

Ordesang & Belli

n°5

février / mars 2011

Jeux de rôle

Critiques
Aides de jeu
Scénarios



dossier

+

FIN DU MONDE

AIDES DE JEUX : Ordesang, la Fête de Jöl, le Twist Final, PJ & MJ Only, Coup de foudre à...

SCÉNARIOS : L'Appel de Cthulhu / Brigade Chimérique, Ombres d'Esteren (officiel), Yggdrasill (officiel)

CRITIQUES : 2012 : Extinction, Achéron, Cats ! La Mascarade, D6 Intégral, Dark Heresy : Ascension...

BLACK TRINITY : la conclusion épique de votre campagne générique occulte contemporaine

MENSUEL 5,50 €

L 14508 - 5 - F: 5,50 €



PATHFINDER

LE JEU DE RÔLE

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



KINGMAKER
EXPLOREZ UN TERRITOIRE
CONSTRUISEZ UN ROYAUME !
LA NOUVELLE CAMPAGNE PATHFINDER

www.black-book-editions.fr/pathfinder





édito

C'est après avoir écouté le podcast de la Cellule (« Podcast HS : vous avez dit FFJDR ? ») que j'écris ces quelques lignes.

Si le web a cette capacité curieuse de créer des scandales à partir de peu de choses, nous avons ici un exemple assez flagrant de ces communications ratées qui provoquent les vagues électroniques.

Après un premier dérapage bruyant, Thomas Laborey, président de la FFJdR récidive, persiste et signe dans cette interview d'une manière bien singulière.

S'il assimile les Playmobils à une éventuelle forme primaire de jeu de rôle, il exclut par contre Donjons & Dragons de la définition de notre loisir. Je m'étonne. Mais ce sont les cinq dernières minutes de l'enregistrement qui me font écrire.

Il s'offusque d'abord de voir attribuée l'étiquette « rôliste » à des gens qui, selon lui, ne la méritent pas (trop bête, ne jouant pas d'une manière qui colle à la définition du jeu de rôle établie par la FFJdR, etc.), puis il s'en prend aux « vrais » joueurs (toujours selon lui) qui ne s'investissent pas assez et qui ne se rendent même pas compte de ce qu'ils font autour de la table.

Il s'exclame enfin : « qu'est-ce que vous faites, les rôlistes ? ».

Je ne peux réprimer l'envie de répondre.

Je commencerai par dire que non, il n'y a pas de vrais ou de faux joueurs, pas de « mauvaises raisons » de venir au jeu de rôle, et surtout, Donjons & Dragons EST un jeu de rôle, n'en déplaise à la Fédération. Le PMT n'est peut-être pas votre façon de jouer, M. Laborey, mais elle n'en est pas moins une réalité du jdr.

Ensuite, il ne faut pas oublier la seule vérité essentielle, celle qu'on ne peut exclure de la définition, celle qu'on ne doit écarter à aucun moment :

Le jeu de rôle n'est pas un combat, ce n'est pas une patrie, ce n'est pas une tranchée. C'est un jeu.

Alors, pour finalement vous répondre concrètement, qu'est-ce qu'on fait, M. Laborey ?

On joue.

Tristan



Illustration de couverture :
Aurélien Police

3 | **EDITO** |

5-6 | **LE COURRIER DES LECTEURS** |

7-11 | **NEWS** |

13-18 | **CRITIQUES** |

14 : 2012 : Extinction

15 : Achéron

16 : D6 Intégral

17 : Cats ! La Mascarade

18 : Dark Heresy : Ascension

19-26 | **DOSSIER : FIN DU MONDE** |

20-21 : *Demain l'Apocalypse*

22-25 : *Jouer avec la Fin du Monde*

26 : *Sortir de l'ornière*

27-50 | **SCÉNARIOS** |

28-33 : *La fin et le début* - Black Trinity, partie 4/4

34-41 : *L'Écrin de la foi* - Les Ombres d'Esteren (Officiel)

