefois pas le courage de se rebeller ouvertement contre le carcan social qui l'enserre. Suivant l'exemple de sa propre mère, elle sombre dans l'alcool. Fréquentant Thomas Lambeth, elle tâte également de la drogue.

Fantasque, elle flirte avec les deux jeunes hommes qui la courtisent, mais se refuse à eux. Le bon Docteur Simmons remarque ce manège et il entreprend de séduire la jeune femme. Elizabeth, qui croit au grand amour, tombe dans les bras de ce répugnant séducteur, scellant ainsi son destin.

En effet, Simmons ne voit en elle qu'un trophée interdit. Il



se vante auprès de Patterson, ne lésinant pas sur les détails graveleux. Le politicien crève de jalousie. Il se met à observer la jeune fille, toujours plus obsédé par elle. Un soir, au volant de sa voiture, il la voit remonter à pied l'allée menant au cirque. Il lui propose de la raccompagner, Liz ne se méfie pas et accepte. Nino, le nain du cirque, a vu cette scène.

Très vite, Patterson tente de violenter la jeune fille, lui proposant de l'argent contre ses faveurs. Effrayée, Elizabeth quitte la voiture et fuit dans le parc. Hors de lui, le politicien la poursuit. Il la rattrape et, perdant la raison, la frappe jusqu'à la tuer. Reprenant ses esprits, il abandonne Liz dans le sous-bois, rentre chez lui et téléphone à l'adjoint Nichols. L'homme a toujours été un exécutant obséquieux et sans scrupules. Nichols rassure Patterson, se rend auprès du cadavre de Liz, le mutile avec son couteau de chasse avant de le jeter dans le ravin.

Nichols est sûr que les gens du cirque seront blâmés. Mais la situation va lui échapper…

TROISIÈME PARTIE
FIÈVRE

Cette dernière partie liste les événements qui vont se produire indépendamment des personnages, mais que les actions de ceux-ci pourraient bouleverser. Utilisez-les pour rythmer l'enquête et aiguiller les joueurs.

Le second meurtre

Brooks est persuadé de tenir le coupable en la personne de Thomas Lambeth et n'a lancé aucune autre investigation. Thomas va commettre une grossière erreur. Il veut fuir mais pas sans argent. Persuadé que le Dr Simmons a tué Liz, il décide de le faire chanter. Deux nuits après la mort de Liz, il s'introduit dans sa maison et le menace. Le Docteur refuse de céder et Thomas s'enfuit après l'avoir frappé. Le Dr appelle le poste de police et tombe sur Nichols. Celui-ci se met immédiatement en route et réussit à coincer Thomas près de la maison de sa tante. Il le frappe à la tête de sa matraque, puis le poignarde à de multiples reprises avant d'abandonner son corps.

Si vous le souhaitez, les personnages peuvent être les premiers à découvrir le corps. Ils arpentent le quartier quand ils entendent hurler un chien. Celui-ci aboie en direction d'un massif de fleurs. Thomas y est allongé et ses blessures sont encore fraîches.

Cette découverte est une bonne manière de remettre les personnages sur le grill, le shérif se faisant un plaisir de leur annoncer qu'il les tient pour suspects et « qu'il ne les lâchera pas » tout en leur faisant comprendre que quitter les lieux aiderait fortement à faire baisser sa suspicion. Dans le quartier, la situation devient explosive après ce second meurtre.

Vendetta

Le Pasteur Craig, vieil homme nerveux et illuminé, organise une veillée de prière dans son église. Entre les incitations à la haine et les imprécations aux relents apocalyptiques, la réunion vire vite à l'émeute, le tract ayant fait son effet. Mlle Parker n'est bien sûr pas en reste.

Les bons citoyens présents décident alors d'organiser une jolie expédition punitive des familles. Ils s'arment et se dirigent vers le cirque. La scène est surréaliste : de braves pères de familles propres sur eux se transforment en bêtes sauvages et libèrent leurs frustrations dans une explosion de violence, tandis que leurs douces femmes les encouragent en hurlant et lancent des pierres sur les victimes.

Arrangez-vous pour que les personnages soient présents au cirque lorsqu'a lieu l'attaque, ou qu'ils puissent s'y rendre rapidement. La situation dérape et si rien n'est fait, plusieurs personnes resteront sur le carreau, le chapiteau et les caravanes brûleront, les animaux fous de peur seront pris au piège des flammes, etc.
L'adjoint Nichols est présent, fusil en main, accoudé à sa voiture. Mais il ne bouge pas d'un pouce et sourit en appréciant le spectacle.

Le suspect idéal

Dès que vous estimez qu'il est temps de pousser les personnages à agir, les véhicules du shérif se précipitent au domicile de la famille Mitchell et arrête Martin, abasourdi. Un couteau de chasse ensanglanté est retrouvé chez le jeune homme, ainsi que le journal intime de Liz (sauf si les PJ ont déjà mis la main dessus). Les conclusions de Brooks sont limpides : jaloux, Martin a tué Liz. Cela n'a pas suffi à assouvir ses pulsions et il a également éliminé l'amant de la jeune fille, Thomas. Cela lui suffit parfaitement, et officiellement, l'enquête est close. D'autant que Nichols arrachera des aveux complets au jeune homme…

En réalité, c'est Nichols qui a camouflé son couteau chez le jeune homme. Le temps est compté pour Martin : dès l'annonce de son arrestation, Billings congédie les personnages. Il a son propre plan : armé d'un petit revolver, il se rend à la prison du comté et ouvre le feu sur le jeune homme au moment où on s'apprête à le transférer…

Confondre les coupables

Les véritables coupables sont très durs à coincer… de manière légale. Le témoignage de Nino (s'il a survécu au lynchage) ne pèse pas lourd : il n'a vu qu'une voiture. Simmons soupçonne Nichols d'avoir tué Thomas après qu'il l'ait averti de sa visite, mais n'a aucune preuve. Même Billings se persuade de la culpabilité du pauvre Martin.

Il faut avoir recours à des moyens détournés pour débusquer les tueurs. Patterson ne résiste pas bien à la pression et peut faire des erreurs si on lui fait croire qu'on détient des preuves contre lui. Poussé à bout, il est même capable de se suicider. Nichols, lui, ne baissera jamais les bras. Au pire, il rassemblera quelques copains de l'époque où il tabassait les ouvriers

pour Patterson et s'attaquera aux PJ dans une vicieuse embuscade.

Tout dépend donc de l'implication des personnages. Jusqu'où iront-ils pour rendre justice à Elizabeth ?

Galerie de portraits

Shérif Brooks

Adipeux et incompétent, élu par collusion d'intérêts, le shérif Brooks est incapable de mener une véritable enquête de police. Tout ce qu'il sait faire, c'est passer à tabac les vagabonds qui font l'erreur de pénétrer dans le quartier. Il n'a qu'une peur : perdre cette place de rêve et pour l'éviter, il fera tout pour protéger la communauté. Même au prix de la vérité.

Brooks, policier (50%), corruptible, hostile, hargneux. Connaissance : 25% ;
Savoir-faire : 25%, Sensorielle : 50%,
Influence : 25%, Action 50%
Brooks, shérif corrompu ++ 40 , 60 , 60 / 20

Paul Patterson

Héritier de l'empire industriel des Patterson et de la considérable fortune qui l'accompagne, Patterson a toujours vécu avec l'idée chevillée au corps que rien ne pouvait lui être refusé. Le concept même d'essuyer un refus lui est totalement étranger. Il est entré en politique sur un caprice et maintenant, il rêve d'un fauteuil de sénateur. C'est un être veule et haineux, qui cache sa décrépitude morale sous d'impeccables costumes de tailleur anglais.

Paul Patterson, Politicien influent (75%), condescendant, hostile, veule.
Connaissance : 50%, Savoir-faire : 25%,
Sensorielles : 50%, Influence : 75%,
Action : 50%
Patterson, politicien sournois
++ 60, 90, 120 / 40

Adjoint Nichols

Grand et sec, quoique musclé, Nichols semble au premier abord être un homme avenant et souriant. Mais lorsque l'on plonge son regard dans ses yeux froids et morts, on se doute qu'il en va tout autrement. Nichols est un sadique violent. Il a toujours travaillé pour les industries Patterson, brisant les grèves au nerf de bœuf avant de prendre en charge tous les « indésirables » menaçant la carrière politique de Paul. Ce boulot d'adjoint est une récompense pour services rendus, permettant à Nichols de se la couler douce.

Nichols, Policier (75%), sadique, hostile, vicieux. Connaissance : 25%,
Savoir-faire : 25%, Sensorielles : 50%,
Influence : 25%, Action : 75%
Nichols, brute sadique +++ 120, 80, 60 / 10

Dr. Simmons

Le docteur Simmons est un solide gaillard, à la barbe bien taillée, d'un naturel ouvert et enjoué. Il a hérité de la fortune de sa femme, morte il y a plusieurs années, et depuis il ne travaille plus vraiment, se contentant des consultations données à ses amis. Simmons est un jouisseur effréné. Il aime l'argent, les femmes, la bonne chère et les voitures rapides. Depuis peu, il s'est pris de passion pour l'occultisme et organise des réunions sous forme de cérémonies initiatiques. Il y voit surtout une nouvelle possibilité de débauche.

Simmons, Docteur hédoniste (75%), jouisseur, neutre, résigné. Connaissance : 75%,
Savoir-faire : 75%, Sensorielles : 50%,
Influence : 50%, Action : 25%
Simmons, bon vivant ++ 100, 150, 100 / 30

Marvin Spitter

Petit homme chauve, Spitter a conscience d'avoir raté sa vie. Ses rêves de journalisme dans une grande métropole ne se réaliseront pas. Parmi ces gens bien nés et fortunés qui le toisent, Spitter crève de jalousie. Il a subi un dernier affront lorsque le Dr Simmons a refusé de l'initier dans sa petite société secrète, lui riant au nez. Spitter voit dans cette tragique histoire une occasion inespérée de se faire un nom et accessoirement de se venger.

Philip Spitter, journaliste raté (50%), jaloux, neutre, lâche. Connaissance : 50%,
Savoir-faire : 25%, Sensorielles : 50%,
Influence : 25%, Actions : 25%
Spitter, journaliste raté + 40, 80, 60 / 10

On trouve pas de citrons verts dans le désert

Auteur : Tristan
Illustrateur : Nicolas Le Tutour

Un scénario pour COPS

Ce scénario peut prendre place n'importe quand dans la storyline, et à n'importe quel moment de l'année (évitez quand même les vacances scolaires). Il part du principe que les personnages sont sur les horaires 7/15. Plutôt orienté action, il conviendra à des joueurs débutants comme expérimentés. Sa construction atypique est un exemple de ce que l'on peut faire avec l'aide de jeu ***« Déstructurer son scénario » p. 62.***

Construction du scénario

Chronologiquement, les scènes 2, 4, 6 et 8 arrivent d'abord et composent l'enquête. La scène 10 correspond à l'enlèvement des PJ. Les scène 1, 3, 5, 7 et 9 se passent après la scène 10 et composent leur évasion. Enfin, la scène finale vient conclure cette histoire et se déroule après la scène 9.

Quand vous ferez jouer les scènes (dans l'ordre de leur numérotation, donc) ne donnez pas d'éléments à vos joueurs sur ce qui se passe. Le flou, surtout au début, entretenu par leur situation ne fera qu'accentuer le stress de leur évasion.

L'enquête en elle-même n'est pas très compliquée, et sert surtout à leur expliquer comment ils en sont arrivés à la première scène.

Une fois que l'intrigue sera démêlée (d'un côté) et qu'ils seront libres (de l'autre), ils pourront conclure leur affaire.

Appuyez bien les fins de scène, en annonçant par exemple « fondu au noir » afin que les joueurs ne soient pas perdus au début de la scène suivante. Vous pouvez aussi leur préciser, lors du passage de la scène 1 à la scène 2 que vous revenez deux jours en arrière, un peu à la façon d'un film, ou d'une série : « fondu au noir. Deux jours plus tôt ».

Scène 1

Sous-sol des entrepôts - J+2 - 8 a.m.

Les PJ reprennent conscience dans une salle sombre. Ils sont désarmés, n'ont pas leur matériel ni leurs plaques, et sont attachés sur des chaises.

Dans la pièce, il n'y a rien d'autre qu'eux, et tout est absolument silencieux. Les murs froids et gris sont en béton, comme le plafond. Ils pourront aisément deviner qu'ils se trouvent dans un sous-sol.

Les chaises ne sont pas très solides. Il n'est pas impossible de les casser (Force / 7+ [2]), mais attention, un garde se trouve derrière la porte. S'ils font du

bruit, faites un jet de Perception pour le garde (Per. / Vigilance [3] à cause de la lourde porte qui les sépare).
Si celui-ci les remarque, il entrera, armé d'un fusil d'assaut. Toutefois, il essayera de les effrayer plutôt que de les tuer.

Si le garde n'entre pas, il leur sera difficile d'ouvrir la porte sans outils de crochetage. Ils pourront en bricoler à partir de débris de fils de fer trouvés au sol, mais avec ces outils de fortune, ça peut être long et difficile (trois jets réussis Coord. / Serrurerie [2] ; à chaque jet raté, un jet de Perception / Vigilance pour le garde).

La scène se clôt lorsque les PJ sont détachés, débarrassés du garde et que la porte est ouverte.

Scène 2

Los Angeles - J 0 - 7 a.m.

Roll Call du matin.
Le lieutenant n'a rien de particulier à confier aux PJ, il les laisse vaquer à leurs occupations. Laissez les donc commencer une patrouille, reprendre une affaire en cours, ou simplement se promener.
C'est à 10h qu'ils sont appelés d'urgence : un enlèvement à Beverly Hills. Ils doivent se rendre immédiatement à l'adresse de Matthew Anderson, dont la fille a disparu ce matin sur le chemin de l'école.

Matthew Anderson

On ne trouve rien de particulier sur lui. Il est un cadre important d'une grande entreprise d'électronique californienne, a 35 ans, est marié depuis 12 ans à Caroline Anderson (nom de jeune fille : Carthright) et est le père d'Emily, 9 ans.
Il n'a pas de casier judiciaire, n'a jamais été mêlé comme témoin ou parti à une quelconque affaire. Il possède la moitié de la société immobilière (avec son beau père) Carthright & Anderson Invests à Los Angeles (celle-ci possède et gère trois immeubles à Downtown) qui ne présente rien de louche.

Sur place, les PJ trouveront des parents éplorés et affolés.
Tout ce qu'ils peuvent dire, c'est que leur fille est partie à l'école à 8h15. Elle demandait à y aller à pied, toute seule comme une grande, depuis une dizaine de jours.
L'école se trouve dans la même rue, deux intersections plus loin. La directrice les a appelés à 9h15 (les cours commencent à 8h30) s'inquiétant de ne pas recevoir d'appel de leur part pour signaler un retard ou une absence. Ils ont immédiatement appelé la police.
Depuis, ils n'ont reçu aucune demande de rançon, aucun coup de fil, ni vu personne de louche rôder près de chez eux.
Ils n'ont, à leur connaissance, pas d'ennemis, en tous cas personne capable de faire ça.

Si les PJ insistent pour savoir qui peut leur en vouloir (Perception / Psychologie [2]), ils penseront à :
- l'ancien patron de Matthew, qu'il a quitté pour une boite plus offrante il y a deux ans, alors qu'il était un chef ingénieur très demandé.
- un « collègue » du Rotary Club, Anton Richard, qui fait pression sur lui pour qu'il lui vende ses biens immobiliers dans Downtown. Il le soupçonne d'avoir déjà fait quelque chose d'illégal pour obtenir des données qu'il n'aurait jamais dû avoir sur ces immeubles (sans preuves réelles).

Mais il ne s'agit que de fausses pistes.

Cette scène s'arrête lorsque les PJ sortent de la maison des Anderson pour commencer leur enquête.

Scène 3

Sous-sol des entrepôts - J+2 - 8:15 a.m.

Derrière la porte, les joueurs découvrent un long couloir. Ils peuvent l'emprunter sans soucis et trouveront, au bout, une porte fermée. S'ils parviennent à l'ouvrir, ils découvriront un second couloir, d'une dizaine de mètre, qui part vers la droite.
Au milieu de ce second corridor, une porte ouverte laisse entendre quelques hommes (ils sont trois) en train de parler en espagnol (ils jouent aux cartes et discutent du jeu, un personnage avec une bonne connaissance de la langue reconnaitra un accent salvadorien). Au bout, un escalier semble destiné à les ramener à la surface.
La porte ouverte donne sur une salle de repos pour les gardes (une table, quelques chaises, des matelas au sol).

Laissez les s'organiser pour passer et arriver jusqu'à l'escalier en haut duquel se trouve une dernière porte. Lorsqu'il l'ouvrent (la clef se trouve sur l'un des gardes de la salle, sinon Agilité / Serrurerie [2]), la lumière les aveugle un instant et la scène s'arrête.

Scène 4

Los Angeles - J 0 - 10:30 a.m.

Laissez les joueurs mener l'enquête comme ils l'entendent. Mais ce quartier résidentiel riche est très tranquille, Emily n'est pas la seule enfant à marcher dans la rue à cette heure-ci, et personne n'a rien vu de louche.
Les caméras de sécurité ne donnent pas d'angles de vue intéressants sur les trottoirs de cette rue et les PJ n'auront que peu d'indices.

La vérité

Matthew Anderson, lorsqu'il a pris son emploi dans sa nouvelle société, a été contacté par un trafiquant d'armes, Javier Olmeda, qui avait l'habitude d'acquérir des systèmes électroniques (principalement des systèmes de guidage de missiles) auprès de son prédécesseur. Réticent au départ, Matthew a vite cédé face à l'intérêt financier que cela représentait. Mais, moins organisé et moins prudent que la personne qu'il remplace, il n'est pas passé loin de se faire prendre à deux reprises. Il a donc décider d'arrêter de fournir Almeda.
Mais celui-ci ne l'entend pas de cette oreille, a enlevé sa fille et ne la lui rendra que lorsque Anderson honorera leur accord. Sa femme fut la première au courant et a immédiatement appelé la police, chose donc Matthew se serait bien passé.
Craignant de se faire prendre, il a décidé de ne rien faire pendant l'enquête des C.O.P.S. et se fait passer pour une victime.
La fillette est détenue par le bras droit d'Olmeda dans une petite maison dans le désert.

Les habitants sont des gens calmes, la plupart du temps sans casier judiciaire, ou pour des crimes n'ayant rien de commun avec la situation : détournement de fonds, arnaque à l'assurance, etc.
En fait, leur seule chance de trouver une piste est de répertorier des véhicules « inhabituels », c'est à dire ceux qui n'appartiennent pas aux habitants.
Il y en a eu cinq ce matin là : deux jardiniers, une société d'électricité, une société du câble, une société de nettoyage.

La scène s'arrête lorsque les joueurs entreprennent de vérifier les raisons de la présence de ces véhicules.

Le loup dans la bergerie

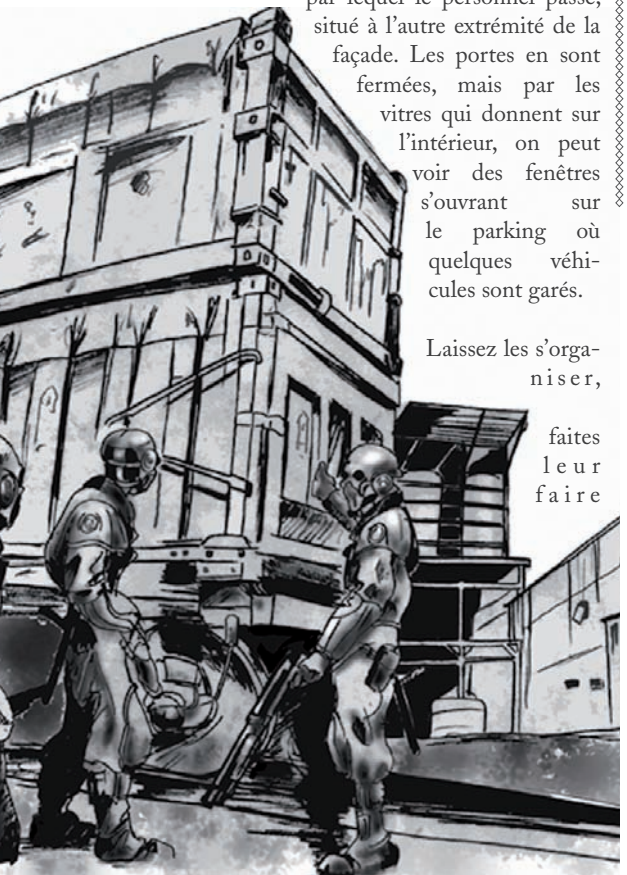
Pour pimenter un peu le début de leur enquête, vous pouvez révéler un habitant de la rue qui a été blanchi dans une affaire de pédophilie.
Il s'appelle Jeffrey Benson, a 51 ans et vit des rentes de ses placements. Il a été accusé d'attouchements sur deux enfants à Sacramento il y a 8 mois. Il a été innocenté après une enquête bâclée et a déménagé à L.A.
Contrairement à ce que pourrait laisser penser la situation (enquête foireuse, personnage riche), il est totalement innocent. La rumeur est partie d'un père ouvrier qui a vu là une opportunité de gagner de l'argent, et un de ses collègues de travail a suivi le mouvement.

Scène 5

Entrepôt - J+2 - 8:32 a.m.

La porte s'ouvre sur un entrepôt. Il est sombre, mais une grande porte est ouverte à l'autre bout, devant laquelle un camion est arrêté. Une dizaine d'hommes en déchargent des caisses qu'ils empilent dans un coin du bâtiment.
Ces hommes ne sont pas armés, mais il va de soi que les PJ feraient mieux de ne pas se faire remarquer. Le lieu est parsemé de caisses, de machines, etc. et il parait possible de se déplacer en restant discret. Personne ne surveille spécifiquement la zone où se trouvent les PJ.

En revanche, la seule sortie possible, outre la grande porte, est un petit bureau par lequel le personnel passe, situé à l'autre extrémité de la façade. Les portes en sont fermées, mais par les vitres qui donnent sur l'intérieur, on peut voir des fenêtres s'ouvrant sur le parking où quelques véhicules sont garés.



Laissez les s'organiser, faites leur faire des jets de Discrétion, et vérifiez régulièrement la Perception des manutentionnaires. Ils ne donneront pas forcément l'alerte tout de suite.

Donnez trois chances aux joueurs :
- au premier échec, un ouvrier regardera dans leur direction sans plus insister.
- au deuxième, quelqu'un viendra jeter un œil, les PJ devront bien se cacher ou l'éliminer très discrètement et se dépêcher ensuite de sortir.
- la troisième fois, les ouvriers alerteront les deux gardes qui surveillent le camion. Là, ça se compliquera, car eux-mêmes appelleront vite des renforts.