42-45 : *La Maison à la dérive* - L'Appel de Cthulhu

46-50 : *Nuit Blanche* - Yggdrasill (Officiel)

51-64 | **AIDES DE JEUX** |

52-53 : *Un feu au coeur de l'hiver* - Aide de jeu officielle pour Yggdrasill

54-56 : *Ordesang, les arènes aux merveilles* - Aide de jeu générique pour univers Med-Fan

57 : *Coup de Foudre à...*

58-59 : *PJ Only* - Petit guide de survie en cas d'Apocalypse...

60-61 : *MJ Only* - La vie du rail - Partie 1/2

62-63 : *Le Coin du Scénariste : le Twist Final*

64 : *Le Coin du Scénariste : Bonus !*

66-71 | **CRITIQUES EN COLONNES** |

72 | **AUTOUR DU JDR** |

Blood Bowl - Édition Légendaire

73 | **CLASSIQUES & INDÉS** |

74 | **PREVIEW** |



Le COURRIER des lecteurs

Avant toute autre chose, merci pour vos courriers. Vos messages d'encouragements et de soutien nous ont fait chaud au cœur et ce, même lorsqu'ils concernaient notre carrière musicale.

Ce mois-ci, nous répondons aux questions de Tempête Nocturne et de Jess. Deux questions pas si innocentes que ça qui méritaient de trouver réponse. Enfin, le Casus Daily de janvier ayant suscité des interrogations et plusieurs mails curieux, nous terminerons ce courrier des lecteurs par une confession qui, nous l'espérons, fera toute la lumière sur l'affaire Wasteland.

« Salut Casus.

Souvent je me pose une question quand je lis un magazine de Jdr, c'est pourquoi on ne parle jamais de la "scène" amateur ? Alors oui c'est bien de nous faire partager vos critiques sur les dernières nouveautés et autres blockbusters et de nous guider dans ce choix souvent cornélien. Mais quand on se présente comme un magazine qui défend le jeu de rôles dans son ensemble et qui souhaite faire vivre ce petit monde, je pense qu'on devrait donner un petit coups de pouce aux passionnés qui créent des univers souvent de grandes qualités mais trop méconnus pour aller plus loin. Je suis sûr qu'il vous resterait bien une petite page pour venir en aide à ces anonymes qu'on ne demande qu'à découvrir.

Merci d'avoir pris le temps de me lire, et bonne continuation pour faire revivre ce mythe qu'est Casus Belli.

Tempête Nocturne »

Bonjour à toi Tempête Nocturne, À vrai dire, lorsque nous avons décidé de relancer Casus Belli, nous avions l'ambition de présenter aussi les productions « amateurs » méritants un petit coup de projecteur. Étant de gros joueurs et ne disposant pas de fonds illimités, comme tant d'autres rôlistes, nous avons eu l'occasion de trainer ça et là en quête de quelques perles mises à disposition en ligne, certaines issues de licences célèbres ne disposant pas, ou pas encore, de leur jeu officiel, d'autres créées ex-nihilo par un auteur inspiré. Depuis, pourtant, aucun de ces jeux n'a pu se faire une place dans nos pages. La raison est double : nous manquons de pages actuellement, et surtout, la production professionnelle est en pleine explosion. Nos pages de critiques sont déjà pleines à ras bord et nous ne recevons toujours pas la totalité de la production francophone.

Alors oui, nous pourrions tout de même choisir de constituer une page dévolue à la production non-professionnelle mais nous avons préféré nous focaliser sur les sorties en boutique. Les éditeurs et créateurs de jeu pro prennent des risques à chaque sortie et ont plus besoin de cette exposition que les amateurs pour qui un flop ne signifie pas la ruine. Les maisons d'édition paient des auteurs, illustrateurs, maquettistes, imprimeurs, etc. et font vivre le jdr au jour le jour. Sans compter que la plupart des éditeurs mettent en jeu jusqu'à leur caleçon lorsqu'ils se lancent. Il faut donc les soutenir.

Si le rythme des parutions devait diminuer, pendant l'été par exemple, nous serions heureux de pouvoir parler des merveilles que l'on trouve sur le web. Jusque-là en revanche, ou jusqu'à ce que notre pagination augmente, il faudra « se contenter » de l'effervescence actuelle de jeux et suppléments de qualité, disponibles en boutique et édités par des pros. Désolé.

Un autre espoir demeure toutefois à condition de faire preuve de patience : les meilleurs jeux amateurs ne deviennent-ils pas des jeux pros ?

**Ludiquement,
Stéphane Gallot**

Merci :D

Je voudrais vous dire que j'ai vécu dès ma naissance avec un magazine de casus belli. Mes parents étant des fans inconditionnels de Jdr, j'ai grandi là-dedans et je pourrais presque dire que mes premières lectures étaient du casus.

Je sais que vous avez beaucoup de soucis notamment sur le dernier mag qui était maudit mais n'écoutez pas trop les détracteurs je trouve que le mag est quand même d'une bonne qualité.

Je vous remercie de relancer ce mag mythique et si je pouvais passer une idée - on sait jamais, ça peut donner envie à un de vos scénaristes - pitiiiiiiiiéééé un petit scénar ou article pour Torg (faut pas rêver non plus j'avoue ^^) ou pour Bloodlust (ils vont sortir une nouvelle édition :D enfin si ça se fait...) Pour commencer bien l'année du sang du sexe et de la GLOIRE mwaha-haha okay d'accord je me calme :D

Non sans blague juste un merci car ça fait toujours du bien de vous lire =)

Jess *fan inconditionnelle*

Bonjour Jess,

Merci pour tes encouragements et pour ce débordement d'enthousiasme. Le 4 était maudit, le 5 fut difficile, et ça fait du bien de se savoir suivi et apprécié. Pour te répondre franchement, je doute que l'on propose prochainement un scénario (ou un article) pour Torg. On a procédé à une résurrection avec le magazine, pas à un voyage dans le temps.

Par contre, je te promets que nous ferons un petit quelque chose pour la sortie de Bloodlust, que John Doe ambitionne d'ici à l'été ! En espérant que tu prendras toujours autant de plaisir à nous lire,

Stef*nimbé de gloire, de sexe, de sang...
et seul dans le bunker Casus avec un jambon-beurre*

~~Erratum~~ Confessions à Tim:

Dans le Casus Daily de notre dernier numéro, nous annonçons la création de Titam, de son Département des Sombres Projets et la sortie prochaine de leur premier jeu : Wasteland, un post-apo médiéval fantastique. Une brève qu'il nous fallut payer au prix du sang.

Si vous le voulez bien, revenons sur les faits.

JOURNAL DE BORD

Il y a un mois :

- Après un important travail d'investigation journalistique, transporté de joie, notre stagiaire Roméo se lance dans l'écriture d'une News et livre fièrement au monde une date de sortie pour Wasteland : avril 2010. Sur le moment, personne ne tique.

Il y a 3 semaines :

- Le mag' paraît. Passent quelques jours... et commencent les événements étranges : impression d'être suivi, mails à haute teneur en smileys, attaques de ninja, incidents suspects (comme celui de la machine à café), mais surtout, l'inquiétante disparition du papier toilette à l'effigie de Saroumane qui était la fierté de la rédaction. À bout de nerfs, vos serveurs décident de reprendre l'initiative et, sous l'impulsion des rédac'chefs, un piège est mis au point.

Deux semaines plus tôt :

- Après avoir relâché trois canards, deux dragons et un zombi tombés par accident dans nos filets, nous décidons de modifier le piège pour qu'il s'en prenne exclusivement aux commandos ninjas et autres espions.