S'ils vont dans le petit bureau, ils trouveront dans l'un des tiroirs fermés à clef leurs plaques et armes. Mais laissez les penser seuls à fouiller. D'autant que cela peut-être bruyant.
S'ils n'y pensent pas, les hommes les laisseront là. Ils ne tiennent pas à se faire prendre avec des plaques de flics dans la poche.

La scène se clôt lorsque les PJ sont à la fenêtre ou à la porte, prêts à sortir, et qu'ils aperçoivent la camionnette du câble sur laquelle ils ont lancé une vérification dans la scène précédente.

C'est le bordel

Si vos PJ s'attirent les foudres des gardes, considérez qu'il y en a beaucoup dehors, qui arrivent petit à petit. La fusillade peut durer et leur évasion se fera sous un feu nourri.
A priori, leur but sera de lentement bouger vers la sortie, en essayant de ne pas se prendre de balles. Lorsqu'ils arrivent à une voie vers la sortie, terminez la scène.
Vous reprendrez la fusillade où vous l'avez laissée lors de la scène 7, qui sera le trajet sous ce feu jusqu'à une voiture.

Scène 6

Los Angeles - J0 - 15:00 a.m.

C'est théoriquement la fin de service des personnages. Mais certains éléments viennent de tomber : le seul véhicule à n'avoir aucune raison d'être là est cette camionnette du câble. Leur lieutenant leur demande de faire des heures sups : une disparition, ce n'est pas quelque chose que l'on fait attendre.
Par ailleurs, étant donné la situation, le substitut du procureur leur donne le feu vert pour à peu près tout.

La société, NetFix L.A., a ses bureaux dans Downtown, il est donc facile de s'y rendre depuis le Central.
Toutefois, tout ce qui attend les personnages est un petit bureau dans un immeuble discret, vide de toute présence et de tout mobilier. Il n'y absolument rien ici. Ils doivent enquêter sur l'entreprise elle-même.

Ils pourront apprendre, en se renseignant auprès de sources peu légales, les éléments suivants (champ de connaissance du contact / niveau de l'info) :
- Cette société a des camions qu'on voit quelquefois en ville dans des quartiers peu fréquentables (bas quartiers / nv 1).
- Un de ces camions a été pris dans une fusillade à South Central entre un gang salvadorien et un gang Blood (South Central, gang Blood, gang salvadorien / nv 2).
- À Skid Row, il est déjà arrivé qu'un gang salvadorien utilise un de ces camions pour déplacer des « choses » depuis leur QG vers... on ne sait où (Skid Row, gang salvadorien / nv 3).

NetFix L.A.

La société a été créée il y a un peu moins de deux ans. Elle est possédée à 100% par une autre entreprise, Global NetFix Holding, enregistrée dans le Nevada. Tout a été rédigé et fait de manière tordue, floue. Un personnage avec de bonnes connaissances en droit pourra vite identifier un montage financier fait par quelqu'un qui sait brouiller les pistes. Par ailleurs, il est presque impossible d'avoir la moindre information sur Global NetFix Holding. Le seul élément identifiable est l'expert-comptable qui s'en charge, Devon Cooper, installé à Las Vegas, et les avocats qui ont rédigé les documents : le cabinet Gavin & Forbes, à Las Vegas aussi.
Il n'est pas facile d'avoir des informations sur des personnes exerçant dans le Nevada, mais des PJ qui savent se renseigner pourront apprendre que Gavin & Forbes ont la réputation d'être des avocats peu regardant sur la nature des affaires de leurs clients (criminalité financière, Las Vegas / nv 2).

Si les joueurs posent la question à Matthew Anderson à propos d'éventuelles connaissances dans des milieux criminels, il ne comprendra même pas de quoi ils parlent et ne donnera aucun élément permettant de faire avancer l'affaire.

La scène finit lorsque les joueurs prennent la route de Las Vegas. En revanche, ils ne pourront pas continuer leur enquête de nuit là-bas, et devront donc la reprendre le lendemain matin. Ils doivent en effet se présenter aux autorités locales et faire valider leur autorisation officielle.

Poussez les tout de même à prendre la route le soir-même (via leur lieutenant par exemple) afin qu'ils soient sur place au plus tôt.

Scène 7

Entrepôts - J+2 - 8:51 a.m.

Si les PJ n'ont pas décidé de simplement aller à l'affrontement ou s'ils ne se sont pas fait attaqué en essayant de rester discret, ils sont dans le petit bureau.
Si ce n'est pas le cas, référez vous à l'encadré « C'est le bordel » de la scène 5.

Donc, les PJ sont dans une situation délicate. Dehors, une dizaine de gardes patrouillent par groupes de deux ou trois. Il y a environ 20 mètres complètement à découvert (un parking) entre eux la première voiture. Par ailleurs, la camionnette NetFix (qu'il serait judicieux d'emmener comme pièce à conviction) se trouve à une trentaine de mètres.
De l'autre côté du parking, un autre entrepôt bouche la vue. S'ils observent les toits, ils verront des tireurs postés en haut. faites leur comprendre qu'ils sont dans une vaste zone industrielle : il est inutile d'espérer s'évader à pied.
Autant dire que ce sera compliqué.
Laissez les imaginer un plan, mais n'hésitez pas à faire venir des renforts si les gardes se font descendre trop vite.

La scène se clôt lorsqu'ils sont tous dans un véhicule et que celui-ci démarre.

Scène 8

Las Vegas - J+1 - 6 a.m.

Ils doivent se rendre au commissariat central à 6h pour informer les autorités de Las Vegas de leur enquête. Une fois ceci fait (c'est une simple formalité de quelques minutes), ils peuvent commencer.
Ils ont trois pistes : le comptable Devon Cooper, le cabinet Gavin & Forbes et la société Global NetFix Holding elle-même.
Les deux premiers ne donneront rien. Devon Cooper ne sait pas grand chose, et il est soumis au secret professionnel. Le faire lever demanderait de longues, nombreuses et complexes démarches.
S'ils se rendent au cabinet Gavin & Forbes, ils seront éconduits. Pas de rendez-vous possible, rien à déclarer, quelques menaces subtiles : ils ne dépasseront pas la secrétaire.
En revanche, la société Global NetFix Holding a quelques secrets à révéler.
Au niveau administratif (ces informations peuvent être trouvées à Vegas, grâce à la collaboration des services locaux) : bien qu'elle soit enregistrée à Las Vegas, elle fait partie d'un groupe financier qui a son siège au Salvador. Il est impossible d'obtenir des noms. Certaines informations (pourtant obligatoires) sont manquantes dans les informations en provenance du Salvador (qui a dit corruption ?).
Elle possède un siège un peu à l'écart du centre, administre plusieurs immeubles d'habitations, participe à des projets de construction, possède de l'immobilier dans tout le Nevada et co-gère un ensemble d'entrepôts dans la zone industrielle de Vegas. Oui, elle ne le gère pas seule. Une seconde société, C&A Invests L.V. est associée dans cette tâche.
Au siège, une secrétaire n'est chargée que de répondre au téléphone et ne pourra renseigner en rien les personnages. Toutefois, elle possède un numéro de téléphone pour joindre son supérieur, Pablo Hernandez.

Celui-ci est introuvable. En effet, il est dans la maison du désert, avec la petite. Il a coupé son portable pour ne pas être repérable. Les PJ pourront tout de même apprendre que c'est un criminel au Salvador, recherché pour trafic d'armes, meurtres, enlèvements, association de malfaiteurs, etc. Il a un casier long comme le bras.
Il est considéré comme le bras droit de Javier Olmeda, chef d'un cartel salvadorien, trafiquant d'arme de son état. Nul ne sait où celui-ci se trouve actuellement.
La scène prend fin lorsque les personnages décident de se rendre aux entrepôts.

Scène 9

Entrepôts - J+2 - 9:07 a.m.

Cette scène, très simple, est une course poursuite. Les personnages ont réussi à voler un véhicule et fuient. Les trafiquants se lancent à leur poursuite dans trois véhicules distincts. Dans chacun d'eux, il y a un pilote et un tireur.
Tant qu'ils sont dans la zone industrielle, ceux-ci n'hésiteront pas à faire feu. Si les PJ réussissent à retourner en ville (après 3 rounds de poursuite, lancez 1d10 à chaque round : sur un 10, il s'agira du dernier avant de rentrer en ville, au second jet, sur un 9+, au troisième 8+, etc.), les salvadoriens les laisseront filer et retourneront rapidement évacuer leur matériel et prendre la fuite.
S'ils ont pris la camionnette de la société de câble, ils trouveront un post-it collé sur le tableau de bord. Celui-ci indique : R95 - ml 185 - N. sur 30 ml.

C&A Invests L.V.

Cette société, si les PJ s'y intéressent, est tout simplement une branche de Carthright & Anderson Invests, la société du père de la petite disparue. Ils n'en ont pas entendu parler jusque là, la société étant enregistrée au Nevada.
S'ils contactent Matthew Anderson à ce sujet, il dira en avoir entendu parler, mais prétendra que c'est son beau-père qui la gère, lequel est injoignable car actuellement en voyage en Asie (ce dernier point est vrai).
Il ment bien sûr, et comprenant que les PJ approchent des trafiquants, il s'affolera et foncera voler lui-même le matériel que les trafiquants lui demandent et prendra la route de Las Vegas.

Il s'agit d'indications pour rejoindre la maison dans le désert où est retenu la fillette : sur la route 95, au mile 185, on trouve un chemin qui part vers le nord, la maison étant à 30 miles.

La scène prend fin lorsque la poursuite se termine.

Scène 10

Las Vegas - J+1

Cette scène un peu particulière n'a qu'un but : ramener les personnages à la scène 1. Les trafiquants ont des oreilles dans la police de Las Vegas et savent que les PJ en ont après eux. Ils décident donc de les enlever et de les retenir le temps que leur deal soit conclu.

Il va vous falloir anticiper les actions de vos joueurs : s'ils décident de faire appel à des renforts, les trafiquants interviendront à un moment où ils sont encore seuls, par exemple sur le point de rendez-vous décidé avec la police de Las Vegas, avant que celle-ci arrive.
S'ils vont seuls aux entrepôts, c'est plus facile : leurs ennemis les attendent. Dans tous les cas, une dizaine d'hommes armés les encerclent et les emmènent, non sans les avoir délestés de leur matériel. Ils seront amenés dans les sous-sols, attachés à des chaises, et, une fois n'est pas coutume, interrogés.
C'est Javier Olmeda qui s'en charge. Il essaye de savoir quelles informations sont en leur possession. Il les menace, mais ne les torture pas : enlever des flics est assez grave comme ça.

Faites les jets d'interrogatoires après avoir testé en roleplay ce que les joueurs veulent bien dire. N'hésitez pas à les isoler, afin que chacun donne sa version, et faites monter la pression.
Les jets d'interrogatoire viendront après, pour voir si l'un d'eux craque et rapporte le contenu de l'enquête.
Pour un succès, Olmeda n'aura pas grand chose, mais pourra apprendre que c'est la petite qu'ils recherchent.
Pour deux succès, il apprendra aussi qu'Anderson n'a rien balancé et ce que les PJ pensent de lui.

Pour trois succès, il aura tous les détails dont il a besoin. Ceci fait, les personnages seront drogués et laissés dans la salle.
La scène prend fin lorsqu'ils perdent conscience.

Scène finale

À ce stade de l'histoire, si tout va bien, les PJ ont a peu près compris ce qui s'était passé.

Ils peuvent vouloir arrêter Anderson, les trafiquants, et ils n'ont toujours pas retrouvé la petite fille. S'ils ont volé la camionnette, ils peuvent savoir où la maison se trouve. Sinon, ils devront passer par des interrogatoires pour le découvrir, donc choper les trafiquants rapidement.
Ceux-ci sont retournés à l'entrepôt pour plier bagage. Ils doivent intervenir relativement vite s'ils veulent les prendre.
Ils peuvent craindre la police de Vegas (puisque Olmeda y a des oreilles) et décider d'intervenir seuls, mais ça risque de tourner au carnage.

S'ils interviennent trop lentement, la gamine est déposée par les trafiquants près de son école et ils ont quitté les lieux. Toutefois, si Anderson n'est pas venu à Vegas, il est retrouvé mort quelques jours plus tard, sa voiture ayant été piégée.

Si Anderson a pris la route de Vegas, il aura donné aux trafiquants ce qu'ils veulent. Il est encore sur place avec eux si les PJ interviennent rapidement dans les entrepôts. Et s'ils n'interviennent pas, Anderson se fera choper pour le vol de matériel dans son entreprise.

Dans la petite maison, il n'y a aucun moyen de communication, donc Hernandez attend qu'on vienne l'y chercher, et il est seul avec la gamine.

Bref, laissez les résoudre l'affaire comme ils l'entendent.

CASTING

Garde sous-sol type

• *Caractéristiques :*
Carrure 3
Coordination 4
Perception 3
Réflexe 4
Charme 2
Éducation 2
Sang-froid 3
Point de vie 19
• *Compétences :*
Armes de poing 6 +
Armes blanches 7 +
Armes d'épaule 6 +
Corps à corps 7 +
Intimidation 5 +
Tir en rafales 6 +
• *Attitude lors d'un interrogatoire*
Agressif -2
Inquisiteur -1
Froid + 1
Poli 0
Amical +2
• *Equipement*
Arme : Pistolet Mitrailleur ou Fusil Mitrailleur en fonction du niveau de brutalité que vous souhaitez.
Talkie-walkie

Garde entrepôt type

• *Caractéristiques :*
Carrure 3
Coordination 4
Perception 3
Réflexe 4
Charme 3
Éducation 3
Sang-froid 3
Point de vie 19
• *Compétences :*
Armes de poing 6 +
Armes d'épaule 5 +
Corps à corps 7 +
Intimidation 5 +
Tir en rafales 6 +
Conduite 6 +
• *Attitude lors d'un interrogatoire*
Agressif -2
Inquisiteur -1
Froid + 1
Poli 0
Amical +2
• *Equipement*
Arme : Pistolet Mitrailleur ou Fusil Mitrailleur en fonction du niveau de brutalité que vous souhaitez.
Talkie-walkie

Matthew Anderson

• *Caractéristiques :*
Charme 3
Éducation 3
Sang-froid 3
• *Attitude lors d'un interrogatoire*
Agressif +2
Inquisiteur +1
Froid -1
Poli 0
Amical -2

Pablo Hernandez

• *Caractéristiques :*
Charme 3
Éducation 3
Sang-froid 3
• *Attitude lors d'un interrogatoire*
Agressif -1
Inquisiteur -2
Froid 0
Poli -1
Amical 0

Javier Olmeda

• *Caractéristiques :*
Charme 3
Éducation 3
Sang-froid 3
• *Compétences :*
Réthorique : 6 +
Intimidation : 4 +
Eloquence : 6 +
• *Attitude lors d'un interrogatoire*
Toutes attitudes : -2

Un scenario D&D4 pour personnages de niveau 2

Noces Rouges

la naissance d'une aventurière

Auteurs : John Grümph, avec l'aide de Jean « Alahel » Fridrici et de Jérôme « Brand » Larré
Illustrateur : Le Grümph

C'est le début du printemps, les personnages sont engagés pour escorter un jeune homme de bonne famille qui s'en va se marier dans les montagnes – un travail somme toute tranquille, bien payé, et avec une belle fête en prime. Mais, alors que le jour des noces arrive sans véritable problème, rien ne se passe comme prévu et les personnages doivent affronter des forces surnaturelles afin que leur protégé survive à ses épousailles.

La situation

Le village de Puisaye est situé au fond d'une profonde vallée au pied de hautes montagnes enneigées. C'est une région d'élevage ; les pâtures sont occupées tout l'été par de très nombreux troupeaux. Ses moutons sont réputés pour donner la meilleure laine de la région, une fibre douce et fine, solide pourtant, qui s'arrache sur tous les marchés de la plaine. Autant dire que les bergers de Puisaye sont riches, écoutés et que les seigneurs des ports les traitent avec considération.

Ceci est dû, en grande partie, à un pacte passé avec le Seigneur des Loups, une entité féerique mineure qui règne sur la vaste Forêt de la Barre. À chaque génération, ce dernier choisit un berger qui devient alors un sorcier du pacte féerique chargé de veiller au respect les lois naturelles : les hommes élèvent des moutons dodus, laissent les gros loups noirs de la forêt manger ceux dont ils ont besoin et le Seigneur des Loups bénit ceux qui restent.

Une manière de voir

Ce scénario tourne autour d'une idée simple : comment devient-on aventurier ? Quelle est la différence entre les PJ et les PNJ ? En effet, la proportion d'aventuriers dans la population de D&D4 est très faible. Il s'agit d'élus qui s'engagent sur des voies héroïques jusqu'à approcher la divinité. De l'autre côté, il y a les gens du commun, qui vaquent à leurs occupations et ne connaissent rien à la magie. Comment passer de l'un à l'autre ? J'ai ma petite réponse :

Premièrement, comme les sorciers ou les prêtres, en acceptant un pacte avec une entité ou un dieu.

Deuxièmement, en subissant un choc si terrible qu'il change votre nature. Après l'attaque de votre village ou parce qu'une fois de plus on vous a laissé pour mort après une bataille, vous refusez soudain de rester le jouet du destin.

Troisièmement, en faisant preuve d'une immense volonté personnelle. Toute votre vie, vous avez voulu devenir l'un de ces magnifiques paladins. Un matin, vous êtes l'un d'entre eux.

Dans cette histoire, deux des protagonistes subissent ces changements majeurs. Quelle résonance cette histoire trouvera-t-elle avec le passé des personnages-joueurs ? Peut-être est-ce l'occasion d'un petit flashback pour eux.

L'argument

Janin Riquel était le benjamin d'une riche famille de bergers de Puisaye. Cet été, alors qu'il menait les troupeaux dans les alpages, il a aidé une jeune louve blessée dans sa tentative d'enlèvement d'un agneau. Impressionné par son courage et sa compassion, le Seigneur des Loups lui a proposé le pacte du sorcier, que Janin s'est empressé d'accepter. N'ayant rien dit aux siens durant plusieurs semaines, il est redescendu au village au début de l'automne, des rêves de voyage plein la tête.

Dès son retour, il s'est confié à sa sœur jumelle, Liane. Mais celle-ci n'a pas supporté l'idée que son frère la quitte : Janin serait un aventurier et pas elle ? Qu'avait-elle fait de mal pour n'être pas ainsi bénie ? Pourquoi devrait-elle rester ici quand son propre jumeau irait découvrir le monde ? La jeune fille fut saisie d'une jalousie meurtrière. Se saisissant du lourd bâton de berger du patriarche accroché au-dessus de la cheminée, elle fendit le crâne de Janin. Elle était encore là, couverte de sang, hébétée, quand un serviteur la surprit. L'homme, nouveau au village, n'eut pas le temps d'esquisser un geste qu'elle se dépoitraillait, remontait ses jupons et appelait à l'aide. Aussitôt, on vint de toute part : le père crut comprendre la situation d'un regard. L'étranger fut assommé, roué de coups et condamné par la vindicte tandis que les matrones s'assuraient que le pire ne soit pas arrivé… et que le mariage de Liane était encore possible.

La nuit suivante, on alla quérir le bourreau Shadar-Kai des Marais de la Combe et, à l'aube, la tête du malheureux roulait au sol… La vie pouvait reprendre à Puisaye.

Quelques mois plus tard. Liane doit se marier avec le cadet d'une riche famille marchande des plaines. Elle n'a guère le choix et redoute de se retrouver à nouveau enfermée dans un cadre familial qu'elle déteste : après l'autorité du père, celle du mari et la corvée d'une portée de chiards capricieux. Elle a donc prévu de devenir veuve si vite qu'elle n'aura pas à subir l'outrage d'une nuit de noce – si possible en profitant de la fortune de feu son époux – et cherche le moyen de quitter ces montagnes maudites.

Mais d'autres événements compliquent cette journée déjà promise à quelques beaux esclandres. Tout d'abord, tandis que les cérémonies commencent sous l'égide du prêtre d'Avandra venu des plaines et du prêtre d'Erathis local, le bourreau Shadar-Kai fait une sinistre apparition. Sa présence pèse sur la cérémonie et tout le monde sait qu'elle signifie probablement que quelqu'un perdra la tête le lendemain matin. Ensuite, parmi les bardes engagés pour l'occasion se cache le frère du serviteur exécuté quelques mois plus tôt, venu se venger du village et de ses habitants. Enfin, un énorme loup noir se présente devant les portes du village au moment du festin. C'est le Seigneur des Loups en personne. Sans nouvelle de son protégé depuis l'automne, il veut le voir. Il ignore que Janin a été assassiné, son âme n'ayant jamais rejoint le royaume de la Reine Corneille !

En effet, le bâton du patriarche possédait une tête en métal et, dans la masse, assez

de traces de résidium pour que l'âme du jeune sorcier soit capturée. Janin est devenu le bâton et ce dernier un artéfact. Il ne se rappelle plus de ses derniers instants et à force d'entendre raconter l'histoire, il est convaincu d'avoir été assassiné par le supposé violeur. Liane a d'ailleurs senti que quelque chose est arrivé au bâton. Irrésistiblement attirée par cet artéfact, qu'elle ne peut s'empêcher de toucher et auquel elle se surprend à parler, elle reviendra le prendre en cas de danger. Janin, de son côté, fera tout ce qui est en son pouvoir pour la protéger.

Au milieu de toutes ces histoires de famille, les personnages ont une mission à accomplir : s'assurer que le fiancé s'en sorte sain et sauf…

Note au MJ

Le déroulement de ce scénario dépend grandement des choix professionnels et moraux des personnages, qui ont réellement le pouvoir de calmer les choses comme de provoquer un véritable massacre. Partez du principe que le déroulement ci-après correspond à des joueurs impliqués et plutôt compatissants. Ils peuvent aussi contempler tout ça d'un œil vaguement goguenard et laisser faire, au risque de rater leur mission initiale, de ruiner leur réputation et de ramener un cadavre à sa famille. C'est à eux de voir…

Introduction : *que la montagne est belle*

Les personnages ont été engagés pour escorter un convoi nuptial des plaines jusqu'au cœur des montagnes proches. Ils sont les seuls aventuriers présents – tous les autres membres de la caravane sont de simples civils. Leur mission est de protéger le futur marié et sa mère jusqu'à leur retour à la ville.

Une fois arrivés à Puisaye, les personnages sont invités à participer à la cérémonie, au festin et à la fête qui s'ensuit.

Les enjeux de la scène : cette introduction peut durer plus ou moins longtemps selon l'humeur du meneur et des joueurs.

Profitez-en pour introduire quelques descriptions qui serviront plus tard, faire comprendre aux personnages qu'ils sont exceptionnels et investis de pouvoirs uniques. Ils sont enviés et pourtant tenus à l'écart par les simples gens qui se méfient d'eux ou en ont peur. Certains, plus hardis, leur demandent *« comment ça fait d'être un aventurier ?»*.