Il y a 10 jours :

- À la septième attaque du piège contre lui, Brand finit par admettre sa filiation à un clan shinobi et demande à recalibrer le dispositif contre les seuls espions. Il devient le suspect n°1 de l'affaire Saroumane.

La semaine dernière :

- Au matin, nous capturons un espion qui nous révèle qu'un traître vit parmi nous et qu'une officine gouvernementale mène des recherches similaires en s'en prenant à Titam. Nous l'interrogeons sur Brand et Saroumane, sans résultat. Menacé par Yno armé d'un exemplaire des Montagnes Hallucinées (maillet magique +6 quand même), l'espion se met à table et avoue avoir pour cible Roméo. Plus largement, sa mission était de prouver notre possible implication dans des recherches interdites sur le voyage temporel. S'ensuit un débat de 6 heures sur l'intérêt potentiel de Retour vers le futur-RPG. Sans résultat.

Il y a 3 jours :

- Lors d'une inspection de routine, le papier Saroumane est retrouvé coincé dans la machine à café. L'espion est relâché. Mais le mystère n'est pas résolu.

- Remis sur pied à coups de cappuccino +1, les rédacteurs réalisent que Roméo a dû mettre le doigt sur un truc important. Instant de fierté, on a fait un grand pas. Dans la foulée, quelqu'un demande une pause XP. Le temps d'ajuster nos carac', plus personne ne se souvient comment on a obtenu ces nouveaux points.

Il y a 2 jours :

- De retour de vacances, Requiem passe faire semblant de bosser. Ouvrant le dernier Casus, il saute les premières pages et aborde les News. Un cri retentit : « Eh les gars, vous connaissiez le plan de Roméo et Titam pour revenir dans le temps publier un jeu de rôle en avance ? Pas bête hein ? En plus, ce serait une première ! ». Enfin, l'affaire s'éclaircit ! Il reste trois possibilités : artefact atlante, sort dépassant le niveau paragonique ou boulette. Les avis sont partagés.

Au cours des dernières 48 heures :

- Une enquête interne et deux rapides coups de fil à Titam ayant suffi à nous assurer que ni Roméo, ni le Département des Sombres Projets ne travaillaient actuellement sur le voyage dans le temps ou la rédaction de jdr non-euclidiens, nous avons confirmation qu'il s'agissait d'une simple boulette, toutes nos excuses pour celle-ci.

En voici la correction : Wasteland paraîtra mi-2011.

Une fois la fin du monde passée, je me laisserais tenter par le voyage... N'hésitez pas pour autant à nous écrire, vos courriers nous seront transmis à chaque halte.

À dans un mois pour un nouveau Courrier des Lecteurs écrit à la machine au bord de la route. Ou pour une carte postale envoyée depuis les rives de Chimérie.

Nos adresses n'ont pas changé :

- CASUS BELLI PRESSE, 63 rue André Bollier, 69307 Lyon Cedex 07
- contact@casus-belli.net pour les courriels.



| NEWS |

« En reprenant les archives des derniers jours, peut-être que je pourrais comprendre ce qui s'est passé, peut-être pourrons-nous enfin donner un sens aux événements qui nous ont mené à la fin. Des éléments précurseurs ont forcément précédé la grande catastrophe. La fin du monde n'a pas pu se produire aussi simplement, comme ça, du jour au lendemain... »

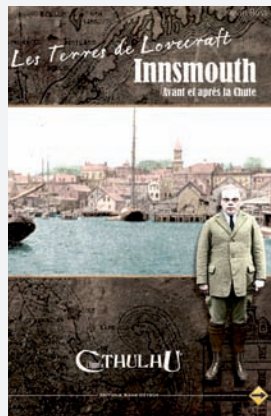
Voilà, la dernière édition du Casus Daily, parue alors que l'apocalypse semblait encore lointaine. Des indices se sont peut-être glissés dans ces précieuses archives. Voire des réponses, qui sait ?

Que se passait-il donc en mars dernier dans le monde du jeu de rôle ? »

Le Casus Daily

Le jour d'après - N°24559 - 1,20 \$ - Superbe faux journal mensuel de news fraîches et juteuses - www.lecasusdaily-cciestunefausseURL.fr -

Fondateurs : Quelle importance à présent...



Les parutions successives, en début d'année, du Manuel des Armes puis du guide intitulé Les Terres de Lovecraft : Innsmouth, ont mis du baume au cœur des investigateurs, rassuré les moins paranoïaques. Il fallait pourtant se méfier, ce n'était que le calme avant la tempête et les prochaines semaines ne seront pas de tout repos.

LES GRANDS ANCIENS NE FAIBLISSENT PAS

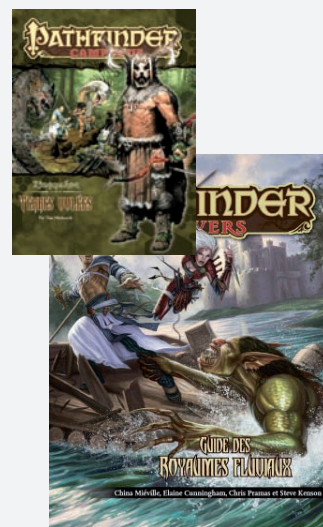
Ainsi, lors de l'alignement planétaire de l'équinoxe de printemps, quatre projets d'envergure approcheront de leur phase finale. D'abord, l'ouverture d'un portail devrait permettre aux cultistes du 7^{ème} Cercle une nouvelle édition de Cthulhu Gumshoe, une version terrifiante intégrant des règles révisées et augmentées ainsi qu'un scénario inédit. Mais plus inquiétante encore est la suite ! Jusque-là repoussé par de courageux chasseurs de poulpe, CthulhuTech (publié par la Bibliothèque Interdite) pourrait atteindre nos librairies dès le mois d'avril. Un mois qui sera chargé puisque les investigateurs de Sans-Détour lèveront alors le voile sur Les Ombres de Yog-Sothoth, un véritable rouleau-compresseur à PJ.

De biens dures nouvelles pour les honnêtes citoyens qui tremblent aussi à l'annonce de la campagne Bookhounds of London prévue pour Cthulhu Gumshoe dès le mois d'avril, soit un mois seulement après la sortie de la version originale. De sombres forces sont à l'évidence à l'œuvre en cette affaire...

> Clark Kentucky

Body-Bag en boutique en mars

Abandonnant le format pdf, Body Bag revient en version papier. Toujours dédié aux publications John Doe, il sera focalisé sur une seule mission : fournir du matériel aux joueurs et meneurs de jeu. Des scénarios, des aides de jeux, que du matériel inédit et officiel directement utilisable autour de vos tables. Sur 64 pages, le premier opus papier devrait être parvenu aux boutiques courant février et compter des scénarios pour WarsaW, Hellywood, Deadline, Tenga et même pour le nouveau venu : Mille-Marches, dont nous vous proposerons la critique très bientôt.



LE VIRUS -Z- PROGRESSE



Alors que les « Carnets du Survivant » viennent à peine de rejoindre les boutiques, déjà l'offensive reprend avec le supplément 8 semaines plus tard (dont vous pouvez voir la magnifique couverture ci-contre). Vous y trouverez la suite de la storyline, des synopsis, un scénario pour Survivants intitulé Eden, un pour Z-Corps qui a pour titre Embrouilles et de nombreux éléments à disposition des MJ pour meubler leurs propres créations. La couverture laisse penser que New-York sera votre prochaine zone de kill, n'oubliez pas de passer au

Central Perk entre deux décontaminations.