Josque de Trésine et sa mère : Josque est le fiancé de Liane. Leurs parents ont conclu cet arrangement il y a plusieurs mois déjà, pour resserrer les liens commerciaux entre les deux familles. Josque a une vingtaine d'années ; il est sûr de lui, vif, mais son intelligence est bornée par ce qu'il croit savoir de la vie. Sa mère est effacée, usée par des années de mariage dans la bourgeoisie marchande des plaines. Le père est resté à Trésine, retenu par une crise de goutte. Leur convoi se compose d'un prêtre d'Avandra, d'une dizaine de serviteurs et de rouliers et d'un char à bœuf chargé de bagages et de présents pour leurs hôtes.

Puisaye : le village est situé à la limite entre les derniers bois et les herbages d'altitude. C'est un gros bourg juché sur un talus et entouré d'une épaisse palissade. Les maisons de pierre, longues et massives, ont généralement deux ou trois niveaux. Le premier est réservé aux bêtes et l'odeur du suif est particulièrement marquante. Au centre de Puisaye se dresse un temple de bois, dédié à Érathis, qui jouxte le grand bâtiment consacré à la tonte et au traitement des laines.

Liane : Liane est une belle jeune fille de 17 ans aux longs cheveux blond cendré. Elle est souvent d'humeur sombre, ce qui a fini par creuser deux amères fossettes aux commissures de ses lèvres. Si elle semble d'abord peu enchantée par le mariage, son attitude devient pourtant un peu plus agréable après la cérémonie.

La cérémonie : le mariage commence en milieu de matinée. Il est célébré par le prêtre d'Érathis local et celui d'Avandra – venu avec le promis – devant tout le village qui s'en réjouit. Le père de la mariée pavane, se frappe le torse, étreint ses amis avec une mâle virilité et arbore un sourire resplendissant. Liane, elle, a les yeux cernés, une moue renfrognée et peu avenante. Josque est trop aveuglé par sa propre personne et sa supériorité illusoire de citadin pour s'en rendre compte.

Acte I : *un festin compromis*

La cérémonie finie, des tréteaux sont montés dans tout le village et on commence à les garnir de mets et de boissons. La fête va commencer. Un large orchestre de bardes s'installe pour faire danser les convives tandis que quelques musiciens locaux se tiennent prêts à les remplacer durant les pauses.

Les enjeux de cet acte : ce premier acte mêle les personnages à la vie intime du village, à ses secrets et à ses pratiques parfois un peu brutales. Plus ils découvriront d'informations, plus ils pourront agir efficacement plus tard. À eux de choisir s'ils interviennent ou laissent le carnage se produire, même si on peut imaginer qu'ils protégeront leur employeur.

Scène 1 : un bourreau et un loup

Alors que la cérémonie s'achève, une rumeur enfle parmi les spectateurs. Le bourreau Shadar-Kai du Marais de la Combe vient d'arriver ! Peu après, la foule s'agite à nouveau quand un énorme loup noir, aussi grand qu'un cheval, s'invite à son tour.

Les enjeux de la scène : vient le moment de faire intervenir les deux principaux éléments perturbateurs du scénario, qui ne manqueront pas de titiller la curiosité des joueurs. Soignez les entrées de ces deux créatures, instaurez un climat de peur et de méfiance parmi la population, mais aussi de profond respect.

Le bourreau Shadar-Kai : le bourreau est un individu de plus de deux mètres, aux cheveux blancs et aux membres musclés. Serré dans une épaisse combinaison de cuir et de métal, on ne voit de son visage qu'une mince bouche, des yeux acérés au bleu aussi métallique que perturbant, et nombre d'anneaux s'enfonçant dans ses chairs. Installé à une table, il se contente de siroter les verres qu'on lui sert. Il ne dit rien et ne répond que par des sourires énigmatiques.

Le Loup : Le Seigneur des Loups en personne. Ses yeux pétillent d'amusement et d'intelligence, mais aussi de vigilance. Ils semblent chercher quelque chose. On ne laisse guère les enfants s'approcher, mais, malgré la peur, on le nourrit avec respect et même le prêtre d'Érathis lui rend hommage.

Scène 2 : des cadavres dans le placard

Les personnages tentent d'en apprendre plus sur le village et ses secrets.

Les enjeux de la scène : ce défi de compétence permet aux personnages d'en savoir davantage sur ce qui se trame, quitte à deviner la scène suivante et s'y préparer.

Défi de compétence : se renseigner sur le passé de Puisaye

Mise en place : les personnages se mêlent à la population locale, posent des questions, écoutent, observent, et tentent d'en apprendre plus sur Puisaye et sur ses deux étranges visiteurs.

Niveau : 2 (facile 5, moyen 10, difficile 15)

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Intuition, Connaissance de la rue, Diplomatie, Histoire, Arcanes, Perception.

Arcanes (DD10) : les personnages réunissent leurs connaissances à propos du Gisombre et des êtres féeriques.

Connaissance de la rue (DD 5) : ils interrogent les invités et se mêlent à la foule.

Diplomatie (DD 15) : ils parlent avec les principaux protagonistes de l'histoire (Liane, son père, quelques témoins proches) sans brusquer les choses.

Histoire (DD 15) : ils se rappellent les histoires à propos de la région.

Intuition (DD 10) : ils tentent de comprendre les sentiments et les peurs des personnes présentes.

Perception (DD 5) : ils écoutent les conversations et rumeurs.

Réussite : chaque succès leur donne quelques informations. S'ils parviennent à obtenir quatre succès, ils devinent ou comprennent les intentions du barde – tuer les personnes à la table des mariés.

Échec : le barde passe à l'action avant que les personnages n'en apprennent plus.

Les informations : chaque succès donne l'un des blocs d'information suivants.

1 succès : l'identité des personnes présentes, dont celle des deux invités surprises. Quelques informations générales sur l'histoire du village et l'origine de ses richesses.

2 succès : la peur suscitée par le bourreau (et son rôle dans l'exécution d'un meurtrier à l'automne dernier) et le respect dû au Seigneur des Loups. Les malheurs de la pauvre Liane et de son frère jumeau à l'automne.

3 succès : un compte-rendu complet des événements de ces derniers mois. Quelques informations sur cette tête de mule de Liane qui a des idées bizarres pour une fille. *« On respecte Avandra dans les montagnes, mais quand même… ces histoires de voyage et d'aventure… »*

4 succès : le barde et ses amis sont des étrangers, qui viennent de la même région que le serviteur exécuté. Ils regardent la table des mariés et de la famille avec des expressions peu amènes.

Scène 3 : ça va barder !

Alors que les musiciens passent entre les tables, en une longue sarabande, pour saluer les convives, ils sortent soudain des armes et attaquent la table de la mariée. Si les personnages ont pu prévoir les intentions du barde, ils peuvent s'arranger pour que le combat s'engage dans une zone moins exposée.

Les enjeux de la scène : voici la première bagarre de la journée. Elle n'est pas bien difficile et engage surtout des sbires. Il faut néanmoins que les personnages parviennent à protéger les époux et leur famille. Les musiciens se rendent assez facilement s'ils voient que le combat est perdu et tentent de fuir. N'oubliez pas que seuls les personnages sont des aventuriers. Les invités de la fête – y compris le père, l'époux et Liane (pour l'instant) – sont de simples passants (des sbires attaquant à +0, avec des défenses égales à 10 et infligeant seulement 1 point de dégât).

Le terrain : la zone de combat est envahie de tables. Il faut réussir un test d'Acrobatie ou d'Athlétisme (DD10) pour passer par-dessus sans les faire tomber. Si un personnage est repoussé dans une table, celle-ci se renverse et le personnage est au sol.

Les adversaires (rencontre facile – niveau 2, 625 XP) : 1 barde vengeur (contrôleur niveau 5), 3 musiciens à cordes (sbire niveau 2) et 13 musiciens déterminés (sbire niveau 1). Les sbires tentent de tuer les convives qui fuient dans tous les sens, mais prennent la menace des personnages très au sérieux.

Acte II : *une mariée malheureuse...*

Le calme revient. Les musiciens locaux prennent le relais – bien contents qu'on se soit débarrassé des étrangers. Le festin reprend et l'alcool coule à flot, mais les personnages, félicités (ou pas) pour leur bravoure, restent sans doute prudents.

Les enjeux de cet acte : bien qu'ils soient désormais en alerte, le protégé des personnages disparaît. Personne n'a rien vu dans ce village qui recèle d'innombrables cachettes, et, alors que la pression monte petit à petit, ils s'échinent à chercher un disparu dont personne ne se soucie. Tous sont persuadés qu'il est parti consommer son union avec la douce Liane ou cuver son vin – la mirabelle des montagnes, ça cogne, mon bon monsieur. Ils vont finalement tomber sur une mariée complètement paniquée : si elle a réussi à dissimuler son époux mourant (bon débarras) elle est maintenant désemparée. Elle n'a pas vraiment réfléchi au moyen de justifier la disparition de Josque ou sa fuite, elle veut partir aussi loin et aussi vite que possible, mais n'a pas pris le temps de bien s'organiser, elle a juste rassemblé quelques affaires, dont le bâton du patriarche. Cette scène doit être poignante et intégrer des subtilités morales liées à la psychologie et au passé des personnages (qui étaient-ils avant de devenir aventuriers ?)

Scène 1 : un époux trop saoul

Josque a l'air d'avoir de plus en plus chaud. Il sue à grosse gouttes et se sent de moins en moins bien au fur et à mesure que les toasts se succèdent. Il s'éloigne discrètement, pendant que les personnages sont occupés ailleurs, mais ne revient pas.

Les enjeux de la scène : Les personnages devraient redoubler d'attention, mais l'attitude de Josque semble bien naturelle. Des gens du village, Liane même, proposent de l'aider, et il faut un certain moment avant que sa disparition ne devienne inquiétante, par exemple parce que sa mère n'arrive pas à le retrouver. Ajoutez des événements à la fête (la course en sac, le concours de palets, de chiens de berger, une folle danse, un mystère ou d'une farce), nouez des relations entre les personnages et des villageois (amourettes, gamins impressionnables qui veulent devenir comme eux, etc.). Ils doivent être occupés et ne s'apercevoir de rien sur le moment.

Scène 2 : passer le village au peigne fin

Les personnages doivent retrouver Josque. Il y a des signes de bagarre du côté des latrines. Quelque chose lui est forcément arrivé !

Les enjeux de la scène : ce défi de compétence doit amener les personnages à pointer du doigt la culpabilité de Liane avant qu'elle ne s'enfuie. Ils mènent l'enquête dans un village aviné où personne ne les prend au sérieux. Ils interrogent les témoins et fouillent les maisons en sachant que le temps leur est compté.

Défi de compétence : retrouver Josque

Mise en place : Les personnages fouillent le village et posent des questions.

Niveau : 2 (facile 5, moyen 10, difficile 15)

Complexité : 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Perception, Intuition, Intimidation, Diplomatie, Bluff.

Perception (DD 5) : les personnages fouillent les maisons et les bergeries.

Intuition (DD 10) : ils réfléchissent aux motivations des convives, notamment des deux époux.

Intimidation (DD 10) : ils font pression sur les habitants du village pour connaître la vérité.

Bluff (DD 10) : les gamins du village les aideront s'ils se montrent convaincants.

Diplomatie (DD10) : ils trouvent un petit groupe de volontaires prêts à les aider.

Diplomatie (DD 15) : le Seigneur des Loups est resté calme jusqu'à présent, mais s'agite désormais. Afin d'en apprendre davantage, il peut mettre son odorat à leur service. Il connaît Liane (elle a la même odeur que Janin), mais ne sait pas retrouver Josque.

Réussite : les personnages retrouvent Liane (et Josque inconscient) au moment où elle finit de boucler ses affaires. Si elle est dénoncée, le village se ligue contre elle et la situation deviendra critique lorsque le Seigneur des Loups se rangera du côté de la meurtrière (voir Scène 3).

Échec : Josque est introuvable et Liane a quitté le village. Accompagnés par le Seigneur des Loups ou suivis par celui-ci, les personnages se lancent sur sa piste, qui les entraîne vers les montagnes. Lorsqu'ils rejoignent Liane, elle prétend ne pas savoir où se trouve Josque. La confrontation est sans doute plus calme qu'au village, mais la course-poursuite a pris du temps.

Scène 3 : la naissance d'une aventurière

Les personnages ont retrouvé Liane. Elle est responsable de la disparition de

Josque, cela ne fait aucun doute. Elle ne s'en cache pas, mais refuse de se rendre ou d'être aidée. Elle affirme qu'il va mourir et que personne n'y peut rien. Soudain, elle tombe à genoux en hurlant, puis se relève d'un bond : quelque chose a changé en elle. Fini les larmes et les tremblements. Elle est maintenant une aventurière, prête à défendre chèrement sa peau.

Les enjeux de la scène : D'une part, mettre en scène le désespoir de Liane ainsi que son courage et sa détermination à prendre en main son destin qui font d'elle une aventurière, une voleuse, prête à tout pour la liberté. Ensuite, faire ressentir l'urgence de retrouver Josque et de tirer les vers du nez de la mariée, par la force si nécessaire. Faites en sorte que les joueurs soient partagés entre la compassion envers une personne qui refuse, à raison sans doute, de laisser les autres décider de sa vie et le besoin d'en sauver une autre.

La confrontation : Liane n'est pas prête à abandonner sa liberté chèrement acquise, et ce, même si les villageois l'entourent. Quand elle semble sur le point de céder, Janin apparaît à ses côtés sous une forme fantomatique, provoquant le ralliement immédiat du Seigneur des Loups. Le combat est difficile, mais les combattants font montre de courtoisie et de respect. L'entité féerique ne tue personne et protège plus qu'elle n'attaque, n'hésitant pas à proposer une tractation si les personnages ne réussissent à convaincre Liane de se rendre.

Les adversaires (rencontre moyenne – niveau 3, 725 XP) : le Seigneur des Loups (soldat niveau 7), Liane (franc-tireur niveau 1), Janin (invoqué par le bâton du patriarche, contrôleur de niveau 3), 6 loups invoqués (sbire niveau 2). Le Seigneur des Loups fait toujours le minimum de dégâts possibles (il retient ses coups). Si Liane tombe ou s'il est en péril, le combat s'arrête et le Seigneur des Loups conjure la pitié des personnages et des villageois, en échange d'une bénédiction supplémentaire pour l'année à venir. Si une majorité des personnages est en péril, il leur offre de cesser le combat et de le laisser partir avec Liane. Dans tous les cas, il obtient de Liane qu'elle leur indique où est Josque.

Ce combat peut se révéler très difficile pour les personnages, mais de fait, personne n'a intérêt à le mener à son terme – ni le Seigneur des Loups, ni les villageois, ni même les personnages. Vous pouvez faire intervenir des médiations de la part des prêtres, des demandes des villageois, un long discours enflammé de Liane elle-même où elle peut enfin se débarrasser de ses frustrations et de ses haines adolescentes. Utilisez un défi de compétence pour raisonner Liane entre deux coups d'épée ou amenez les joueurs à comprendre ses motivations et ses besoins…

Acte III :
... et un marié mal en point

Liane finit par avouer. Elle était prête à tout pour ne pas devenir l'épouse d'un bourgeois, pour ne pas rester prisonnière du village. Elle a empoisonné son mari avec une potion mortelle achetée au bourreau Shadar-Kai et demain à l'aube, il aura cessé de vivre. Elle ne sait pas s'il existe un antidote.

Les enjeux de l'acte : le dernier acte est le plus simple à faire jouer : les personnages ont moins d'une nuit pour trouver l'antidote et l'apporter à leur client. Bien entendu, rien ne se passe jamais comme prévu et une dernière épreuve les attend avant la fin. Nous voilà donc dans de la pure aventure, avec de l'exploration, des combats, et une horloge qui égrène ses heures… Toutes blessent, la dernière tue.

Scène 1 : le poison Shadar-Kai

Les personnages retrouvent un Josque brûlant de fièvre, vrillé de douleur. Les prêtres sont peu confiants sur son avenir.

Le poison : le poison Shadar-Kai est de la Sève de Saxyphrage, extraite d'une plante des marais et préparée alchimiquement. Un test de Soins (DD10) permet d'identifier le poison tandis qu'un même test (DD15) rappelle qu'il existe un antidote : la soie d'une petite araignée aquatique vivant dans la même région. Les personnages ont jusqu'au lendemain matin pour faire le nécessaire. Il n'y a qu'un endroit où trouver ces araignées : les Marais de la Combe.

Les Marais de la Combe : situés dans une profonde dépression au cœur de la vallée, les marais sont imprégnés par le Gisombre et une porte s'y dissimule certainement. Tout y est gris, étrange, oppressant.

Scène 2 : les Marais de la Combe

Les personnages se rendent dans les Marais pour y trouver l'antidote.

Les enjeux de la scène : les personnages se retrouvent dans une région dangereuse, de nuit, à rechercher une bestiole minuscule dans la vase. Et l'heure tourne… S'ils ne sont pas du tout taillés pour la vie au grand air et que leur relation n'est pas trop mauvaise, le seigneur féerique peut leur adjoindre un loup qui leur servira de guide.

Défi de compétence : trouver l'antidote

Mise en place : Les personnages explorent les Marais de la Combe pour trouver les araignées.

Niveau : 2 (facile 5, moyen 10, difficile 15)

Complexité : 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Perception, Nature, Soins, Athlétisme, Endurance.

Perception (DD 5) : les personnages font attention où ils mettent les pieds et ont un bonus de +2 à leur prochain jet.

Nature (DD 5) : ils s'orientent dans les marais.

Nature (DD 15) : ils essaient de repérer l'endroit où vivent les araignées aquatiques.

Soins (DD 15) : ils repèrent plusieurs plantes médicinales qui pourront être utiles.

Endurance (DD 10) : ils se concentrent plus sur leur mission que sur les dangers des marais.

Athlétisme (DD 5) : ils s'entraident pour passer les divers obstacles.

Arcane (DD10) : ils lancent un rituel mineur aidant à localiser les araignées.

Réussite : les personnages trouvent les soies d'araignées et sont sur le chemin du retour à temps.

Échec : chaque échec indique que les personnages font une rencontre à 200 XP, chacune avec des habitants des marais (drakes, gobelins, créatures mineures du Gisombre, etc.), destinée à les fatiguer et les ralentir. Au bout de trois échecs, l'aube se lève et il est trop tard pour ramener l'antidote au village.

Scène 3 : un bourreau très désappointé

Le bourreau Shadar-Kai veut la mort de Josque. Il ne supporterait pas de voir contrarier les effets un poison efficace qu'il a fourni et de ne pas payer la Reine Corneille comme il se doit. Il va donc tenter d'empêcher les personnages de rentrer au village.

Les enjeux de la scène : voici le dernier combat de cette aventure. Il va être difficile et de son issue dépendra la vie de Josque. Le bourreau tente avant tout de les ralentir ou de détruire le butin ramené des Marais.

Les conditions de l'affrontement : cette confrontation peut se dérouler de manière continue sur plusieurs terrains différents si les personnages tentent de fuir ou de décrocher. Embuscades et jeux de cache-cache se succèdent. Les joueurs peuvent choisir des stratégies de sacrifice mais n'hésitez pas à rajouter des sbires tant que vous estimez que les personnages peuvent les gérer. Finissez en apothéose avec le bourreau.

Les adversaires (rencontre difficile – niveau 5, 1000 XP) : le bourreau Shadar-Kai (franc-tireur niveau 6 élite), 3 esclaves-archers Shadar-Kai (artilleur niveau 2), 5 Fils de l'Ombre (sbire niveau 1). Le bourreau invoque autant de Fils de l'Ombre supplémentaires qu'il le peut pour ralentir et gêner les personnages, tout en restant à distance...

Conclusion : *les histoires d'amour finissent toujours...*

Il n'est pas de conclusion prédéterminée à cette histoire et les personnages auront fort à faire pour trouver une fin satisfaisante. Si les personnages reviennent à temps, il leur faut encore réussir un test de Soins (DD 10) pour préparer l'antidote et le faire ingérer à Josque. Ce dernier en est quitte pour redescendre dans la vallée, marié mais sans femme, avec tous les problèmes diplomatiques qui pourront advenir par la suite entre sa famille et le village.

Caracteristiques des adversaires

Acte I

MUSICIEN DÉTERMINÉ
• Sbire niveau 1

Humanoïde naturel de taille M
(Humain) 25 px
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 14; Vigueur 13; Réflexes 11; Volonté 11
Vitesse 6 Initiative +0
Perception +0

Traits

Solidarité bardique
Un musicien bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses quand au moins deux autres musiciens se situent dans un rayon de 5 cases de lui.

Actions simples

m Coup de flûtiau acéré (arme) • à volonté
Attaque : +5 contre CA
Réussite : 2 dégâts.
For 14 (+2) • Dex 10 (+0) • Sag 10 (+0)
Con 12 (+1) • Int 9 (–1) • Cha 11 (+0)
Alignement non aligné
Langages Commun
Équipement Instruments de musique bricolés et transformés en armes

MUSICIEN À CORDES
• Sbire niveau 2

Humanoïde naturel de taille M
(Humain) 31 xp
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 16 ; Vigueur 13 ; Réflexes 14 ; Volonté 11
Vitesse 6 Initiative +4
Perception +6

Traits

Solidarité bardique
Un musicien bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses quand au moins deux autres musiciens se situent dans un rayon de 5 cases de lui.

Actions simples

r Viole de trait (arme) • à volonté
Attaque : Distance15/30; +9 contre AC
Réussite : 3 dégâts
m Coup de botte (arme) • à volonté
Attaque : +7 contre AC
Réussite : 2 dégâts
For 14 (+3) • Dex 16 (+4) • Sag 10 (+1)
Con 12 (+2) • Int 10 (+1) • Cha 10 (+1)
Alignement non aligné
Langages Commun
Équipement Instruments de musique bricolés et transformés en armes.

SIMO, BARDE VENGEUR
• Contrôleur niveau 5 (meneur)

Humanoïde naturel de taille M
(Humain) 200 xp
PV 55 ; péril 27
CA 18 ; Vigueur 16; Réflexes 16 ; Volonté 17
Vitesse 5 Initiative +3
Perception +3

Traits

Protégé
Le barde vengeur gagne un bonus de +2 à toutes ses défenses quand au moins un de ses alliés lui est adjacent.