Nous avons appris via le forum du 7^{ème} Cercle que le supplément suivant ne s'appellera pas 9 semaines et demie plus tard (en dépit des appels du pied répétés de Mickey Rourke à Neko) et devrait sortir en mai.

> Tom Innatore

Des ténèbres à la royauté

Le Retour des Ténèbres arrive à son terme et votre groupe quittera bientôt les terres des Drows. Heureusement, à partir de mars, vous pourrez repartir à l'aventure et vous lancer à la conquête de votre propre royaume avec le début de la campagne Pathfinder Kingmaker et Le Guide des Royaumes Fluviaux prévu pour vous accompagner dans ce nouveau périple.

Brève : Attendu pour la seconde quinzaine de janvier, FantasyCraft paraîtra finalement fin février. Son écran devrait suivre et rejoindre les bonnes crémeries mi-mars.

DI6DENT marque des points !



Après un excellent numéro 1 sorti en janvier avec pour Thema « Où sont les femmes ? », l'équipe de Di6dent a ouvert un site internet et s'est attelé à son nouveau défi, sortir son numéro 2 pour mai 2011. La couverture temporaire mise en ligne ne laisse filtrer que le prochain thème : « La fin des Complexes ». Gageons que nous aurons encore droit à de belles surprises et à du contenu de premier ordre.



Une nouvelle année de piraterie en perspective

L'année 2010 a été prolifique pour la licence Metal Adventures et les pirates de l'espace peuvent d'ores et déjà commencer à festoyer au vu du programme de parution établi pour 2011.

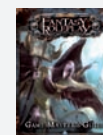
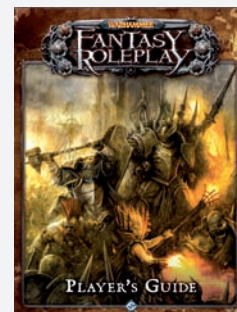
Forte aujourd'hui de quatre suppléments si l'on compte le Guide du Meneur, la gamme n'a pas fini de s' étoffer. Le bal sera ouvert dès le mois de mars avec Les Sciences et l'Infini qui vous permettra de vous familiariser avec la haute technologie et la Ligue des Planètes Libres. Juin poursuivra les hostilités avec Le Fer et le Sang, qui vous introduira aux intrigues et secrets de l'Empire Galactique. Et la rentrée de septembre sera l'occasion de découvrir La Belle et la Bête, supplément qui augmentera la part prise par le surnaturel dans la gamme, achèvera une « première saison » de Metal Adventures en terminant la campagne El Barco del Sol, et qui posera les bases des changements à venir au sein de la galaxie. Partiellement accessibles aux PJ et non réservés aux seuls Meneurs, les suppléments à venir apporteront comme à l'accoutumée de nouvelles règles, compétences, qualités et défauts, des révélations relatives au background de l'univers, une mini-aventure indépendante de la campagne, la suite d'El Barco del Sol et des pistes d'aventures en pagailles.

Souhaitons à Arnaud Cuidet du courage devant la masse de travail qui l'attend. Et espérons aussi que sera maintenue la tradition qui exige que de belles jeunes femmes accompagnent la lecture de ses ouvrages.



► Voilà bien longtemps que les Al-Rawi attendent une campagne de grande ampleur pour Capharnaüm. Des rumeurs ont couru, l'espoir a été entretenu par le Studio Deadcrow, mais rien de concret n'était venu jusqu'alors donner corps à ce vœu pieux. C'est chose faite désormais !

Les prières des Héritiers ont été entendues et enfin, Le Royaume des cieux commence à se révéler. Pour le moment, seuls des indices ont été donnés : un pan de background inédit, un début de chronologie pour la campagne et un scénario officiel dans lequel quelques premières pistes se sont glissées. Une belle et intrigante amorce donc. De quoi aiguïser l'appétit des maîtres comme des joueurs. Et comme cette première ouverture est parue sous la forme d'un pdf gratuit, chaque Al-Rawi pourra se faire sa propre impression quant à l'œuvre espérée à l'adresse suivante : <http://deadcrow.net/v2/index.php> Vous-ai-je dit que le supplément s'accompagnait d'un nouveau système de création simplifié pour les PNJ et qu'un générateur pour vous y aider avait été mis à disposition en ligne ?