Actions simples

m Rapière (arme) • à volonté
Attaque : +9 contre CA
Réussite : 1d8 + 2 dégâts
C Gueuler un ordre • à volonté
Effet : Explosion de proximité 10 (cible un allié) : la cible peut effectuer une attaque de base en action libre et se décaler d'une case avant ou après l'attaque.
C Chant d'inspiration • recharge 5+
Effet : Explosion de proximité 10 (cible un sbire tombé) ; le sbire récupère son point de vie et reprend le combat.
C Hésitation mortelle (charme) • rencontre
Attaque : explosion de proximité 5 (cible les ennemis) ; +9 contre Volonté
Réussite : La cible ne peut pas utiliser d'action simple au cours de son prochain tour.
Compétences Diplomatie +10, Intuition +8, Larcin +10
For 15 (+4) • Dex 12 (+3) • Sag 12 (+3)
Con 12 (+3) • Int 14 (+4) • Cha 16 (+5)
Alignement non aligné
Langages Commun
Équipement épée longue, chemise de maille, boucle

Acte II

LE SEIGNEUR DES LOUPS
• Soldat niveau 7 (meneur)

Créature féerique de taille M
(seigneur féerique) 300 xp
PV 77 ; péril 39
CA 23 ; Vigueur 17; Réflexes 19; Volonté 17
Vitesse 5
Sauvegarde +5 contre le Charme Initiative +11
Perception +4
Vision des étoiles

Traits

O Aura du seigneur • Aura 10
Les alliés du Seigneur des Loups dans l'aura obtiennent une réussite critique sur un jet de 19 ou 20 (un jet de 19 n'est pas un touché automatique).
O Avantage de combat
Quand le Seigneur des Loups touche une cible contre laquelle il a un avantage de combat, celle-ci se retrouve à terre.

Actions simples

m Morsure • à volonté
Attaque : +12 contre CA
Réussite : 1d8 + 4 dégâts, 2d8 +4 contre une cible à terre
R Défi sauvage • rencontre
Effet : Distance 10 ; la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le Seigneur des Loups meure ; elle subit 4 dégâts pour chaque tour durant lequel elle n'attaque pas le Seigneur des Loups.

Actions de mouvement

Éclipse féérique (téléportation) • rencontre
Effet : le Seigneur des Loups peut se téléporter de 5 cases

Réactions

Compassion sauvage • à volonté
Déclenchement : quand un allié à moins de 5 cases du Seigneur des Loups subit des dégâts.
Effet (réaction immédiate): la moitié des dégâts de l'attaque est annulée et le Seigneur des Loups subit l'autre moitié
Compétences Athlétisme +12, Arcanes +7, Histoire +7, Nature +9

For 18 (+7) • Dex 22 (+9) • Sag 13 (+4)
Con 13 (+4) • Int 14 (+5) • Cha 16 (+6)
Alignement non aligné
Langages Commun, Elfique

LIANE
• Franc-tireur niveau 1

Humanoïde naturel de taille M
(Humain) XP 100
PV 27 ; péril 13
CA 15; Vigueur 12 ; Réflexes 15; Volonté 13
Vitesse 6 Initiative +6
Perception +1

Traits

Avantage de combat
Liane inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toutes les cibles contre lesquelles elle a un avantage de combat

Frappe de la mante
Liane a automatiquement un avantage de combat contre toutes les cibles sur lesquelles elle a l'initiative au premier tour.

Actions simples

m Dague (arme) • à volonté
Attaque : +7 contre CA
Réussite : 1d4 + 3 dégâts

r Dague (arme) • à volonté
Attaque : distance 5/10; +7 contre CA
Réussite : 1d4 + 3 dégâts

M Frappe habile • à volonté
Effet : Liane peut se décaler jusqu'à 3 cases et effectuer une attaque de base au corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +8, Larcin +10
For 12 (+1) • Dex 16 (+3) • Sag 11 (+0)
Con 10 (+0) • Int 10 (+0) • Cha 14 (+2)
Alignement non aligné
Langages Commun
Équipement 4 dagues, le bâton du patriarche

JANIN
• Contrôleur niveau 3

Humanoïde naturel de taille M
(Humain) 150 xp
PV 46 ; péril 23
CA 17; Vigueur 14; Réflexes 15; Volonté 16
Vitesse 6, immatériel Initiative +3
Perception +2

Actions simples

m Bâton du patriarche (arme) • à volonté
Attaque : +7 contre CA
Réussite : 1d6 dégâts

R Rayon aveuglant • à volonté
Attaque : distance 10; +7 contre Vigueur
Réussite : 2d6 dégâts et la cible est aveuglée (sauvegarde annule)

R Racines féeriques • recharge 5 6
Attaque : distance 10; +7 contre Volonté
Réussite : 3d6 dégâts ; la cible subit 3d6 dégâts si elle se déplace durant son tour (sauvegarde annule)

Actions mineures

m Envoûtement (charme) • à volonté
Effet : Janin envoûte le plus proche adversaire. Toutes les attaques qui touchent cet adversaire infligent 1d6 dégâts supplémentaires. Plusieurs adversaires peuvent être envoûtés à la fois.

Actions déclenchées

R Marionnettiste • à volonté
Déclenchement : quand un allié est raté par une attaque qui le vise
Effet (Réaction immédiate) : Distance 10 ; l'allié visé peut se décaler de deux cases et effectuer une attaque de base.

Compétences Discrétion +10, Arcanes+10
For 10 (+1) • Dex 15 (+3) • Sag 13 (+2)
Con 14 (+3) • Int 9 (+0) • Cha 18 (+5)
Alignement non aligné
Langages Commun

LOUP INVOQUÉ
• Sbire niveau 2

Bête naturelle de taille M 31 xp
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 16 ; Vigueur 14 ; Réflexes 14 ; Volonté 13
Vitesse 8 Initiative +5
Perception +7
Vision des étoiles

Actions simples

m Morsure • à volonté
Attaque : +7 contre CA
Réussite : 4 dégâts (5 dégâts contre une cible à terre. Si le loup invoqué a un avantage de combat contre sa cible, celle-ci tombe à terre)
For 13 (+2) • Dex 14 (+3) • Sag 13 (+2)
Con 14 (+3) • Int 2 (–3) • Cha 10 (+1)
Alignement non aligné
Languages —

Acte III

BOURREAU SHADAR-KAI
• Franc-tireur niveau 6 (élite)

Humanoïde ombreux de taille M 500 px
PV 136 ; péril 68
CA 20; Vigueur 19 ; Réflexes 19 ; Volonté 17
Vitesse 6
Jets de sauvegarde +2 ; Point d'action 1
Initiative +9
Perception +5
Vision des étoiles

Actions simples

m Chaîne à crocs (arme) • à volonté
Attaque : allonge 2; +11 contre CA
Réussite : 2d4 + 3 dégâts.

M Danse de la mort (nécrotique, arme) • recharge 56
Effet : le bourreau Shadar-Kai se décale de 6 cases et effectue 3 attaques de Chaîne à crocs à n'importe quel moment durant son mouvement. Il ne peut attaquer une cible qu'une seule fois, mais il inflige 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires pour chaque attaque successive réussie.

Invocation de Fils de l'Ombre • recharge 56
Effet : le bourreau Shadar-Kai invoque 1d2 Fils de l'Ombre qui apparaissent à 10 cases ou moins de lui

Actions de mouvement

Marche dans l'ombre (téléportation) • rencontre
Effet : le bourreau Shadar-Kai se téléporte de 3 cases et devient immatériel jusqu'au début de son prochain tour.

Compétences Acrobaties +14, Discrétion +14
For 17 (+6) • Dex 18 (+7) • Sag 14 (+5)
Con 12 (+4) • Int 10 (+3) • Cha 11 (+3)
Alignement non aligné
Langages Commun
Équipement Chaîne à crocs, armure de cuir

FILS DE L'OMBRE
• Sbire niveau 1

Humanoïde ombreux de taille M 25 px
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 13; Vigueur 11 ; Réflexes 15 ; Volonté 12
Vitesse 6 ; immatériel
Immunités maladies, poisons ; Résistance 10 nécrotique ; Vulnérabilité 5 radiant
Initiative +3
Perception +0
Vision des ténèbres

Actions simples

m Caresse ombreuse (nécrotique) • à volonté
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : 4 dégâts nécrotiques et la cible est ralentie jusqu'à la fin du prochain tour du Fils de l'Ombre

Actions de mouvement

Glissé ombreux • rencontre
Effet : le Fils de l'Ombre se décale jusqu'à 6 cases

Compétences Discrétion +8
For 3 (–4) • Dex 17 (+3) • Sag 10 (+0)
Con 13 (+1) • Int 4 (–3) • Cha 15 (+2)
Alignement non aligné
Langages Commun

ESCLAVE-ARCHER SHADAR-KAI
• Artilleur niveau 2

Humanoïde ombreux de taille M 125 xp
PV 31 ; péril 16
CA 16 ; Vigueur 13; Réflexes 14; Volonté 13
Vitesse 5
Immunités maladies, poisons ; Résistance 5 nécrotique ; Vulnérabilité 5 radiant Initiative +6
Perception +3
Vision des ténèbres

Actions simples

m Épée courte (arme) • à volonté
Attaque : +5 contre CA
Réussite : 1d6 + 2 dégâts

R Arc long (arme) • à volonté
Attaque : distance 20/40; +6 contre CA
Réussite : 1d10 dégâts et la cible est ralentie (sauvegarde annule)

Actions de mouvement

Glissé ombreux • rencontre
Effet : l'esclave-archer se décale jusqu'à 6 cases

Actions déclenchées

Contrainte de l'esclave • à volonté
Déclenchement : quand l'esclave-archer est marqué
Effet (Réaction immédiate) : l'esclave-archer n'est plus marqué
For 15 (+3) • Dex 17 (+4) • Sag 14 (+3)
Con 13 (+2) • Int 3 (–3) • Cha 3 (–3)
Alignement non aligné
Languages Commun
Equipment épée courte, arc long

CALENDRIER DES MANIFESTATIONS

Pour annoncer vos manifestations, conventions, salons et autres évènements du monde rôliste dans les pages de Casus Belli, écrivez-nous à l'adresse suivante : manif@casus-belli.net
N'oubliez pas de nous préciser le lieu et la date de l'évènement, et laissez-nous un petit descriptif de ce qui s'y passera ainsi qu'une adresse internet de contact. Nous nous ferons un plaisir de relayer l'information !

• Tournoi du Lion d'Or à Arras (62)
22 au 24 octobre

Sur le thème « Bas les masques », le Cénacle d'Arras organise la quatrième édition de cette convention dans les locaux de l'Office Culturel de la ville d'Arras. Au programme : jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de figurines, jeux de cartes, démonstration de GN.
http://www.cenacle-arras.fr/conv2010/index.html

• Nuit du Jeu à Tournon sur Rhône (07)
23 et 24 octobre

Jeux de rôle, jeux de plateau et jeux de cartes à la Maison pour Tous.
http://www.turris-fortissima.fr/

• Week-end «Découvertes rolistiques» à Caudrot (33)
23 et 24 octobre

Une rencontre ludique au Centre Culturel de Caudrot où chacun pourra faire connaître ses créations, partager ses goûts et découvrir de nouveaux jeux (jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de cartes, jeux de société, etc.).

• La nuit D6 trouilles à Gardanne (13)
30 octobre

Au programme de cette convention sur le thème de l'horreur : jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de figurines, défilé de déguisement, tombola, vide grenier ludique à la Maison du Peuple de Gardanne.
http://www.lgdj.org/nd6t/

• L'Appel de Cornouaille à Quimper (29)
30 et 31 octobre

In Nomine Ludis organise sa première convention « L'appel de Cornouaille » à Quimper: tournois de « Magic l'assemblée », tables libres de jeux de rôle, initiations à des jeux de plateaux, sur le thème « la cité engloutie ».
http://www.innomineludis.fr/

• Gare Aux Dragons à Bordeaux (33)
30 et 31 octobre

Au Centre d'Animation du Grand Parc à Bordeaux, retrouvez jeux de rôle, animations, murder party et concours de scénarios sur le thème « se mettre au vert ».
http://www.dragonstresorsetcontes.org/

• D'rôle de Conv II à Wingersheim (67)
30 octobre

Sur le thème de la Boite de Pandore, venez participez à des jeux de rôle, des jeux de société et des jeux de figurines à la Maison des Associations de Wingersheim.
http://www.droles-de-jeux.org/

• Les éveillés de l'imaginaire à Montivilliers (76)
30 et 31 octobre

L'association « Démons et Merveilles » vous propose le samedi après midi : initiation aux jeux de rôle, jeux de plateaux, jeux de figurines. Puis du samedi soir jusqu'au lendemain, jeux de rôle.

• L'Enfer du Jeu à Colomiers (31)
5 au 7 novembre

Au programme du week end : jeux de rôle, Magic, GN, jeux de plateau, jeux de figurines et wargames, soirée enquête et diverses animations, salle Gascogne à Colomiers.
http://enferdujeu.free.fr/

• Terminus Ludi à Rennes (35)
6 et 7 novembre

Venez découvrir un programme riche à la Maison de Quartier Francisco Ferrer : des jeux de cartes traditionnels, des jeux de société, de stratégie, des jeux sur-dimensionnés en bois, des jeux sur table pour tout âge et tout public, des jeux de figurines avec leurs décors, des parties d'initiation au jeu de rôle, des costumes historiques et fantastiques pour découvrir les jeux de rôle « Grandeurs Natures », des tournois de jeux de rôle et des soirées-enquêtes (inscription sur réservation), des contes et des tours de magie, un espace ouvert de mini-conférences pour découvrir ou présenter un jeu, des animations et des serveurs en costume…
http://www.terminusludi.fr/

• Joutes du téméraire à Nancy (54)
6 et 7 novembre

Au programme de ce festival : tournois de jeux de rôle, tournois officiels de jeux de société, tournois de jeux de figurines, tournois régionaux et nationaux de jeux de cartes à collectionner, rencontres avec des auteurs de jeux et des éditeurs, des stands d'animation et vente, plus de 200 jeux en démonstration gratuite, des zones d'initiation gratuite à tous les types de jeux et bien plus encore.
http://joutesdutemeraire.fr/nancy/

• Festival du jeu de Montpellier (34)
7 novembre

Ce festival a pour vocation de faire découvrir ou redécouvrir le jeu de société moderne à tous, petits et grands, simples curieux ou intrigués et évidemment de réunir tous les passionnés du genre au cours d'une journée conviviale et hautement ludique.
http://montpellier.festivaldujeu.fr/

• Festival En Jeux à Bruxelles (Belgique)
26 au 28 novembre

Au programme du festival : débats (conférence avec les professionnels du jeu), animations pour les 3-6 et les 6-12 ans, braderie jeux, workshop (des tables rondes thématiques), une exposition (de Vinci à Small World), une exposition d'illustrations de jeux et un concours destiné aux professionnels du jeu, restauration et bar sur place... Mais aussi la 5ème Fantastique.Convention des jeux avec des tournois et une nocturne du jeu le samedi jusqu'à minuit (au moins).
http://www.legobelin.net/blog/index.php/2010/10/04/542-la-5eme-fantastiqueconvention-des-jeux

Aides de jeux |

52-53 : *Créatures de Légende : les Mystes (2ème partie)*
54-55 : *Créatures de Légende : les Syllogomanes*
56-57 : *PJ Only : Tenir la distance*
58-59 : *Aide pour Polars et Séries Noires : Faiblesses et Vices des héros du « noir »*
60-61 : *MJ Only : Et une pression pour la douze, une !*
62-64 : *le Coin du Scénariste : Déstructurer son scénario*

Il nous a fallu tabasser nos indics, écumer les rues et lâcher des pots-de-vin, mais le boulot a payé. Nous en savons maintenant bien plus. Vous allez en apprendre vous aussi en feuilletant les extraits de rapports qui suivent.

De nouvelles données sur les Mystes, qui avaient déjà fait l'objet d'une enquête le mois dernier, un topo sur les Syllogomanes, ces types louches qui collectionnent tout, des infos pour savoir comment se la jouer dur-à-cuire, tenir la distance, mettre la pression et poser avec style ses vices et faiblesses… Pour finir, passez par le coin du scénariste, il a des trucs à vous dire sur la déconstruction des scénarios.

Créatures de Légende

Les Mystes

2ÈME PARTIE

Auteur & Illustrateur : Le Grümph

Le mois dernier, vous avez pu découvrir les héritiers des antiques Mystères d'Eleusis, une partie de leur histoire, leur caractère ambigu, leur rôle de gardien des Portes des Enfers dans chaque cité, certains de leurs ennemis et la part qu'ils prennent dans le monde contemporain. Ce mois-ci, nous vous proposons de les découvrir plus avant à travers leurs faiblesses, leurs ennemis et une partie de leur histoire.

Les Mystes peuvent être utilisés comme personnages au centre d'une campagne ou comme figurants – qu'ils soient antagonistes ou alliés aux personnages des joueurs. Comme ils existent depuis l'antiquité, ils peuvent aisément intervenir dans n'importe quel contexte historique occidental. Toutefois, c'est certainement dans les univers contemporains et fantastiques qu'ils se couleront le mieux. Voici quelques éléments supplémentaires à utiliser pour les faire intervenir en le jeu.

La nuit et le jour

Le pouvoir des Mânes ne se manifeste que la nuit. Souvenir métaphorique de Perséphone condamnée à passer six mois par an sous terre ou simple écho de leur passage dans les ténèbres éternelles, les Mânes ont acquis une faiblesse : elles ne supportent pas la lumière du soleil. Mais les Mystes ne sont pas des vampires et peuvent agir de jour : ils sont alors de simples mortels. Que faire dans ces conditions ? Comment se protéger de ses ennemis ? Ceci explique en partie la nature discrète de ces acteurs du monde occulte. Plus d'un gardien est tombé aux mains de ses ennemis quand l'esprit des Mânes sommeillait.

Les ennemis des Mystes

Outre les Larves qui sont un antagoniste « naturel » farouche, les Mystes ont accumulé nombre d'ennemis à travers les âges. Dès l'antiquité, les Mystes eurent à affronter une autre tradition ésotérique, celle de l'Hermès Trismégiste. Congruence de l'Hermès grec et du Thot égyptien, dieux psychopompes* de la magie et de l'écriture, l'Hermès Trismégiste représentait une toute autre approche de la nature secrète de l'univers, une approche liée aux sciences d'alors (alchimie, astronomie, magie des nombres) à opposer aux mystères initiatiques d'Éleusis. Quand les Mystes parvenaient à l'immortalité par le culte des enfers, les magiciens recherchaient le Grand Œuvre qui leur donnerait la vie éternelle par la perfection. Autant dire que Mystes et magiciens ne se sont jamais entendus et que les querelles philosophiques pouvaient parfois dégénérer en conflits plus mortels.

* *c'est-à-dire passeurs de l'âme des morts vers les Enfers*

Mais les plus grands ennemis des Mystes furent les chrétiens. Après la fin de leurs persécutions, grâce à Constantin et l'accession du christianisme au rang de religion officielle avec Théodose, les chrétiens entamèrent à leur tour un long cycle de persécution et d'élimination systématique de toutes les autres croyances – culte de Mithra, cultes romains, judaïsme, courants divers désignés comme hérétiques par les vainqueurs des joutes théosophiques, etc. Bien entendu, les Mystes furent des proies de choix pour les chrétiens et ils furent pourchassés avec ténacité. Bon nombre de Portes des Enfers furent comblées, les pierres sacrées furent brisées, les Mystes éliminés. Ceux-ci durent apprendre à se cacher et à dissimuler Portes et rituels. Heureusement, lorsque le système de persécution chrétien atteignit son apogée avec l'Inquisition, les Mystes n'étaient presque plus que des légendes pour la plupart des gens. Leur survie fut tout de même difficile. À la moindre erreur, c'était le bûcher… Aujourd'hui, les fondamentalistes et les mouvements d'extrême-droite laissent toujours planer le danger au-dessus des Mystes – quand ils trouvent un os à ronger, ils ne le lâchent plus et leurs membres se croient investis d'une mission divine.

La conquête de l'ouest

L'histoire des Mystes a toujours accompagné l'extension de la civilisation occidentale – en fait, les Mystes n'existent pas (pas sous cette forme en tout cas) dans les autres cultures humaines. Les Mystes se développèrent avec l'expansion de la civilisation hellénique puis avec Rome et envoyèrent des représentants tout autour de la Méditerranée et par-delà mur d'Hadrien. Ils continuèrent à croître – plus secrètement – avec l'empire de Charlemagne, de Neustrie au duché de Spolète et jusqu'en Saxe. Aux alentours de l'an mil, il ne restait rien à conquérir. Les Mystes connurent alors cinq siècles de relatif équilibre, qui faillirent bien leur être fatals, à cause de la montée en puissance des magiciens et des chrétiens.

C'est avec la conquête des Amériques et, dans une certaine mesure, de l'Australie, que les Mystes connurent un nouvel essor. Tant de nouveaux territoires vierges de cités et de villes que les colons allaient défricher (sur le dos des autochtones). Les Mystes n'eurent pas un beau rôle dans cette histoire – prônant l'élimination des populations locales pour faire de la place aux nouvelles communautés venues d'Europe et passant régulièrement de la parole au geste.

Toutes les cités américaines – du minuscule village blotti autour d'un carrefour aux plus grandes agglomérations – possèdent une porte des Enfers bien cachée. Des villes qui, comme Los Angeles, résultent de l'accumulation de multiples cultures et communautés initialement éparses, possèdent des centaines de Portes – et les Mystes qui leur sont attachés se regardent en chien de faïence.

De nombreux Mystes américains revenus en Europe au cours du 20e siècle ont trouvé les anciennes Portes des Enfers fermées ou détruites par les chrétiens. Certaines Portes n'existaient plus, d'autres présentaient des altérations résultant de l'absence de rituels durant des siècles, d'autres encore avaient été annexées par des sociétés magiques proches de l'Hermès Trismégiste qui y puisaient l'énergie nécessaire à leurs propres rituels.

Changement de patron

Aujourd'hui, le plus gros souci des Mystes est d'ordre cosmogonique ou philosophique : ils ne savent plus précisément quelle est la nature des Mânes et des Larves. Le monde a connu des changements majeurs au cours des deux mille dernières années. Le plus important pour les Mystes, sans doute, fut l'essor de cette petite secte venue de Galilée qui finit par s'emparer de l'Empire Romain. Car, au-delà des persécutions, les chrétiens changèrent aussi la cosmogonie usuelle.

Les Enfers grecs et romains accueillaient toutes les âmes. Elles étaient jugées au carrefour et, selon leurs mérites, envoyées vers le Tartare ou ailleurs. Mais les chrétiens ont changé la donne. Faut-il croire aux neufs cercles des enfers de Dante, avec un Lucifer trônant au centre et expiant le pire des crimes ? L'Enfer chrétien a-t-il remplacé les Enfers antiques ? N'y a-t-il plus que des diables et des pêcheurs de l'autre côté des Portes ? Les Mystes sont perturbés par ces questions auxquelles ils ne peuvent répondre.

Certains ont choisi de rester fidèles aux anciens cultes, mais d'autres, marqués par les persécutions chrétiennes, en sont venus à considérer Lucifer comme l'équivalent d'un Prométhée, car il défia Dieu en donnant la connaissance aux hommes. Pour eux, le Dieu du Livre est impitoyable et vengeur ; il guide les hommes par la soumission et la punition. Ils considèrent le Christ comme l'envoyé de Lucifer, venu apporter un autre message aux hommes, mais trahi et dévoyé par les serviteurs du Dieu unique. Ces Mystes pratiquent désormais une sorte de culte syncrétique, chrétien, luciférien et étrusque – et ils sont de plus en plus nombreux.

Créatures de Légende

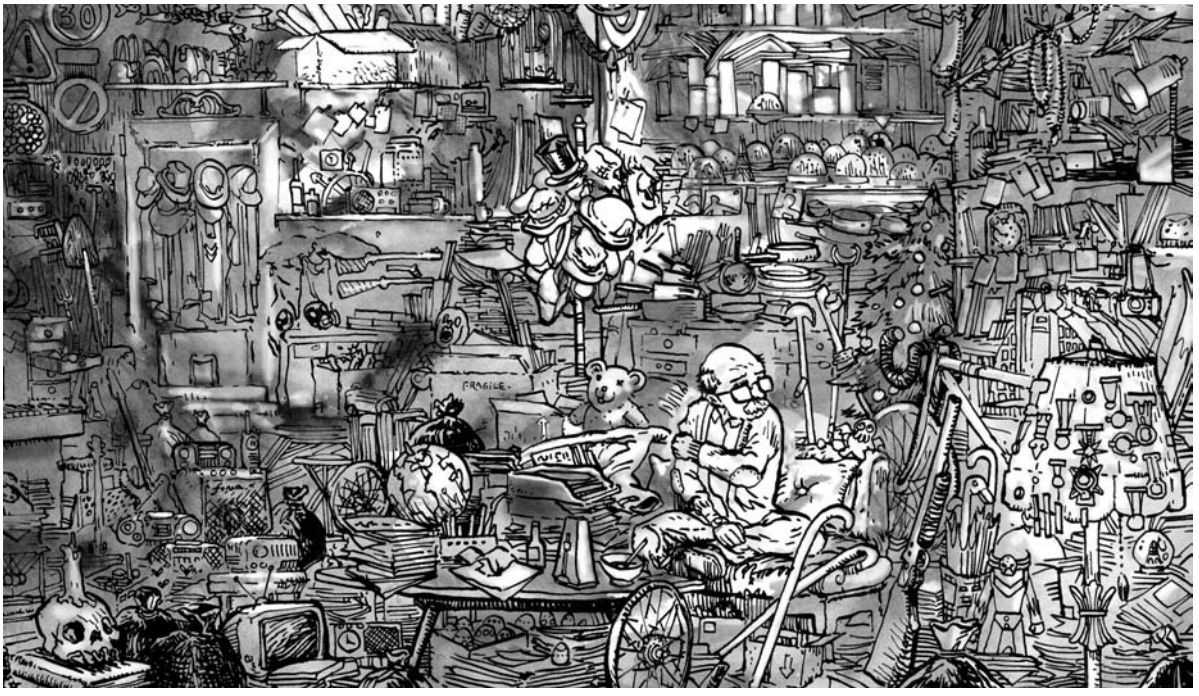
Les Syllogomanes

Auteur : Le Grümph
Illustrateur : Greg Guilhaumond

En 1947, c'est plus de cent trente tonnes de détritus divers qui furent sortis de la maison des frères Collyer à Harlem, NYC – des poussettes de bébé, des chariots de poupée, des bicyclettes rouillées, de la nourriture avariée, une collection d'éplucheurs à patate, des fusils, carabines et pistolets, des chandeliers en verre et en cristal, plusieurs boules de bowling, des appareils photographiques, une capote de voiture, un cheval d'arçon, des mannequins de couture, des portraits et des images, des photos pornographiques, des bustes de plâtre, un immense tas de ressorts de sommier, des chaises pour bébé, un poêle à fioul, plus de vingt-cinq mille livres (sur la médecine, l'ingénierie ou le droit), des organes humains dans des bocaux (le père des frères Collyer était médecin), le châssis d'une vieille voiture, des tapisseries, des dizaines de tapis superposés, des centaines de mètres de coupons de tissus, des horloges partout, quatorze pianos (droits et à queue), un clavecin, des instruments à corde et à vent en quantité, des disques par centaines, d'innombrables paquets de magazines et de journaux remontant à plusieurs décennies, des boîtes et des boîtes de boutons, d'épingles, d'écrous, de vis, des chaises pliantes, des fauteuils, des machines à coudre, une presse à vin, des faisceaux de vieux parapluies attachés entre eux…
Si ce cas étrange et extrême peut amuser ou interpeler – la propriété des Collyer à New York était immense et s'élevait sur trois étages – il n'est pourtant pas isolé. Il s'agit même d'une affection mentale connue et étudiée.

La Syllogomanie est un trouble obsessionnel compulsif (en anglais, on les appelle compulsive hoarders). Les malades amassent un grand nombre d'objets dans leur maison, jusqu'à causer des inconforts majeurs à eux-mêmes, à leurs proches et à leurs voisins. Sans compter les dangers innombrables qu'ils occasionnent – incendie, infestation de vermine, rats et opossums, cafards et puces. Durant des décennies, les Syllogomanes peuvent ainsi accumuler toutes sortes d'objets, précieux parfois, parfaitement communs et ordinaires le plus souvent, en une multitude d'exemplaires inutiles. Ce qui commence comme une aimable collectionnite vaguement excentrique évolue vers un véritable dérangement psychologique.

À moins que les médecins et la société ne se trompent complètement…



Capsules temporelles

Ainsi que le savent les chamans et les sorciers, les affections mentales sont souvent la représentation physique d'un lien particulier entre l'individu et certaines manifestations surnaturelles que le commun ne perçoit pas*.

Les Syllogomanes n'échappent pas à la règle. Pour quelques cas connus (par la famille ou les journaux), il existe des milliers d'individus dans le monde dont personne n'entend jamais parler. Ils finissent simplement, une fois leur tâche accomplie, par glisser hors du temps et par disparaître.

Une tâche ? Effectivement.

Les Syllogomanes partagent une compulsion commune qui leur fut insufflée – sur quels critères, nul ne le sait – par une entité aussi vieille que le monde. Son nom nous est inconnu. Peut-être est-elle signalée dans quelques livres anciens ; peut-être apparaît-elle dans des légendes préhistoriques remontées à nous par l'antiquité ; ou simplement est-elle à l'origine de nos comportements accumulateurs, d'hommes capables de construire greniers et réserves. Elle se cache peut-être derrière nos mères nourricières, nos dieux des moissons, du commerce et de la richesse.

La tâche des Syllogomanes est de construire des Sambaqui. Nous utilisons ce mot, faute d'un terme sans doute plus précis – mais tous les mystères liés à ces êtres hors du commun ne nous furent pas révélés. Un Sambaqui désigne, dans le langage des archéologues, des décharges humaines fossilisées : les os et les coquillages entassés là par des générations d'hommes, en même temps que tesselles et éclats, tissus et ordures, se désagrègent et leur calcium fossilise et conserve à jamais tout ce à quoi ils sont mêlés. Ce sont des trésors extraordinaires pour les explorateurs des temps passés**.

Les Sambaqui des Syllogomanes sont d'une espèce un peu différente. Lorsqu'un Syllogomane arrive au terme de sa vie – et à condition que personne n'ait interféré dans le processus – son bric-à-brac extraordinaire disparaît soudainement. Il devient une sorte de capsule temporelle, un morceau d'histoire de la terre et des hommes préservé à jamais par une gangue surnaturelle. C'est ainsi sans doute que l'entité antédiluvienne, cosmique qui sait, fait collection de collections.

En jeu

Les Syllogomanes sont des créatures de légende qui peuvent intervenir de nombreuses manières selon les univers et les époques.

Dragons psychotiques

Les dragons sont connus pour amasser des quantités incroyables de trésors et d'objets magiques, des collections numismatiques étendues et tout un fatras d'œuvres d'art assez extraordinaires. C'est même pour cela qu'on les chasse et qu'on tente de les cambrioler. Ce que l'on passe souvent sous silence, c'est l'incroyable quantité d'objets sans intérêt, de trucs cassés, abîmés, rouillés, qui s'empilent dans tous les recoins de leurs cavernes et de leurs antres. S'il fallait réellement que les aventuriers fouillent ces monceaux de bidules et trient boutons de culotte et pièces de cuivre, les expéditions sous la montagne prendraient vite l'allure de visite chez une vieille tante acariâtre qui pique – une obligation, jamais un plaisir. Mais les choses ont une raison d'être et ce n'est pas par simple confort que les dragons entassent ainsi tout ce qu'ils peuvent trouver et piller. Ils sont missionnés pour cela et, une fois atteint l'âge vénérable, ils disparaissent et leur Sambaqui avec eux.

Collections et collectionneurs

Le plus étrange sans doute, c'est que certains Syllogomanes – plus sensibles peut-être à l'influence de l'entité mystérieuse qui les unit – savent toujours précisément ce qu'il y a dans leur indescriptible foutoir. À chaque fois qu'ils ajoutent un objet ou qu'ils en perdent un, ils en ont une conscience aigüe. Pire, il arrive qu'ils sachent parfaitement où s'arrête leur collection et où commencent celles de leurs semblables. Comme ce sont des amasseurs avides, ils répugnent à laisser partir des fragments de leurs trésors, mais c'est là pourtant que se nichent l'objet unique, l'indice essentiel, l'idée géniale après lesquels courent les personnages : un article d'un journal dont les archives ont brûlé, un exemplaire d'une publicité ancienne dont les tracts se retrouvent sur plusieurs scènes de crime, des archives photographiques d'une fête communale oubliée, le tire-bouchon promotionnel d'un mois de janvier précis que demande le démon du savoir en échange de ses conseils… Un Syllogomane peut être l'équivalent de votre fixer préféré, de votre indic habituel, lorsque vous menez une enquête un peu complexe, aux ramifications étonnantes. Bien sûr, il faudra braver l'odeur, les insectes, le chaos et la paranoïa de celui-ci pour parvenir à mettre la main sur la preuve cruciale que vous cherchez. Mais le jeu en vaut la chandelle.

Cosmique troupier

L'entité elle-même et les savoirs qu'elle protège sont à même d'intéresser n'importe quel aventurier de l'étrange. Qui ne donnerait pas sa main droite pour accéder à l'un des Sambaqui ainsi retiré de la trame du temps ? Quel archéologue, obnubilé par une idée étrange, une découverte insolite ou une intuition démente, ne voudrait pas trouver là les preuves qui lui donneraient le prix Smith-Wintemberg ou le prix Martorell ?

Vous pouvez en faire l'objet d'une quête ésotérique pour Trinités ou Nephilim, une étape obligatoire sur les chemins du Golconda, une épopée pulp complète où Nazi, archéologues fous et aventuriers intrépides se tirent la bourre d'un bout à l'autre de la terre…

Vous pouvez aussi penser qu'un scientifique du quatrième millénaire pourrait apprendre à tordre le continuum pour les déceler et y accéder. Dans ce cas, l'entité serait-elle, non pas un Grand Ancien (ou un protecteur de la Terre), mais le dernier représentant d'une race de Précurseurs ?

Dans tous les cas, quels incroyables Graals ces Sambaqui renferment-ils ?

**Note : vous l'avez certainement remarqué, ceci est un magazine de jeu de rôle. Tout comme la magie ne marche pas vraiment, les propos que nous tenons ici sont assez généralement, de l'ordre de l'extrapolation imaginaire. Ou pas.*

***Le terme s'applique aussi aux nids de certains rongeurs nord-américains. À cause de la méthode de construction (un amoncellement d'objets naturels ou artificiels conservés par de l'urine), ces nids perdurent à travers les âges – certains ont plus de quarante mille ans d'ancienneté. Ils remplacent aujourd'hui l'étude des pollens pour explorer le temps et les climats. Est-ce que ces espèces de rats sont aussi concernées par l'entité des Syllogomanes ?*

Tenir la distance

Auteur : Stéphane Gallot
Illustrateur : Didier Guiserix

Si vous souhaitez vous lancer dans le noir, il vous faudra un personnage à l'épreuve de la ville, capable de supporter les coups du sort et de relever la tête quand les ennuis commenceront à pleuvoir. Pour résumer, il vous faudra un dur-à-cuire. Le travail est dans ce cas un peu particulier.

Votre premier impératif : tenir la distance. Vous avez tous en mémoire ces héros abîmés, traînant leurs carcasses en dépit des blessures, du moral en berne, avançant toujours, portés par une force inexorable alors que l'univers semble s'acharner contre eux, ces gars qui refusent de quitter le ring avant le dernier round, ces gars pour qui le combat n'est pas terminé tant qu'ils peuvent se relever. Voilà votre modèle. Et il connaît d'infinies variations : détective, dandy, journaliste, boxeur, flic, musicien… tout est possible, même des mélanges. L'important, c'est que ce soit un dur !

Vous voulez traduire ça en termes de jeu ? Rien de plus simple. Pour mettre sur pied un gars qui ne renonce pas dans le cadre de vos propres aventures, commencez par booster au maximum la Volonté ou la Constitution (ou tout autre équivalent dans le système que vous pratiquez). C'est ainsi que vous donnerez à votre alter ego le moyen de résister aux terribles affronts que votre cruel MJ ne manquera pas de vous faire. Toutefois, ne montez que l'une des deux parce qu'un dur-à-cuire doit avoir quelques faiblesses. Après tout, l'objectif est de faire un personnage qui se relève toujours, pas un bonhomme qui ne tombe jamais (ça, c'est un paladin, pas un dur-à-cuire). Ensuite, ce sera à vous de négocier auprès de votre MJ pour que votre perso se relève malgré sa jambe pétée au nom de sa Volonté, continue à protéger ses potes après deux heures de torture au nom de sa Constit', etc.

Bref, une fois ces points placés en Constit' ou en Volonté, répartissez les autres selon le type de personnage que vous voudrez incarner. À ce stade, un truc important : évitez à tout prix l'équilibre, la polyvalence. Pour chaque caractéristique ou compétence, vous devrez faire en sorte que votre perso soit excellent, juste dans la moyenne ou mauvais en insistant autant que possible sur les scores excellents et mauvais pour atteindre des sommets. Vos aptitudes et votre savoir-faire doivent vous singulariser, vous distinguer justement du quidam. Un personnage déséquilibré, c'est la matière dont on fait les vrais (anti)héros. Et puis, signalons-le, c'est quand même fun à incarner.

Vous voulez un exemple ? Prenons l'apparence (ou le Charisme, la Beauté…). Vous avez tous déjà eu une table où tout le monde était beau, grand, fort, etc. Et vous avez tous pratiqué au moins une fois un système sans caractéristique marquant la beauté physique. Passé l'instant de présentation des personnages (il est comme ci, comme ça…), avez-vous vraiment ressenti une importante différence ? Non. Et une caractéristique doit être signifiante en jeu. Donc à moins d'être sublimement attirant - ce que vous marquerez en vous attribuant un score excellent - autant être quelconque, ou moche.

Durant les parties, cela permettra de distinguer clairement les différents profils autour de votre table. Certains PJ seront harcelés par le sexe opposé pour leur physique, il leur faudra en profiter pour obtenir renseignements, faveurs et plaisirs ; d'autres seront quelconques et devront se résoudre à passer inaperçus ou à avoir du talent pour se faire remarquer, deux situations dont les joueurs devraient tirer parti en roleplay ou simplement pour faire avancer les intrigues (passer inaperçu n'étant pas un avantage inintéressant) ; enfin, les personnages hideux pourront le justifier par leur historique s'ils le souhaitent (balafre, malformation, brûlure, etc.) mais auront surtout intérêt à en user pour intimider leur prochain ou au contraire attirer la compassion voire la pitié. Varier la formule vous donnera finalement accès à une plus grande marge d'interactions qu'avec l'habituel ensemble de PJ allant de sublime à beau-moyen-plus-parce-qu'il-restait-plus-assez-de-points.

En résumant vos affaires à « excellent », « moyen » et « mauvais », non seulement vous saurez comment employer votre PJ en toutes circonstances et comment le « typer », mais surtout, si vous voulez vous voir attribuer un surnom en quelques séances, qu'il soit « classieux » ou juste « funky », rien de mieux qu'une réussite critique ou un joli fumble lors d'un moment dramatique de l'aventure. Enfin, des scores élevés devraient vous garantir une petite réputation dans votre domaine autour de votre table et dans votre milieu au sein du jeu. De quoi susciter des intrigues secondaires, une petite vie un poil originale entre les scénarios et un argument pour avoir un cercle vers lequel se tourner quand tout se met à flamber.

Vos points sont répartis, attaquez à présent l'historique et là encore, pas de demi-mesure. Faites dans l'intense et frappez fort.

Les bonheurs comme les malheurs devront être grands, importants et une part du vécu de votre personnage devra être encore prégnante dans sa vie actuelle. Dans le noir, le poids du passé est un thème récurrent, exploitez-le.

Une astuce : plutôt que de faire un historique détaillé sous la forme d'un récit, concentrez-vous sur les pivots qui ont fait basculer la vie de votre personnage, qui l'ont fait tel qu'il est. Commencez par déterminer l'ambiance familiale de votre personnage, puis créez un souvenir important qu'il garde de son enfance, un autre pour son adolescence et un dernier pour sa vie d'adulte. Chacun de ces souvenirs devra avoir une importance particulière pour lui ou être l'instant d'un caprice du destin ou d'un choix aux conséquences lourdes (qu'il soit fait ou non par votre alter ego). Vous avez quatre éléments à inventer, voilà la tâche bellement réduite, et sans que la psychologie de votre dur-à-cuire n'ait à en souffrir. Un dernier conseil en passant : les vies trop sombres attirent la pitié plus que la sympathie et vous souhaitez faire un dur, pas un martyr… Veillez donc toujours à donner au moins un bon souvenir à vos persos, un truc auquel ils pourront se raccrocher pour ne pas complètement s'effondrer. Vous venez de brosser votre perso et vous n'y êtes pas allé avec le dos de la cuillère ? Parfait. Maintenant, en partie, préparez-vous à faire l'inverse. Autour de la table, il vous faudra veiller à interpréter les choses de manière subtile. Évidemment, sorti de la création de son perso, on veut en mettre plein la vue aux autres et dévoiler le plus vite possible ce qui rend son PJ aussi classe ! Ne le faites pas. Conservez une aura de mystère et attendez les temps de crise pour révéler les forces qui vous habitent, qu'elles soient positives ou négatives. Jouez en finesse et/ou alternez des périodes de calme et de craquage. Une nouvelle fois, évitez le syndrome du martyr qui veut raconter ce qu'il a vécu. De partie en partie, laissez filtrer de rares éléments et faites-le en agissant plutôt qu'en discutant.

Un exemple : « Joe le Casseur » n'est pas un mauvais bougre et autour de la table, tout le monde se demande comment un type de 60 kg a pu obtenir un tel surnom. Après tout, il est calme, gentil, pondéré. Mais Joe a des petits problèmes de contrôle et il en a bavé quand il était plus jeune à cause d'un père autoritaire et violent. Jusque-là, il n'a rien dit à ce propos et il n'en parlera pas mais le MJ placera tôt ou tard une situation mettant en scène certains souvenirs douloureux de Joe et là, à ce moment précis, Joe ne se mettra pas à pleurer en déballant son histoire aux autres PJ. Non. Joe va péter une durite et leur fera comprendre en deux temps trois mouvements d'où lui est venu son surnom. La scène achevée (et le mauvais père aussi, peut-être), cette partie de l'historique de Joe sera inscrite au fer rouge dans l'esprit des autres joueurs, plus qu'une anecdote glissée le premier jour avant le premier scénar'.

En résumé, un personnage qui agit soudainement et sans prévenir dans une situation particulière donnera beaucoup plus de saveur et d'impact à son passif qu'un bon gars qui s'épanche après la deuxième bière. Pour faire vivre vos stigmates, attendez le moment propice. Votre bon MJ connaît votre historique et saura vous donner l'occasion de briller (si toutefois ce bon Monsieur suit bien les conseils de Brand dans les pages MJ Only).

Enfin, les clichés - employés à bon escient - sont une valeur sure pour poser une ambiance. Ne négligez pas les faiblesses et vices typiques du genre qui donneront un charme supplémentaire à votre personnage et l'ancreront dans une certaine tradition des héros du « noir ». À cette fin, je vous laisse plonger dans l'article suivant : « *Faiblesses et vices des héros du noir* » par Pierre Nuss.

FAIBLESSES & Vices des héros du noir

À l'inverse des logiques habituelles de développement, la finalité d'un personnage « noir » est sa lente autodestruction. Que cela passe par son comportement social, les conséquences de choix désastreux ou les filets d'une femme fatale, attendez-vous à être secoués. Aussi, pour mieux diriger votre roleplay, pourquoi ne pas décider vous-mêmes de votre chute future ? Voilà quelques points à approfondir avec votre MJ pour maugréer comme VOUS l'entendez sur ce monde de merde.

• Sortir des ornières

Rebondissons sur l'aide de jeu du dernier numéro *(« les désavantages »)* : il en faudra pour créer un véritable personnage « noir ». En effet, un tel protagoniste a souvent été peu gâté par la vie, ou se sent (parfois à tort) tel un misérable anonyme dans une société qui l'engloutit. Les tares les plus communes du « genre noir » sont l'alcoolisme désabusé, la peur de l'autre, la mégalomanie et la tendance à la dépression. Allons plus loin et tournons-nous vers ce qui fait la majorité des protagonistes du genre, le passé criminel. Le PJ peut avoir commis des crimes atroces par le passé, ne pas avoir été attrapé par les forces de l'ordre ou s'en être repenti. Pour le bien-être du MJ, ne le faites pas commencer en cavale. Il est beaucoup plus intéressant de garder la marque d'une exaction révolue que de la vivre en direct, ce qui détournerait l'attention de l'aventure prévue.

Aux yeux de la société, le personnage sera caractérisé par cette action quel que soit le temps écoulé. Un homme qui a tué sera considéré comme un tueur et, même après avoir purgé sa peine, le restera jusqu'à sa mort. C'est parce qu'il traîne ces lourdes casseroles à vie que l'atmosphère autour d'un personnage demeure lourde et fortement palpable. La principale motivation de ce type de personnage est le retour à une vie « *normale* », vue avec nostalgie et bien souvent idéalisée. Peut-être est-ce cet impossible retour qui va le pousser vers l'aventure ? Par exemple, dans « *Les Amants de la nuit* » de Nicholas Ray (1949), le héros trouve l'amour en préparant un cambriolage de banque. Une fois

le coup accompli, il fuit avec sa dulcinée, ses anciens comparses à leurs trousses.