Le retour de Warhammer

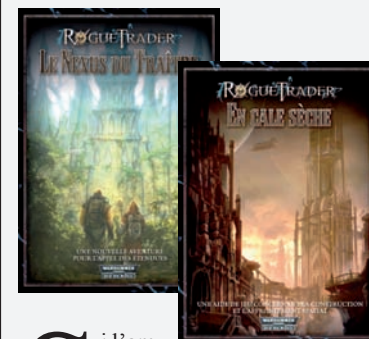
La troisième édition de Warhammer, qui verra le retour d'une gamme bien-aimée, fait pourtant l'objet de nombreux débats et suscite des interrogations. En effet, la boîte sortie outre-Atlantique et sa masse de dés spéciaux, cartes et autres compteurs divers et variés inquiète les puristes du jdr qui craignent de trouver là un amalgame curieux mêlant le fruit de leur passion au jeu de plateau et au wargame traditionnel. Des craintes qui semblent avoir été prises au sérieux par Edge, éditeur de la version française, qui proposera séparément les livres de règles, seul matériel nécessaire aux puristes, et les accessoires optionnels de la boîte américaine, qui permettront d'intégrer à volonté toutes les originalités de cette nouvelle édition.

Ainsi, nous verrons paraître très bientôt (et au plus tard en mai) les Guide du Joueur, Guide du Maître et Guide des Créatures, qui seront suivis de près par leurs Compagnons regroupant le matériel facultatif. Une idée bienvenue qui devrait rassurer tous ceux qui aiment à parcourir le Vieux Monde et se reconnaissent sous la bannière de Sigmar.

Warhammer Fantasy ?

Apparemment, cette nouvelle version sera dénommée Warhammer Fantasy afin de distinguer le jeu de rôle du wargame éponyme et de ses nombreuses déclinaisons. Les répurateurs et autres templiers de Sigmar crieront certainement au complot et exigeront quelques crânes. Pourtant, est-ce bien plus terrible que « Warhammer, le jeu de rôle » ou « Warhammer, le jeu de rôle fantastique » comme étaient nommées les deux précédentes éditions ?

ROGUE TRADER : En cale sèche et Le Nexus du Traître



Si l'ambition n'a aucune limite, la mémoire en a parfois et le pdf gratuit En cale sèche sera d'un précieux secours pour les fous qui prévoient une visite prochaine des Étendues de Koronus. Résumant en quelques pages la création de vaisseau et les règles de combat spatial, cette aide de jeu n'est pas indispensable mais elle sera assurément bien utile lors de vos premières parties. Quant au scénario Le Nexus du Traître, prévu pour s'insérer dans la campagne L'Appel des Étendues (critiquée dans notre numéro 4), il propose une étape supplémentaire à vos joueurs dans leur traque de la Perle Funeste. Le pdf est gratuit, l'aventure simple mais de qualité ; nul doute que vous saurez en faire bon usage et que vos explorateurs en profiteront pour grappiller quelque chose durant leur escale.

Les gammes Warhammer 40.000 étant connues pour le prix de leurs ouvrages, la multiplication de ces petits plus offerts en ligne pour Dark Heresy et Rogue Trader mérite d'être signalée.