Certains personnages sont acculés, au pied du mur (comme dans « *She Hate Me* », de **Spike Lee**). Isolés, sans aucune vision du futur, ils se noient dans l'anonymat, rongés par la nécessité et n'hésiteront pas à tout tenter pour s'en sortir. Les vraies dernières chances sont rarement légales. Dans le noir, un petit employé de banque projetant de voler son employeur n'est pas inhabituel.

D'autres personnages peuvent ne pas encore être sortis des rails de la société, mais désirer pourtant les quitter, par lassitude, dégoût ou volonté de nuire. Aspirant à une marginalité salvatrice, constamment sur le fil du rasoir, ils luttent avec les convenances sociales qu'ils aimeraient briser. Cela peut être le cas d'un comptable, fétichiste morbide, qui passera à l'acte ce soir dans sa cave, prenant pour victime sa voisine de palier. Cela pourrait arriver dans votre immeuble.

• Le jeu intérieur

Dans le « *genre noir* », le personnage est constamment confronté à des choix pouvant profondément influencer sa vie. Vous pouvez donc vous attendre à être confronté à des choix cornéliens, mieux encore, prenez les devants et choisissez-les avec votre MJ ! Ces choix se font souvent entre le Bien et le Mal, mais ils sont plus intéressants lorsque seules deux mauvaises options se présentent. Le choix du moindre mal est en lui-même une acceptation du mal et pousse la personne au vice. Même si ces choix vous paraissent mineurs au départ, un simple détail peut tout faire basculer. Le personnage en aura vite conscience et doutera ensuite de façon constante.
Généralement désabusé, le héros du « *noir* » subit la structure tragique de la narration : quoiqu'il fasse, il ne pourra pas gagner ou seulement au prix de grands sacrifices et en a une conscience aigüe. Le personnage subira une perte, peu importe laquelle, mais comme ses actions sont motivées par des choix désespérés, il faudra qu'il paie le prix fort pour continuer un peu à (sur)vivre.

• Le jeu extérieur

Nous avons vu que le personnage est brisé en son for intérieur. Dans certains cas toutefois, il est guéri ou s'imagine l'être. Cependant, son entourage ne croit jamais à la guérison ou au pardon, et réactive continuellement le passé. L'entourage craint la rechute du personnage et le stigmatise, ce qui le poussera à terme à la récidive. L'environnement global (amis, famille, forces de l'ordre, gouvernement) continue de ne voir que ses fautes, sans forme de pardon possible. Le personnage doit se rebeller face à cela. Ses compagnons en profitent et le poussent à replonger.

Un bon PJ « noir » passe par la création de seconds rôles orientant son jeu. Parlez-en à votre MJ pour trouver vos propres leviers extérieurs.

• Les compagnons d'infortune : on garde toujours des relations, même quand elles sont mauvaises. Les anciens complices restent parfois présents et tentent le personnage pour qu'il replonge. Un coup facile, sans problème ? Être vu pourrait coûter une conditionnelle... Un ancien complice est en prison, il a besoin d'acheter sa protection. Le personnage va-t-il ne rien donner, risquant de le laisser mourir ? Un accident est si vite arrivé : les anciens complices iront-ils jusqu'à menacer les enfants du personnage si leur père ne les aide pas sur ce mauvais coup juteux ? Finalement, quel père/mari/fils bienveillant prendra le risque de retrouver sa famille dans un sac poubelle ? Soignez vos compagnons d'infortune, et transformez-les en excuses pour justifier vos actes.

La femme fatale : le personnage la connait ou va la rencontrer. Elle n'est pas forcément fatale par sa beauté implacable, mais dans son essence-même. C'est elle qui mènera inexorablement le héros à sa perte, qui le confrontera à des choix le dépassant. Elle peut présenter de nombreux visages : être une femme douce désirant tirer un criminel de son milieu, ou au contraire une femme baignant dans le crime et y attirant ses proies. Peu importe la façon ou les moyens, par amour (pas forcément partagé), le personnage perdra beaucoup. Ne laissez pas le MJ la choisir, mais décrivez-lui celle qui caractérisera au mieux l'émotion que vous souhaitez développer pour votre personnage. Soumission ? Flamme inconditionnelle ? Manipulation ?
Si vous avez à en jouer une, gardez à l'esprit qu'elle ne doit donner que l'espoir d'une relation, sans jamais se livrer entièrement. Le doute et le non-dit sont ses armes, la manipulation est sa raison d'être.
Les exemples les plus canoniques sont **Phyllis Dietrichson** dans « *Assurance sur la mort* » (elle fait signer une assurance-vie à son mari puis organise son meurtre avec l'aide de l'assureur) de **Wylder** (1944) ou encore **Elsa 'Rosalie' Bannister** dans « *La Dame de Shanghai* » de **Welles** (1947).
Retournez le problème pour des PJ féminins : pour elles aussi, il existe des hommes fatals (**James Bond** de **Ian Fleming**, **Heathcliff** dans « *Les Hauts de Hurlevent* », ou le **Dracula** de **Bram Stoker**).

• Jeu avec l'environnement

Dans « *Les Amants de la nuit* », un ancien complice du héros veut lui faire reprendre du service à ses côtés. Devant le sapin de Noël, seul avec le héros, l'ancien complice va jouer avec une boule du sapin jusqu'à ce qu'elle casse, menaçant ainsi métaphoriquement son vis-à-vis d'une hypothétique vengeance contre sa famille, le sapin étant ici le symbole de l'unité familiale.
Trouvez des symboles du même genre qui pourraient vraiment effrayer les PNJ que vous rencontrerez dans vos parties. La menace doit être latente, inéluctable. Dans le « *genre noir* », le héros subit mais rejette parfois la pression sur les autres (la secrétaire, le clochard, le gamin qui passe et qui prend une tarte).
Comme dans toute évolution de personnage, l'environnement doit à terme ressentir le glissement du personnage vers la violence. Étudiez les habitudes de votre personnage et modifiez-les au fur et à mesure. Écolo convaincu, il se tournera peu à peu vers de grosses cylindrées. D'ordinaire timide, il se mettra en avant et marchera sur les autres. Croyant converti, il mettra en doute ses convictions avant de devenir un mécréant sans foi ni loi.
C'est l'environnement et la vision par l'autre qui caractérisent le mieux un personnage « noir ». Donnez donc aux autres les moyens de faire parler de vous.

Pierre Nuss

Auteur : Jérôme Larré
Illustrateur : Didier Guiserix

Et une pression pour la 12, UNE !

Les différents articles de ce numéro donnent de nombreux éléments pour jouer du Noir. Il reste toutefois un point essentiel, qui dépasse de loin les limites du genre : mettre la pression aux joueurs. Car que ce soit dans les allées de Brooklyn, du Metroplexe, ou d'une cité médiévale, vos PJ seront seuls face à la ville et ne pourront se fier à personne…

Sur la brèche

Certains genres se caractérisent par une ambiance oppressante où les personnages sont confrontés à une adversité omniprésente. Non seulement leur tâche n'est pas aisée mais tout semble se liguer contre eux et pouvoir basculer à tout moment. Ils ne peuvent plus faire confiance à personne, et la question n'est pas de savoir s'ils vont être capables d'éviter les ennuis, mais de rester debout (ou de se relever) une fois qu'ils y seront confrontés. Ils ne pourront pas se permettre de perdre le fil des aventures de leurs personnages. Toute erreur, tout moment de déconcentration se paye comptant. Sur ce type de partie, c'est la pression qui va favoriser l'implication et l'immersion des joueurs – et leur permettre de l'apprécier davantage

Ce type d'ambiance est très loin d'être l'apanage d'un genre unique, ou de ses formes les plus classiques incarnées par des jeux comme Cthulhu, Hellywood ou Cyberpunk. Il s'agit d'un traitement et d'un ton, donc d'une façon de mener, mais, comme souvent, le maître mot est d'éviter la surenchère et de n'utiliser ces ficelles que si elles accroissent le plaisir des joueurs pendant la partie. Il existe trois façons principales d'instaurer ainsi de l'intensité par la pression, notamment en ciblant le joueur plus que le personnage : la difficulté, la méfiance et le suspense.

Rendez-leur la vie difficile !

Le moyen le plus intuitif pour augmenter la pression est de jouer sur la difficulté de ce que vous présentez à vos joueurs. Ironiquement, à part dans les jeux à niveaux où elle est intrinsèque, cette notion pourtant universelle est rarement mise en avant. Proposez des challenges trop ardus et ils se décourageront ou seront frustrés, trop faciles et ils s'ennuieront. Entre les deux, il vous appartient de jongler entre les défis réellement tendus, qu'ils seront fiers d'avoir remportés et dont ils se souviendront, et les moments de récupération, nécessaires pour mettre en valeur les premiers.

Évitez-leur les conflits triviaux : Les sbires anonymes qui meurent par paquets entiers sont utiles dans un registre pulp, mais contre-productifs pour instaurer un climat oppressant. À part une éventuelle menace cachée, chaque opposant doit être identifiable, râler, grogner, saigner, jurer, être là pour une raison, faire avancer l'histoire, et donner l'impression de pouvoir, sinon les tuer, au moins sérieusement les handicaper.

Confrontez-les à des choses en apparence impossible : monstre immunisé aux armes non-magiques, criminel dont ils ne pourront jamais prouver la culpabilité, ennemi supérieur en nombre, etc. L'objectif n'est pas de les décourager, mais de les forcer à battre en retraite et à aborder le problème différemment. Ils ne peuvent pas faire tomber la mafia ou les ripoux du NYPD, mais peuvent les menacer (la presse sera avertie s'il leur arrive quelque chose) et négocier une trêve.

Ne mordez qu'à la gorge : les joueurs savent que les points de vie sont là pour être perdus et qu'il n'y a pas à s'inquiéter. C'est la « monnaie » avec laquelle ils achètent leur progression et payent leurs différents choix. Attaquez-vous plutôt à ce qui leur coûte vraiment, ce à quoi ils tiennent et qu'ils ne pourront pas récupérer aussi facilement : niveaux, équipement, relations, réputation, etc.

Pas de répit : même inconsciemment, il y a certains lieux que les joueurs considèrent comme de véritables sanctuaires : chez eux, l'Elyseum, la Batcave, le QG, etc. Dynamitez-les. Faites débarquer la police ou les méchants et montrez leur qu'ils ne sont en sécurité nulle part. Même le repos doit se conquérir.

Un échec est aussi intéressant qu'une réussite : ne diminuez pas les échecs. Tant que vous ne ridiculisez pas les personnages et que l'action peut raisonnablement échouer, mettez-les en scène et relancez l'histoire. Luke Skywalker n'aurait jamais su que Dark Vador était son père s'il avait réussi son jet de discrétion. De même, n'hésitez pas à mettre en scène des victoires en demi-teinte, temporaires ou qui ont exigé un tel sacrifice qu'elles en semblent dérisoires.

Abusez leurs sens : les sens d'un personnage correspondent généralement à ce que le meneur décrit. Commencez à changer vos descriptions en fonction de son état de santé ou d'esprit, voire donnez clairement deux versions différentes d'une même scène à deux joueurs différents. Ils monteront instantanément en pression.

Forcez-les à faire des choix : mettez-les face à leurs valeurs et leurs contradictions. Forcez-les à se salir les mains. Il y a longtemps qu'un combat ordinaire ne fait plus frémir personne. Par contre pour de nombreux joueurs, faire un choix difficile avec des enjeux élevés est une situation beaucoup plus tendue. Surtout si ce choix oppose, par exemple, les convictions et les intérêts du personnage, ou ceux du groupe. C'est une chose de tenter le paladin avec toujours plus de pouvoir, mais c'est autrement plus intéressant de l'amener à la déchéance justement pour poursuivre son idéal ou faire le bien.

Faites les assumer : une fois les décisions prises, encore faut-il en supporter les conséquences. Il doit toujours y avoir des effets visibles de leurs prises de position : sur eux, la façon dont ils sont perçus, leurs compagnons ou sur le monde. Montrez-leur qu'ils ne vivent pas dans un univers en carton-pâte et que ce n'est pas parce qu'ils sont des héros que personne ne souffre de leurs actes.

Divisez-les !

Dans l'esprit de nombreux joueurs, il n'existe qu'une seule chose sur laquelle ils peuvent compter de façon certaine : leurs camarades. Ils doivent certes endurer quelques railleries ou tentatives laborieuses d'incarner des animosités raciales, mais savent que si quoi que ce soit de sérieux arrive, ils seront là pour se serrer les coudes. Un autre moyen particulièrement efficace d'instaurer un climat oppressant est justement de les obliger à se méfier les uns des autres.

Donnez-leur une vraie raison d'être ensemble : cela peut sembler paradoxal, mais c'est pourtant le prérequis pour tout le reste. Si les personnages ne sont pas contraints de rester ensemble, l'idée même d'avoir quelqu'un qui suit le groupe à contrecœur, et donc la suspicion, s'évanouit.

Séparez-les : pas besoin de longs apartés pour faire naître la suspicion. Quelques signes, regards ou papiers échangés avec une fausse discrétion, et les joueurs se méfieront naturellement. Il suffit qu'un des joueurs ait la possibilité matérielle de communiquer avec vous à l'insu des autres pour faire naître le doute.

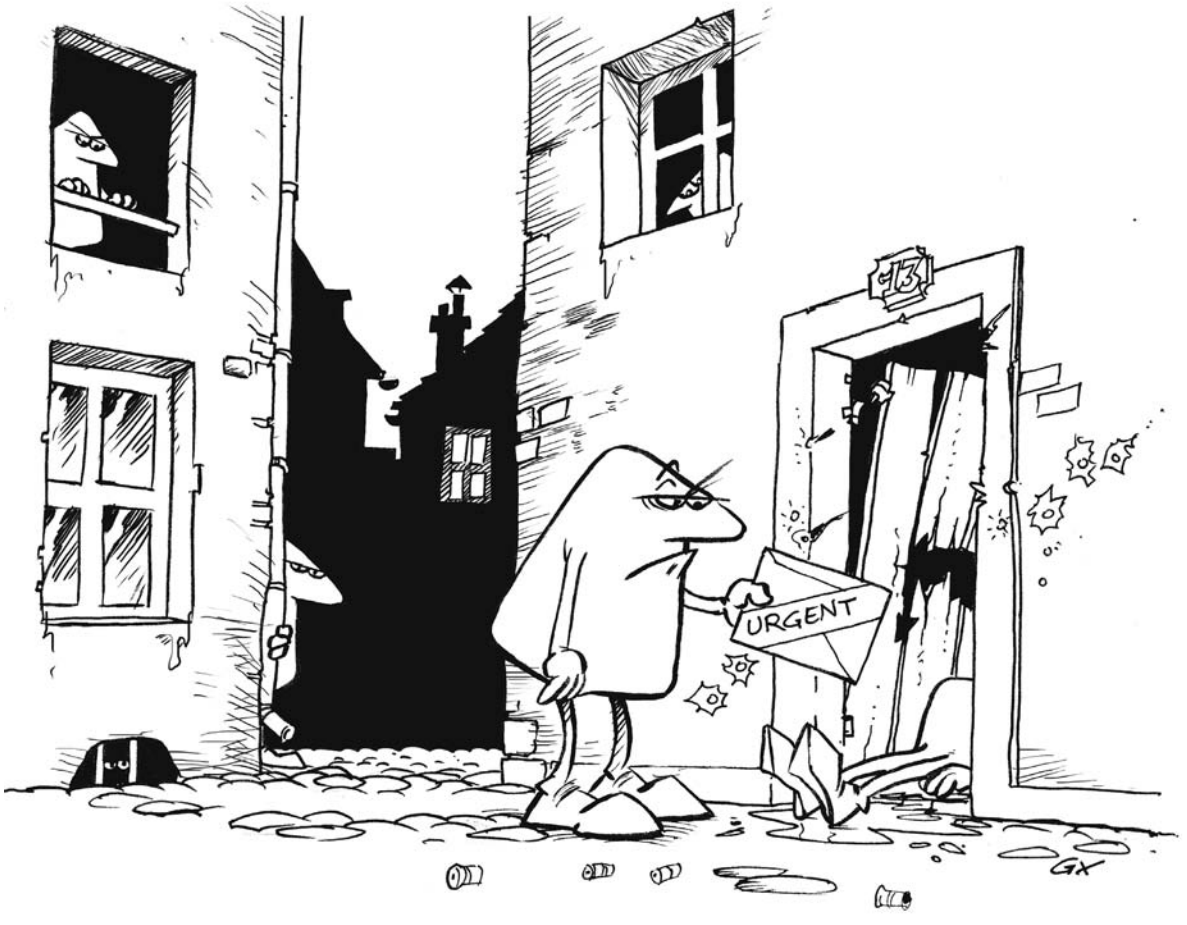
Pariez sur le mauvais cheval : il y a toujours un joueur plus propice à une morale élastique ou aux petites gaffes qui mettront les autres dans l'embarras. Mettez-le en situation de faire des erreurs, faites qu'il s'en tire sans encombre et arrangez-vous pour que les autres puissent se poser des questions sur ses intentions. La confiance devrait rapidement s'éroder.

Accentuez les déséquilibres : si vous voulez que deux COPS se déchirent, faites oublier ce qu'ils ont en commun pour attirer leur attention sur ce qui les sépare. L'un peut jouer un playboy de Venice, l'autre un père de famille de South Central. Pour cela, rien ne vaut les cadeaux de votre part (information, pouvoir, statut, équipement), surtout si ceux qui les reçoivent les méritent moins que leurs compagnons...

Donnez-leur des objectifs contradictoires et faites les choisir entre leurs compagnons et eux-mêmes : le point le plus évident, mais pas toujours le plus facile à utiliser avec subtilité. Faites en sorte qu'ils aient à la fois besoin les uns des autres, mais que leurs objectifs restent antagonistes. Le mari et l'amant, surtout si l'un est un gangster et l'autre un flic, peuvent s'unir pour retrouver la femme qui les lie, mais il est fort probable qu'aucun ne souhaite que l'autre arrive à ses fins.

Tenez-les en haleine !

Enfin, le dernier outil pour maintenir la pression, le suspense, bénéficiera bientôt d'un MJ Only à lui tout seul. Il repose sur le sentiment que le danger peut surgir à n'importe quel moment et que les phases de récupération n'en sont pas, ou peuvent ne pas en être. Comme dans le cas de la méfiance, l'essentiel est avant tout d'instaurer le doute. Les joueurs se chargeront tous seuls d'imaginer le pire.



Auteur : Tristan

DÉSTRUCTURER SON SCÉNARIO

Il n'est pas facile de surprendre ses joueurs. On cherche souvent une idée qui pourrait les sortir de la routine du scénario classique. Alors on crée un traître, on imagine une intrigue tarabiscotée ou on change de registre le temps d'une partie.
Et, si, tout simplement, on les surprenait par la façon de mener le scénario ?

Comment ça, déstructurer ?

Ils sont habitués, nos chers PJ, à une écriture et une structure classique : une exposition qui installe l'intrigue, un développement qui déroule l'histoire et un dénouement avec la confrontation finale et la résolution, le tout dans l'ordre chronologique.
Bien sûr, tout ceci n'est pas à jeter, bien au contraire ! Aucun scénario digne de ce nom ne peut s'écrire sans ces trois phases.
Mais on pourrait déstructurer tout ça et aborder les choses d'une autre manière, les servir à nos joueurs d'une façon différente. Même la plus basique des intrigues prendra alors une saveur particulière.
Bien sûr, cela vous demandera un peu de travail, mais n'est-ce pas tentant de créer une partie dont les joueurs se souviendront, juste grâce à la façon dont vous aurez choisi de la présenter ?

Alors allons-y, bousculons les habitudes.

D'abord l'intrigue...

La première chose à faire pour déstructurer son scénario est de l'envisager sous un autre angle. Ne pensez plus chronologiquement !

Il vous faut évidemment garder les trois phases classiques : exposition, développement, dénouement. Mais plutôt que de les penser de la façon habituelle (début, milieu, et fin de l'histoire), pensez-les en termes d'intrigue :

1) Introduction :

Vos personnages découvrent l'intrigue. Elle n'en est pas forcément à son début, mais c'est leur premier contact avec elle, donnez-leur suffisamment d'informations pour qu'elle se mette en place, que les PJ sachent ce qu'ils ont en face d'eux. C'est là que vous choisissez le point de départ du scénario.
Ex. : Les PJ sont flics, et ils enquêtent sur une série de trois meurtres. Le point d'entrée sera une scène où ils vont voir leur supérieur avec leur dossier et lui font un rapport pour qu'il appuie leur demande d'un mandat d'arrêt contre un suspect.

2) Développement :

Les étapes par lesquelles vos joueurs vont passer pour dénouer cette intrigue, que ce soit dans un ordre chronologique ou pas.
Ex. : Prenons leurs enquêtes sur ces meurtres. Nous introduirons d'abord le premier meurtre dont ils ont eu la charge, mais qui s'avèrera être le deuxième de la série, puis le troisième, intervenu pendant leur enquête. Ensuite nous présenterons le premier crime, une affaire prétendument résolue qui paraît maintenant sous un autre jour et qu'ils reprendront lorsqu'ils auront compris qu'elle est liée à leur enquête. Enfin, certains éléments sur cette dernière affaire leur seront apportés par un interrogatoire du présumé meurtrier qui croupit en prison (en fait un complice, mais pas le vrai coupable).

3) Conclusion :

La compréhension de l'intrigue.
Ex. : Ils ont un suspect, des preuves, le supérieur valide le tout et ils vont arrêter le type.

Les seules choses auxquelles vous devez penser, à ce stade de l'écriture, sont les éléments que vos joueurs auront à découvrir. Pour la façon, la question ne se pose pas encore.
Dans notre exemple, je n'évoque rien de la mise en scène du scénario : ce n'est pas le plus important. Ce qui compte, c'est de construire non pas chronologiquement, mais dans l'ordre d'acquisition des informations.

... puis la chronologie

Maintenant que vous savez dans quel ordre les éléments de l'intrigue vont parvenir aux PJ, décidez du contexte, de l'enchaînement des scènes, de ce que vous voulez faire jouer. L'important est que les personnages aient les informations dans le bon ordre. C'est là que votre idée de déstructuration prend toute sa valeur. Enchaînez les scènes qui n'ont rien à voir entre elles, mais gardez

un minimum de cohérence : vos joueurs doivent toujours avoir suffisamment d'informations pour appréhender correctement ce qu'ils sont en train de faire et pour pouvoir (ré)agir.
À ce stade, votre introduction doit être définie et vous devez déjà connaître le point de départ des PJ.
Ex. : vous écrivez vos scènes, décrivez la découverte des crimes, les pistes suivies par les PJ, le tout entrecoupé de scènes « au présent » où ils exposent leurs théories à leur supérieur, se justifient, interrogent le complice qui est retenu dans le commissariat ou en prison (ce qui fera aussi avancer l'enquête), etc.

Et une fin !

Pour la fin, je vous conseille de revenir au présent. Bien sûr, cela pourrait être une scène passée, mais il sera tout de même préférable de placer la conclusion au « moment où les personnages jouent ».
Les joueurs doivent avoir tous les éléments nécessaires à la conclusion de l'histoire. Ils en savent assez pour tout comprendre, pour mettre fin aux agissements du méchant, pour récupérer la puce volée, pour s'échapper, etc.
Ex. : une fois leur enquête exposée par les PJ, leur supérieur donne son feu vert pour l'arrestation (les joueurs savent enfin, comme leur hiérarchie, ce qui incrimine le suspect), et vous pouvez à présent leur faire jouer l'épilogue.

Outils de déstructuration

LE FLASHBACK ◄

Sans aucun doute l'outil le plus simple à utiliser, et le plus pratique. Le flashback intervient comme ça dans l'histoire, sans s'annoncer et sans raison particulière. Il est purement narratif.

Quelques petites choses à garder à l'esprit au moment de l'utiliser :
• évitez les flashbacks trop lointains, afin que vos joueurs ne trouvent pas étrange d'avoir la même feuille de personnage, surtout s'il y a de l'action.
• sachez les placer intelligemment, ne négligez pas le présent, et revenez-y par moments, en laissant vos joueurs utiliser les informations qu'ils ont acquises, le temps d'une scène.
• faites attention à ne pas en abuser, en proposant des tonnes de flashbacks dans le désordre à vos joueurs. Il faut garder de la cohérence.
• afin de bien enchaîner les flashbacks, et ne pas perturber vos joueurs, respectez une certaine chronologie. Du plus ancien au plus récent, ou l'inverse, peu importe, mais si les flashbacks sont nombreux, essayez de ne pas les mélanger.

La déstructuration doit servir votre récit, l'enrichir, lui donner un angle nouveau. Utiliser les flashbacks n'importe quand, juste pour « changer », n'est pas une bonne chose, sauf si ce ne sont que de courts éléments narratifs ou de simples informations (mais là, on ne parle plus de déstructuration, il s'agit juste d'un moyen malin et sympathique de faire passer les éléments du scénario).

L'AMNÉSIE ET LES SOUVENIRS ◄

Vous avez là un outil très intéressant : la mémoire de vos joueurs. Après qu'ils aient été frappés amnésie, vous pouvez leur rendre des bribes de souvenirs au rythme qui vous plaît, et dans l'ordre que vous souhaitez.

Vous pouvez respecter une certaine logique chronologique ou simplement distiller les souvenirs dans l'ordre (ou le désordre) qui vous semble approprié, en usant d'une logique purement narrative.
Les recouvrements de mémoire n'ont besoin d'aucune autre logique que l'enchaînement de l'esprit : ainsi, une information dont ils se souviennent peut les amener à une autre scène-souvenir sans que cela paraisse absurde.

La folie et les illusions

Cet outil à première vue séduisant sera très difficile à manier. Mais déconstruire le scénario en faisant jouer alternativement des scènes réelles et des scènes fantasmées/illusoires vous permettra de mettre en scène l'intrigue d'une façon vraiment unique.
Dans ce cas de figure, l'intrigue se construit de façon classique. Vous n'avez pas à vous préoccuper autant de la chronologie des évènements.
Il vous faudra prévoir une partie de l'intrigue d'un point de vue « réaliste » et une autre d'un point de vue « métaphorique », ou décalé de la réalité.
C'est la perception que les personnages ont du scénario qui est déconstruite, et cela offre une expérience de jeu plus que grisante.
Ex. : sous l'effet d'une malédiction, les personnages souffrent périodiquement d'illusions. Ils doivent donc mener leur aventure en alternant des périodes calmes et des périodes agitées où leur perception de la réalité est altérée (ils se croient soudainement chevaliers au service du roi, en mission dans une région maudite infestée par le chaos… et il n'en est rien).
Proposez à vos personnages de jouer à fond ces rôles pendant leurs accès de délire.
Quelles que soient les hallucinations des PJ, les « méchants » sont bien des méchants, et l'intrigue reste valable. Elle est simplement présentée différemment.

Brisez la linéarité

La grande difficulté de ce type de scénario est de ne pas en faire un canevas trop rigide. En effet, vous serez contraint de baliser le chemin afin que l'enchaînement des scènes paraisse logique et que l'ensemble demeure cohérent.

Quelques exemples d'utilisation des flashbacks

• Jouer sur deux tableaux en alternant avec le présent et un unique flashback, les deux se développant/révélant parallèlement au fil de l'avancée des PJ.
• Intercalez entre chaque scène d'une affaire présente de courtes enquêtes menées précédemment par les PJ et qui s'avèrent liées entre elles et à l'histoire en cours.
• Lors d'une soirée chez l'ambassadeur, à chaque fois que vos joueurs mangent un rocher au chocolat, ils revivent un évènement de la semaine passée qui leur donne un nouvel indice sur le coupable – lequel doit bien être à cette réception.

Aussi, n'hésitez pas à placer des éléments secondaires dans votre scénario. Qu'ils soient liés à l'intrigue principale ou dépendent d'une toute autre histoire, ne les rendez pas indispensables.
Prévoyez à l'avance ce qui déclenchera ces scènes : un objet, une rencontre, etc. Quel que soit le moment du scénario où le déclencheur se présente, faites jouer un flashback en rapport avec lui.
Vous obtiendrez des éléments réactifs aux actions des joueurs, leur donnant l'impression (pas si fausse) que le scénario évolue avec eux, et non malgré eux.
Comme ces scènes seront facultatives, faites les plutôt courtes, afin de ne pas déséquilibrer votre scénario dans le cas où les joueurs les déclencheraient toutes, ou n'en provoqueraient aucune.

Ex. : si les personnages décident de braquer le coffre de l'ambassadeur, ils y trouveront des bijoux. Ils vivent alors un flashback : une course poursuite en train de dégénérer dans les rues de la ville. Ils sont intervenus, mais un des voleurs s'est enfui avec son butin, à l'exception d'une broche qui est tombée de son sac. Une broche qui de toute évidence est assortie à une parure qui se trouve dans ce coffre.

L'intermède n'a rien à voir avec l'histoire, mais il offre une perspective nouvelle sur l'ambassadeur.
Les personnages peuvent aussi ne jamais ouvrir ce coffre : le scénario n'en souffrira pas.

Pour le plaisir !

Gardez à l'esprit que si vous utilisez ces méthodes, c'est avant tout pour le plaisir de faire jouer un scénario original. N'en faites pas quelque chose de fastidieux et de trop complexe : vous lasseriez vos chers joueurs, qui ne demandent qu'à s'amuser.
N'oubliez pas non plus que nous ne sommes pas au cinéma ! Ne proposez pas un scénario trop rigide où les joueurs n'ont rien d'autre à faire que subir l'histoire qui se déroule sous leurs yeux.

Et enfin, rappelez-vous le plus important : tout ça, c'est pour le plaisir !!

Un exemple de scénario déstructuré vous est proposé dans ce numéro. *Rendez-vous p. 39 pour découvrir cette aide de jeu mise en scène avec* ***C.O.P.S.***

Quelques exemples de scénarios déstructurés

De nombreux films utilisent la déstructuration du scénario. Certains en tirent même leur richesse !

L'exemple le plus parlant est ***Memento*** (Réal. : C. Nolan - Scen. : J. Nolan & C. Nolan - 2000).
Ici, la construction est parfaite : nous n'en savons jamais assez pour tout saisir avant la chute, mais jamais trop peu et pourtant nous accumulons les informations. C'est une écriture idéale pour ce type de scénario.

Pour vous aventurer plus loin dans ce concept, jetez donc un œil sur ces autres films, mis en valeur par la façon dont leur scénario a été structuré :

Pulp Fiction (Réal. : Q. Tarantino - Scen. : Q. Tarantino & R. Avary - 1994)
The Usual Suspects (Réal. : B. Singer - Scen. : C. McQuarrie - 1995)
Reservoir Dogs (Réal. : Q. Tarantino - Scen. : Q. Tarantino & R. Ava ry - 1992)
Il était une fois en Amérique (Réal : S. Leone - Scen. : H. Grey, L. Benvenuti, P. De Bernardi, E. Medioli, F. Arcali, F. Ferrini & S. Leone - 1984)

Dans un autre genre, avec un jeu sur la mémoire des personnages (et bien que l'intrigue reste linéaire) :

Las Vegas Parano (Réal. : T. Gilliam - Scen. : T. Gilliam, T. Grisoni, T. Davies & A. Cox - 1998)
Very Bad Trip (Réal : T. Philipps - Scen. : J. Lucas & S. Moore - 2009)

Pour le parallèle entre réalité et illusions, deux chefs-d'œuvre de David Lynch :

Lost Highway (Réal. : D. Lynch - Scen. : D. Lynch & B. Gifford - 1997)
Mulholland Drive (Réal. : D. Lynch - Scen. : D. Lynch - 2001)

Et enfin, parce que certains jeux vidéos peuvent aussi s'avérer très riches au niveau de la (dé)construction du scénario :

Silent Hill : Shattered Memories (Edit. : Konami - Dev. : Climax - 2010)
Second Sight (Edit. : Codemasters - Dev. : Free Radical Design - 2004)
Uncharted 2 : Among Thieves (Edit. : Sony Computer Entertainment – Dev : Naughty Dog – 2009)

Casus Belli

Rejoignez l'aventure Casus Belli, ABONNEZ-VOUS !

Assurez vous de ne manquer aucun numéro et soutenez le retour de Casus Belli en vous abonnant. Pour nous rejoindre dans cette aventure, rendez-vous sur notre site ***http://casus-belli.net/*** *ou renvoyez-nous ce coupon complété. L'abonnement pour un an (soit 12 numéros) vous coûtera la modique somme de* ***50 €****.*

Les paiements par chèque sont à mettre à l'ordre de "Axiome Abonnement" et vos envois seront à faire à l'adresse suivante :

Axiome Abonnement Presse
Lengarvin
06390 Coaraze

Offre valable pour la France métropolitaine. Pour vous abonner depuis tout autre lieu, connectez vous sur http://www.directabo.com/livre.php?cltitre=67

Civilité : Nom : Prénom :

Profession :

Age :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays :

E-mail :

Téléphone fixe : Téléphone portable :

Pour tous renseignements, contactez-nous par mail ou joignez notre abonneur via cette adresse : ***Abo@Axiomegroup.biz***

WWW.LUDIKBAZAR.COM

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 boites du jeu de cartes à collectionner Légendes des cinq anneaux !

Entre 15 et 25 euros TTC la boite 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 balafrées, 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 !

D.R.

Dead Like Me
Cyberpunk 3.0

Production française sortie récemment à la surprise générale - la gamme *Cyberpunk 3.0* étant gelée - *Dead Like Me* est une campagne en 5 volets destinée aux punks prêts à en découdre. Proposant la découverte d'une nouvelle Alterculture et une cavalcade à travers tout NightCity et au-delà, Dead Like Me sera l'occasion de pousser vos PJ en leur mettant la pression du premier au dernier scénario. Commençant sur les chapeaux de roues et promettant des pauses toujours repoussées et qui ne viendront finalement jamais, la campagne a été prévue pour être haletante et pour garder les joueurs à bout de souffle, contraints à relever la tête et combattre pour mériter chaque courte bouffée d'oxygène. Clairement et dès les premiers instants, chacun autour de la table saura qu'il s'agit ici d'une question de vie ou de mort et que le choix se résume à avancer ou crever.

Forcément, l'ensemble est un peu dirigiste, mais les séquences s'enchaînent naturellement et le rythme enlevé des scénarios vous donnera plaisir à lire la campagne puis à harceler vos joueurs d'une étape à la suivante sans que ceux-ci perdent leur si chère illusion de liberté. Faites-les souffrir, ne leur laissez pas le temps de réfléchir, ils vous remercieront.

On regrettera peut-être une légère diminution de cadence une fois parvenu à la dernière partie, baisse de régime que l'on pardonnera sans mal tant « l'affrontement final » promet en terme de roleplay et de mise en scène.

Bien écrit, bien conçu, le supplément a bénéficié d'un travail efficace pour ses illustrations, ses plans et sa mise en page, des points à souligner.

En résumé, pas de doute, les amoureux du futur sombre seront reconnaissants de ce sursaut heureux de leur gamme favorite et profiteront avec plaisir de cette campagne qui donne définitivement l'envie de replonger dans Cyberpunk et d'errer par les rues de NightCity, déterminé à imposer sa légende, par la force si possible.

Stéphane Gallot

D.R.

La Bible du Meneur de Jeu
Footbridge Editions

Comme son nom l'indique, *La Bible du Meneur de Jeu (BMJ)* est un recueil de conseils et d'outils à destination des MJ désireux de se perfectionner ou de ceux qui souhaitent sauter le pas et passer de l'autre côté de l'écran.

Écrit avec la volonté affichée de former un ouvrage de référence, le livre est organisé autour des cinq tâches principales qui attendent le MJ : le choix des différentes composantes du jeu, la création de la campagne, celle du scénario, l'animation de la partie et le suivi d'une session sur l'autre. Pour chacune d'entre elles, l'auteur présente un ensemble de techniques et des exercices ou des exemples permettant de voir concrètement ce qu'elles apportent.

Point négatif, l'ouvrage, première parution du nouvel éditeur *Footbridge*, souffre indubitablement d'erreurs de jeunesse, dont une maquette peu agréable qui ne rend pas justice aux efforts didactiques du texte.

Au point de vue du fond en revanche, le recueil fait ce qu'on attend de lui et c'est bien là l'essentiel. Tout ce qui compose la base du rôle de MJ est ici compilé sous la forme de conseils pertinents et de méthodes utiles clairement destinées à accompagner les débutants. Est également fourni un carnet regroupant une douzaine de documents conçus pour faciliter certaines des phases de l'élaboration d'une campagne ou de son suivi (cartes pour la création de scénario, interactions PJ/PNJ, etc.). Ceux-ci sont clairs, d'un usage immédiat, et pourront aisément servir d'inspiration aux MJ ressentant le besoin de les personnaliser.

La Bible du Meneur de Jeu est donc à recommander aux MJ débutants pour lesquels elle constituera un bon socle généraliste avec lequel démarrer. Le spécialiste n'y trouvera probablement pas les méthodes les plus avancées, mais ce n'est pas l'objectif d'un tel manuel et au final, il faut reconnaître que ce dernier comble un réel vide. Espérons qu'il ouvrira la voie à d'autres ouvrages, peut être encore plus spécialisés ou pratiques.

Brand

D.R.

D.R.

Cartels Fantômes
Shadowrun 4

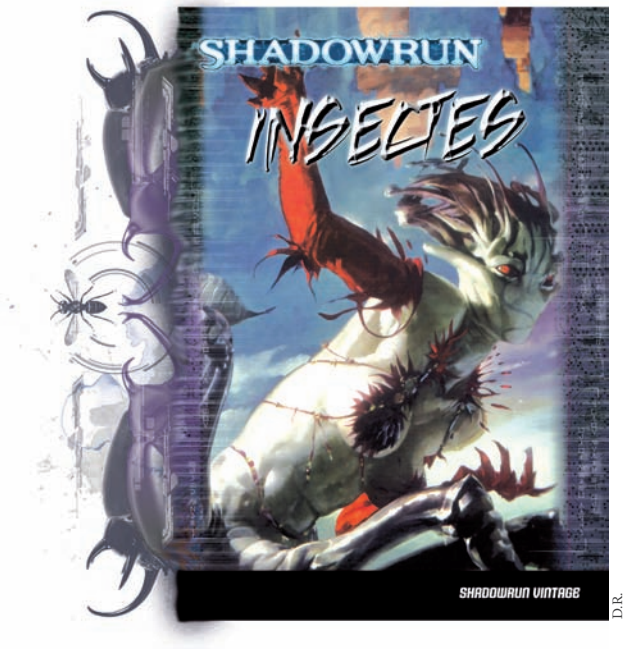
La drogue est un sujet qui n'avait jamais vraiment été développé dans l'univers *Shadowrun*, et si les BTL n'ont de cesse d'apparaître en fond depuis les débuts, les stupéfiants et leurs réseaux n'avaient pas à ce jour été abordés en profondeur.
Je m'attendais donc à découvrir dans ces pages un pan inconnu du *Sixième Monde* présenté sous la forme récréative d'une campagne, un programme honnête pour lequel je ne vibrais pas pour autant d'impatience, moins en tout cas que pour d'autres suppléments comme *Unwired*. Autant le dire, j'avais tout faux et je suis allé de surprise en surprise au long des 192 pages de pur bonheur que recèle *Cartels Fantômes*. Loin de mes attentes initiales, la campagne s'est révélée être un trip haut de gamme, un voyage d'enfer aux quatre coins du monde éveillé dont on ne sort pas indemne.
Le livre s'ouvre sur les bases de données de *ShadowSea* et permet de mesurer l'ampleur des dégâts causés par une nouvelle drogue éveillée qui sera le fil rouge du supplément et de la campagne. Le tempo (ou flipside) est une création de génie et sera le support de nombreuses intrigues à venir, c'est une certitude. Quelques anciens y verront peut-être même la Menace Insecte 2.0 tant les enjeux et mystères autour de cette drogue ont su être développés avec brio par les auteurs.
Après cette remarquable ouverture dont la lecture est un régal, vous serez dans l'ambiance, paré pour le feu. De Seattle à Hong-Kong en passant par L.A., l'Europe et l'Amazonie, les scénarios vous feront voir du pays. Divisée en quatre grands chapitres, la campagne est bien pensée et offre des situations variées. Par ailleurs, si les scénarios prévus sont parfois brossés rapidement, laissant un peu de boulot au MJ, le travail est là et on reste proche du clef en main.
Au terme de ces aventures, vos PJ auront peut-être, à raison, le sentiment d'avoir manqué des éléments mais ils auront vécu une grande campagne et traversé avec succès le meilleur supplément écrit à ce jour pour la gamme *Shadowrun 4*. Vivement la suite !

Stéphane Gallot

Roi des Mers
Yggdrasill

Vous le savez sans doute déjà, les hommes du Nord sont des marins, et pourtant jusqu'ici nous n'avions rien sur leurs navires. C'est enfin chose faite. Et de belle façon !
Comme les autres livres de la gamme, *Rois des Mers* commence par mettre les points sur les i, balayant les clichés et idées reçues, et restitue leur sens à des termes aujourd'hui mal employés.
Viennent ensuite un rappel des avantages des chemins des eaux et une rapide description des principales voies maritimes empruntées par les hommes de la Scandia, détaillant les trajets ainsi que les intérêts commerciaux de ces itinéraires.
Puis sont abordés les aspects techniques des navires, avec une description précise des « *chevaux des mers* » ainsi qu'un petit cours sur leurs créations, présentant les avantages et inconvénients des différents types, chaque vaisseau ayant été créé par un maître artisan avec un but bien précis (commerce, raid, transport de guerriers, etc.). Une fois ce chapitre achevé, vous disposerez de toutes les informations nécessaires à l'organisation d'une expédition, quel qu'en soit le but. Ne manquent à ce stade que les règles de combat maritime, qui suivent évidemment. Encore une fois, informations et détails sur le combat naval (très risqué vous vous en rendrez compte) précèdent les règles, ajoutant à nouveau au « réalisme » tant apprécié de ce jeu. Et c'est là qu'on trouve la vraie merveille de ce supplément… Par-delà les confins : la suite de la campagne !!
On est face à du lourd, du très lourd même. Ce long scénario en trois chapitres reprend la campagne immédiatement après Les 9 Mondes et pour les retardataires, il est possible de prendre la campagne en cours. Je ne dévoilerai rien de ce petit chef d'œuvre, si ce n'est que vous et vos joueurs n'êtes pas au bout de vos peines. Bizarrement, le supplément s'achève avec un petit scénario très court, sans aucun lien avec la campagne, ce qui déçoit un peu. Ce dernier est très bien mais perd de sa valeur placé juste après son grand frère. En bref, arrêtez de lire pauvres fous et courez dans vos boutiques !

Requiem



D.R.
D.R.

Insectes
Shadowrun Vintage

Deuxième ouvrage de la collection Shadowrun Vintage, *Insectes* a la difficile mission de succéder à *Harlequin*, la plus célèbre campagne de l'univers *Shadowrun*. Un pari tendu que le supplément relève avec brio.

Commençant par un excellent scénario (ceci dit sans nostalgie), l'ouvrage présente ensuite le compte rendu d'enquête de deux journalistes mettant au jour les horreurs tapies derrière une organisation prétendument humanitaire. Agréable à lire, cette partie permet de mieux cerner l'ensemble de l'affaire et vous fera plonger tout à fait dans l'atmosphère toute particulière de ce supplément.

Vous pénétrerez alors dans la part la plus importante d'Insectes, un guide complet de la ville de Chicago au fil des sombres évènements de 2055-58. Mise en texte via l'artifice de posts et documents divers laissés en accès libre sur les forums de *Shadowland* (l'ancêtre de *ShadowSea*), cette partie développe en profondeur la chronologie, la géographie et l'ambiance d'une Chicago devenue zone de quarantaine suite à une invasion inattendue et l'explosion d'une charge nucléaire tactique. Décrivant l'ensemble des opérations d'envergure et détaillant les acteurs majeurs de la zone sensible, ce guide fait de Chicago la seule ville véritablement à même d'éloigner vos runners de leurs ombres habituelles. Si vous avez débuté Shadowrun avec la 3ème ou la 4ème édition, sachez par ailleurs que vous pourrez découvrir dans ces pages l'une des plus mythiques menaces du Sixième Monde et l'origine de certaines craintes désormais bien ancrées chez les runners vétérans.

Au final, Insectes présente un matériel de premier ordre et la forme fait honneur au fond tout au long de ses 192 pages. On regrette la présence d'un unique scénario mais l'ensemble de l'enquête et le contexte développé dans la dernière partie du livre ouvrent un terrain de jeu enfin apte à concurrencer Seattle en terme d'ambiance et d'intérêt, pour le temps d'une escapade ou plus si affinités. Vétérans nostalgiques ou runners débutants, ne passez pas à côté !

Stéphane Gallot

L'Affaire Armitage
Cthulhu

Ce supplément propose une campagne pour ***Cthulhu*** qui n'a rien de commun avec ce que nous avons l'habitude de voir.

Le coeur de l'ouvrage se trouve dans les dernières pages : dix documents, écrits de la main de Henry Armitage, et que celui-ci et ses proches retrouvent petit à petit dans leurs affaires. Dix documents qui racontent plusieurs enquêtes menées par Armitage et son équipe et qui conduisent à une fin atroce. Dix documents que le professeur ne se souvient pas avoir écrits, et pour cause... il ne l'a pas encore fait.

Les joueurs se retrouvent avec les documents en main et vont devoir enquêter sur ce qui est (ou va) arriver, démêler cette intrigue et comprendre comment éviter une issue funeste.

Ils vont pouvoir librement faire le tour des PNJ, organisations, lieux, objets cités dans les pages remises au compte-goutte, et reconstituer le puzzle.

Le reste de l'ouvrage est ce qui fait toute l'originalité de ce supplément. Car la campagne n'est pas écrite.

Les documents, bien sûr, ont une logique que les PJ pourront suivre et comprendre. Mais pour le reste, il n'y a aucun canevas, aucune piste à suivre, aucune balise. Le MJ devra accompagner les joueurs dans leurs enquêtes et improviser en fonction des plans qu'ils échafauderont.

De nombreux conseils sont là pour l'y aider, et tout est pensé pour lui simplifier la tâche. Le plus gros de l'ouvrage est un catalogue de PNJ, lieux, factions, objets… décrits selon qu'ils soient bons, neutres ou méchants, sinistres ou sans intérêts, importants ou pas. C'est au MJ de faire ses choix et de décider qui sont les mauvais et qui sont les alliés, à quel point ils sont impliqués, quel objet est majeur, mineur ou simplement faux. C'est au MJ, en bref, de construire sa campagne, en fonction des actes de ses joueurs, afin de leur offrir le meilleur déroulement possible.

Une campagne pleine de conseils, pour laquelle on préfèrera peut-être un MJ expérimenté, et qui offrira une expérience unique à toute la table.

Tristan

Communauté

CASUS PEOPLE

Par Jérôme Larré, Stéphane Gallot, Tristan, Pierre B. & tant d'autres...

Parce que le ridicule ne fait qu'1D6 points de dégâts

LE MONDE DU JEU

Ce mois-ci, nous avons le plaisir d'inaugurer une nouvelle rubrique ! Consacrée à notre joyeuse et dynamique communauté, elle sera le moyen de parler des conventions qui s'organisent tout au long de l'année sur l'ensemble des terres francophones, des associations qui font vivre notre passion, mais aussi des diverses initiatives qui nous semblerons mériter un coup de projecteur.

Bien sûr, et quoique certains membres de la rédaction soient en mesure d'écrire un « guide du routard rôliste », nous ne sommes pas forcément au courant de tout. Aussi, si vous souhaitez nous faire connaître vos initiatives ou pensez que quelque chose doit absolument figurer dans ces colonnes, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse qui vous est dédiée : manif@casus-belli.net

VU DANS Di6DENT !

Stéphane n'a pas de moustache en vrai (enfin c'est ce qu'il dit)

VENGEANCE !!!

Retour au score
Casus 1 • Di6Dent 1

Photomontage honteux

Vos rédacteurs ont brillé tout au long du week-end Casus Belli au Monde du Jeu (et au Festival du Jeu Vidéo), les chiffres :

- *2ème place au championnat de poker •*
- *1ère place sur Forza Motorsports •*
- *les plus belles gueules de zombies •*
- *un bouchon de champagne envoyé à 1d8 stands de distance •*
- *87 décibels constatés à chaque passage de cosplayeuse •*
- *936 blagues inédites dont 813 bides •*
- *6 stylos mystérieusement disparus •*
- *plus de 20 dédicaces que nous nieront avoir écrites •*
- *etc.*

La doublure de F.Saquet himself !

100% pas relu, et pour cause ...

Didier Guiserix (à gauche) et Stéphane (sans moustache).

À tout seigneur, tout honneur ! Comment pourrions-nous ouvrir cette rubrique autrement qu'avec le Monde du Jeu, le principal salon francophone traitant du jeu de rôle ? Évidemment, Casus Belli était présent avec une bonne partie de la rédaction répartie entre notre stand et ceux des divers éditeurs.

Rédac' chef : une vie de souffrances.

Ce second week-end de septembre, ce ne sont pas moins de 69.000 personnes que nous avons vues affluer dans les allées du salon parisien. À l'affut des nouveautés et de leurs auteurs et illustrateurs favoris, les rôlistes « *hardcore* » étaient au rendez-vous, bien décidés à jouer, tailler le bout de gras sur les stands et arracher quelques dédicaces. Plus surprenant, la plupart des exposants ont pu constater la présence de nombreux joueurs occasionnels - voire de parfaits néophytes - ravis de pouvoir mettre à jour leur connaissance du monde rôliste et de découvrir la diversité pléthorique de jeux originaux disponibles en français. L'année 2010 semble être une année de retour au jdr pour nombre d'anciens joueurs, souhaitons que le mouvement continue.

Derrière leurs étals, les éditeurs avaient sorti le grand jeu ! Dernier grand salon parisien depuis la disparition de la Gencon française, le Monde du Jeu est devenu un lieu de choix pour présenter nouveautés et avant-premières et il était bien difficile de savoir où donner de la tête et du porte-monnaie en présence de tant de belles choses. Pour vous aider à faire vos choix mais surtout pour le plaisir, les équipes du Grog et d'Opale (entre autres associations) organisaient des parties sur l'ensemble des trois jours et autant dire qu'elles eurent fort à faire pour tenir les joueurs déchainés au milieu du bruit et de la fureur du salon.

Du côté de la presse ludique, le salon a également été placé sous le signe de l'effervescence et ce fut l'occasion de se lancer ou de se faire connaître du public pour plusieurs nouveaux magazines. Casus Belli bien sûr, dont le retour a surpris nombre de visiteurs qui n'avaient pas eu l'occasion de lire le n°1, mais aussi Di6dent, un copieux quadrimestriel axé jeux de rôle qui présentait son numéro 0 en pdf, et Ludika, un mensuel très généraliste qui souhaite traiter de tous les types de jeux « traditionnels » (figurines, cartes, plateau et jdr) et qui sera disponible en boutiques à partir de novembre.

Le 7ème Cercle représenté ici par Jee, Kristoff et Neko (de droite à gauche).

En résumé, l'année aura été marquée à la fois par une affluence record et un nombre de sorties impressionnant. Le Monde du Jeu s'inscrit clairement en tant que principal événement de la communauté rôliste francophone et comme une occasion trop rare de rassembler en masse joueurs, auteurs, illustrateurs et éditeurs au même endroit pour témoigner de notre passion commune dans une ambiance survoltée. Pour les plus enthousiastes (ou les plus forcenés), c'est aussi le lieu idéal pour se tenir au courant de tout ce qui se fait, se prépare, se teste, glaner les dernières rumeurs ou indiscrétions, etc. Le reste de l'année, il faudra suivre nos news.

Pour nous, ce furent trois jours riches en fous rires et en découvertes, l'occasion de pouvoir enfin rencontrer nos lecteurs, et si le week-end fut physiquement éprouvant, nous retenons surtout de ces trois jours qu'ils furent une fête du monde rôliste et du monde ludique en général. Nous en sommes revenus épuisés mais heureux, et les cartons pleins de nouveaux projets pour les mois qui approchent.

En bref, nous attendons avec impatience l'année prochaine et espérons vous y retrouver aussi nombreux que pour cette édition. Souhaitons que le salon ne pâtisse pas du manque de succès inquiétant du Festival du Jeu Vidéo, qui lui avait pourtant permis de trouver une deuxième jeunesse.

Un dernier mot pour finir : un grand merci aux Atomic Bamboos et aux Samsung Girlz ! ■

Au rayon des nouveautés, vous pouviez découvrir :

- LIVRES DE BASE :

- **Les Ombres d'Esteren**[1] (Agathe), un jeu médiéval à l'ambiance gothique et horrifique inspiré des mythes celtiques ;
- **Z-Corps**[1] (7ème cercle), qui permet d'incarner de simples survivants ou des équipes de décontamination suréquipées dans un middle-west infesté par les zombies ;
- **Mahamot**[1] (XII Singes), un jeu de « space & sorcery » où les humains vivent depuis des générations dans de vastes vaisseaux spatiaux et rencontrent des civilisations extra-terrestres;
- **Te Deum pour un massacre** (Matagot) le jeu de rôle historique de référence pour tout ce qui concerne les guerres de religions, présenté dans une superbe deuxième édition augmentée ;
- **Deadline**[2] (John Doe), une campagne prête à jouer – un « burst » -, dans une ambiance inspirée des techno-thrillers à la Tom Clancy sur fond de fin du monde annoncée ;
- **La bible du meneur de jeu**[1] (Footbridge) et Dirty MJ (Bibliothèque Interdite), deux livres de conseils aux MJ aux angles d'approche radicalement différents.

- SUPPLÉMENTS :

- **Rois des mers**[1] (7ème cercle) pour **Yggdrasill** ;
- **L'affaire Armitage**[1] (7ème Cercle) pour **Cthulhu** ;
- **Livre VII : Les Services Occultes**[2] (XII Singes) pour **Trinités** ;
- **Ghost dance**[2] (XII Singes) pour **BIA** ;
- **La guerre et la désolation** (Matagot) pour **Metal Adventure** ;
- **L'Appel des Étendues**[2] (Bibliothèque Interdite) pour **Rogue Trader** ;
- **Scion : Dieu**[3] (Bibliothèque Interdite) pour **Scion** ;
- **Dead Like Me**[1] (Oriflam) pour **Cyberpunk 203X** ;
- **Le bestiaire**[2] (Black Book) pour **Pathfinder Jdr** ;
- **Le Recueil du val de Sombrelune**[2] (Black Book) pour **Pathfinder** ;
- **Le Retour des Ténèbres**[2] (Black Book), les trois premiers tomes de la campagne et le compagnon avec le recueil associé **Descente en Ombreterre**[2] pour **Pathfinder** ;
- **Cartels Fantômes**[1] (Black Book) pour **Shadowrun** ;
- **Insectes**[1] (Black Book) pour la collection **Shadowrun Vintage**.

[1] **Critiqué dans le présent numéro de Casus Belli**
[2] **Dont la critique est parue dans le numéro 2 de Casus Belli**
[3] **Qui sera critiqué dans nos pages dès le mois prochain**

Autour du JdR

Le Donjon de NaheulbeuK

Célébrité oblige, nous avons testé pour vous Le donjon de Naheulbeuk : le jeu de société.

Pour les malheureux qui ne connaissent pas l'univers de Naheulbeuk (et pour les autres aussi, du coup), voici un aperçu : chacun des joueurs (de 3 à 6) incarne un aventurier loufoque, membre d'une compagnie dont le but est de récupérer la douzième statuette de Gladeulfeurha, artefact légendaire permettant l'accomplissement de la prophétie, actuellement en possession du terrible Zangdar. Ce dernier se trouve bien à l'abri au fin fond du donjon, véritable labyrinthe de salles obscures, remplies de pièges infâmes, où errent toutes sortes de créatures aussi stupides que diaboliques. Un univers bourré d'humour et de références aux jeux de rôle.

Le donjon de Naheulbeuk est un jeu en coopération, chacun des membres de la compagnie dépendant des autres, pour le meilleur ou pour le pire.

Dans la boîte vous trouverez le livre de règles, des accessoires (plateau, cartes, pions, etc.), ainsi qu'un livret d'initiation permettant de découvrir le jeu et ses règles au fur et mesure de l'avancée du groupe dans l'aventure.

Une fois ma bande de bras cassés réunis et les rôles distribués, nous avons bien évidemment commencé par le scénario d'initiation. Première bonne surprise, le système de règles est très bien expliqué et d'une simplicité enfantine. J'y reviendrai un peu plus loin.

À la fin du scénario d'initiation (que nous avons perdue en groupe et à cause du Nain) nous nous sommes attaqués à la création de notre premier vrai donjon. De nombreuses cartes donjon permettent de créer un labyrinthe différent à chaque partie (mais il existe plusieurs donjons pré-créés). Une fois le donjon mis en place, nous nous sommes retrouvés devant l'entrée. C'est à ce moment qu'il faut déterminer qui de la compagnie ouvrira la marche pour la première salle. L'heureux élu, appelé le Preums, changera à chaque nouvelle salle, et sera considéré comme le leader du groupe (c'est aussi celui qui ramasse le premier, en cas de piège par exemple). Le Preums tire donc une carte donjon et la lit à voix haute aux autres joueurs. Trois types d'événements peuvent alors survenir : les choix, les tests et les bastons.

1. Les choix.

Il arrive qu'une salle offre plusieurs possibilités à nos héros. La décision est prise à la majorité (en cas d'égalité, le Preums tranche). Par exemple : « la porte d'entrée du donjon (salle numéro 1). Les joueurs ont le choix entre frapper à la porte, crocheter la serrure ou faire le plus de bruit possible pour attirer les gardes dehors. ».

2. Les tests.

Pour progresser dans le repaire de Zangdar, les héros doivent surmonter de nombreuses épreuves. Il en existe de 8 sortes (d'équilibre, d'escalade, de dextérité, etc.), que les joueurs doivent réaliser dans un temps imparti. Le petit minuteur (qui n'est pas très pratique et légèrement défectueux) permet de les chronométrer. Pour le test d'équilibre par exemple, le joueur doit se lever de sa chaise, tourner (éventuellement plusieurs fois) autour de la table et se rasseoir – le tout avant la fin du temps convenu et avec une carte sur la tête (qui ne doit bien évidemment pas tomber). Les tests peuvent être individuels ou de groupe, auquel cas tout le monde doit mettre la main à la pâte.

3. Les bastons.

Chaque joueur dispose d'un nombre de cartes baston (indiqué sur la feuille de personnage) distribuées au début de chaque affrontement et défaussées à la fin celui-ci. Sur ces cartes figure une lettre permettant de constituer des mots (encore une fois précisés sur la feuille de personnage) correspondant à des attaques. Les héros ont le droit d'échanger des cartes, et pour chaque mot posé et crié, ils piochent trois nouvelles cartes. Une fois le temps écoulé, on calcule le nombre de coups portés par chaque joueur, le but étant d'atteindre voire de dépasser le nombre de points de vie du monstre.

Chaque personnage dispose d'un talent et d'une capacité spéciale (plus ou moins utile pour le groupe), ainsi que de points de vie qu'il peut perdre au cours d'une baston (s'il perd, ou ne cogne pas, etc.), dans un piège, et dans d'autre cas selon les cartes donjon. Une fois tous ses points de vie perdus, le héros meurt. Sa feuille de personnage est mélangée à celles restée dans la défausse, et le joueur retire un perso dans le tas. Si, coup de bol, il retombe sur le sien, il reprend ledit perso là où il en était (avec ses niveaux, son équipement, etc.). Sinon, il continue la partie mais avec un nouveau personnage de niveau 1.

En conclusion, génial ! Tout est fait pour que les initiés et les autres plongent dans l'ambiance délirante de la BD, et c'est une réussite. Ce jeu est la garantie de nombreuses heures de rigolade. Testé, validé et approuvé !

Requiem

J'apprécie :
- l'univers et l'ambiance de la BD sont vraiment bien retranscrits
- La simplicité des règles
- Le p'tit guide d'initiation (on peut jouer sans devoir lire les règles)

Je regrette :
- Le minuteur de mauvaise qualité

J'aime pas :
- Le ménestrel

Classiques & indés

autour du Polar et de la Série Noire

• Côté lecture,
si vous n'avez pas encore eu la chance de plonger dans l'œuvre de **James Ellroy**, corrigez le tir dans les meilleurs délais. Il est l'un des plus grands maîtres du genre aujourd'hui. En commençant par *Le Dahlia Noir*, qui est déjà devenu un classique, vous pourrez faire vos premiers pas fièrement accompagné à travers les ombres de Los Angeles.
Si d'ailleurs, vous recherchez des classiques, l'œuvre de **Raymond Chandler** n'attend que vous. L'auteur ayant créé les codes modernes du genre et donné une impulsion nouvelle à cette littérature, un détour par ses écrits s'impose. Selon votre sensibilité, peut-être attaquerez-vous avec *Adieu ma jolie* ou qui sait, peut-être irez-vous trouver *Le grand sommeil* ?
Le chef-d'œuvre de **Herbert Lieberman**, *Necropolis*, vous permettra de mieux appréhender la notion d'écriture de la ville tant le New-York de la fin des seventies vit dans ses pages, jusqu'à devenir un personnage à part entière. Grand prix de littérature policière 1978, ce livre extrêmement documenté vous fera suivre le quotidien particulier du médecin légiste en chef de la « *Grande Pomme* », un quotidien qu'a bouleversé la disparition récente de sa fille unique.
Parce que les français savent aussi faire des polars et écrire « *noir* », nous vous recommandons la lecture de *La Sirène Rouge* de **Maurice G. Dantec** et de *In tenebris* de **Maxime Chattam**.
Enfin, les ouvrages de **Dennis Lehane** sont incontournables. Ruez-vous donc sur *Mystic River*, *Shutter Island* et surtout sur la série mettant en scène les privés Patrick Kenzie et Angela Gennaro qui commence avec *Un dernier verre avant la guerre*. Boston ne sera plus jamais la même pour vous. Tout est remarquablement bien écrit (et bien traduit) et il s'agit d'une œuvre à découvrir de toute urgence si vous aimez les personnages construits et les polars de qualité.

• Au cinéma,
il vous faudra passer par les classiques et voir au moins *Le Faucon Maltais* (de **John Huston**, *1941*).
Si vous avez apprécié ce premier tour d'horizon, nous vous encourageons à visionner dans les meilleurs délais *Dark Blue* (de **Ron Shelton**, *2002*) qui offre probablement son meilleur rôle à Kurt Russel, *Dernières heures à Denver* (de **Gary Fleder**, *1995*), qui aurait mérité plus d'attention lors de sa sortie, *Payback* (de **Brian Helgeland**, *1999*), qui a su respecter l'ensemble des codes du genre tout en jonglant entre comédie et polar, un pari difficile, et bien sûr les chefs-d'œuvre plus connus que sont *L.A. Confidential* (de **Curtis Hanson**, *1997*), *Heat* (de **Michael Mann**, *1995*) et *Chinatown* (de **Roman Polanski**, *1974*).
Plus globalement, nous vous recommandons chaudement l'ensemble des films primés au *Festival du Film Policier de Cognac* (malheureusement disparu depuis 2007).
Pour aller plus loin et découvrir le polar et la série noire autrement, jetez-vous sur les films de **Johnnie To**, immense maître du polar « *made in hong-kong* » auquel nous devons notamment *P.T.U.* (*2003*), *Exilé* (*2006*), *Breaking News* (*2004*), *The Mission* (*1999*) et *Élection* (*2005*) qui fut présenté au Festival de Cannes.
En Asie toujours, ne ratez sous aucun prétexte *Memories of Murder* (de **Joon-ho Bong**, *2003*), une merveille venue de Corée et inspirée de faits réels. Pendant les vingt premières minutes, vous penserez sûrement que nous vous avons tendu un piège, mais arrivé au générique de fin, vous garderez de ce film un souvenir impérissable. À découvrir aussi : *The Chaser* (de **Hong-jin Na**, *2008*), une perle noire comme seule la Corée semble capable d'en créer aujourd'hui. Nommé pour le prix de la « Caméra d'Or » à Cannes en 2008, le film eut droit à une standing ovation de près de 10 minutes lors de sa première diffusion.
Enfin, parce que le *"noir"* peut accompagner d'autres genres et s'éloigner des contextes réalistes, nous vous conseillons de voir ou revoir *Strange Days* (de **Kathryn Bigelow**, *1995*), l'excellent *Dark City* (de **Alex Proyas**, *1998*) et le grand classique *Blade Runner* (de **Ridley Scott**, *1982*).

• Pour compléter votre culture BD,
voici deux titres que vous êtes désormais dans l'obligation de connaître : *Blacksad* (de **Díaz Canales** et **Guarnido**) et *Sin City* (de **Frank Miller**). La première série rend un hommage vibrant au polar, la deuxième a su faire du roman graphique noir un art à part entière. Deux œuvres bien différentes qui inspirent un immense respect.

• Coté animé,
Cowboy Bebop de **Shinichiro Watanabe** sera pour vous une source d'inspiration polar à exploiter sans modération.

• Coté manga,
Que ce soit en papier ou en anime, l'excellent *Monster* de **Naoki Urasawa** est un polar à l'ambiance étrange et désespérée, prenant du début à la fin, mettant en scène avec doigté une intrigue bien ficelée et des personnages souvent plus complexes qu'il n'y parait.

• Enfin, côté jeu vidéo,
Le jeu *Heavy Rain* édité par Sony Computer Entertainement et sorti en 2010 est un véritable film interactif, dans la droite lignée de thrillers classiques comme *Seven* de **David Fincher**. Vous proposant d'interpréter tour à tour quatre personnages à la recherche d'un tueur en série, tout se base sur les choix du joueur pour aboutir à l'une des dix-huit fins possibles de l'histoire. L'ambiance sombre et dure du jeu en font un titre à ne pas manquer.

SPÉCIAL HALLOWEEN

NOVEMBRE 2010

WHODUNIT ?
Casus Belli – 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. Premier Détective : Stéphane Gallot. Conseils et Astuce : Didier Guiserix. Direction Artistique, Création Graphique et Maquette : Pierre Berton - Studio Esprit PI - www.esprit-pi.com. Rédacteurs : Anthony « Yno » Combrexelle, Jean « Alahel » Fridrici, Guillaume « Requiem » Gallot, Emmanuel Gharbi, Le Grümph, Jérôme «Brand» Larré, Pierre Nuss. Illustrateurs : Brain Salad, Bruno Bellamy, Le Grümph, Greg Guilhaumond (www.gargamatron.fr), Didier Guisérix, Nicolas « Nicozor »Le Tutour (nicolas.le-tutour@wanadoo.fr), Jérôme « Jee » Huguenin. Photographes : David « Davidalpha » Robert (bien malgré lui) et l'Agence TAKO Presse. Illustration de couverture : Pierre Berton. Nous tenons à remercier tout particulièrement Mme Jacqueline Berthier, Irène De Launay, Joëlle Rey Miard et Ceridwen pour leur soutien, leur aide et tant d'autres choses. Nous tenons à présenter nos excuses à Mlle Florianne Berger pour tout le temps pendant lequel nous la privons chaque mois de son compagnon.
Impression : Imprimerie FERREOL, 6 rue du Périgord 69330 MEYZIEU. Distribution : MLP & Millénium. Numéro ISSN : 0243-1327. Commission Paritaire : numéro en attente d'attribution Dépôt Légal : à parution. Publication Mensuelle – N°3. Octobre 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.
Si vous souhaitez acheter un insert publicitaire dans Casus Belli, contactez Stéphane par courrier ou mail à l'adresse regie@casus-belli.net

PORTEZ HAUT VOS COULEURS

Photos non-contractuelles.

Casus Belli

OUVRE SA BOUTIQUE OFFICIELLE

www.comboutique.fr/casus-belli

ET LE MOIS PROCHAIN, DÉCOUVREZ LE SLIP CASUS :
L'ÉLÉGANCE À PORTÉE DE TOUTES LES BOURSES.

LA CONTAMINATION CONTINUE...

ECRAN Z-CORPS

7ème Cercle

WWW.7EMECERCLE.COM