Site internet :

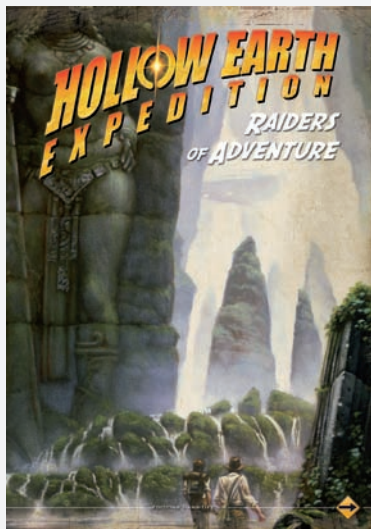
<http://www.bibliothequeinterdite.fr/rt/>

Raiders of Adventure

Mag' disparu dédié au départ à Arkéos puis à l'Appel de Cthulhu, Raiders of Adventure revient comme supplément et création 100% française pour Hollow Earth eXpedition. Celui-ci comprendra quantité d'aides de jeu, documents historiques... et proposera surtout foule de scénarios et de synopsis.

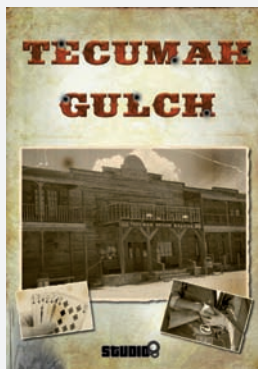
À l'exception de la reprise d'un article sur la mise en scène des cliffhangers, l'ensemble ne comptera que du matériel inédit et original, du beau matériel qu'accompagneront près de 150 illustrations d'époque, dont des pleines pages.

Annoncé pour le mois de mars, le supplément ravira tous les amateurs d'aventures « grand spectacle ». Messieurs vous pouvez ressortir les stetsons et les fouets !



Me l'Ouest sauvage connaît une fronti re...

Les univers D6 Intégral profitent sacrément de l'énergie de leurs auteurs. Ainsi, Tecumah Gulch (dont vous trouverez la critique p.71) verra paraître son premier supplément courant février. La Frontière étendra le jeu dans toutes les directions et proposera de poursuivre vos aventures dans le Grand Ouest sur une nouvelle période, les années 1870-1872. Deux scénarios et plusieurs synopsis sont annoncés, ainsi que quelques innovations qui feront plaisir aux PJ, dont la dynamite.



APRÈS LES MILLE-MARCHES...

Après « Les Mille-Marches, aventures Romanesques et merveilleuses », la dernière création du Grümph destinée à paraître en mars, et le retour de Body Bag, le programme des éditions John Doe reste bien rempli puisque le printemps devrait voir venir La justice des anges, première campagne pour Hellywood, et le très attendu Bloodlust dans sa nouvelle édition. Ce semestre engagé avec Tenga et suivi d'une étape romanesque cèdera donc au sang, aux larmes et à la sueur avant de belles surprises promises pour la seconde partie de 2011. Dont Quantiquité ?

Brève : Tenga a ouvert fin janvier son site internet officiel. Inspis, aides de jeu, scénarios... de quoi vous aider à donner vie au Japon post-Nobunaga.

Brève : -La sortie inattendue d'un nouveau numéro de Vision-Ka porteur d'un gros dossier sur l'Alchimie soulève des questions. Nephilim sortirait-il de sa stase ? Les Guerres de l'Apocalypses sont-elles sur le point de reprendre ? Bravo quoi qu'il en soit aux Héritiers de Babel qui procèdent là à une superbe résurrection !

DU SODA COMME S'IL EN PLEUVAIT !

Enfin, Brain Soda 2 va connaître des suppléments !

Vous aimiez jouer les grands réels de films Z, vous adorerez faire vos armes dans le genre mythique du peplum. Et pas question de faire 300 ou de rivaliser de classe à coups de films prestigieux. Non les gars, vous allez continuer à faire du nana, pour le plus grand plaisir de vos joueurs. Et parce que le public en attend toujours plus, Peplum Soda, qui est déjà disponible en boutique (et dont vous trouverez la critique dans notre prochain numéro), sera suivi par Apocalypse Soda en mai 2011. Le doute n'est plus permis, Oriflam est bel et bien de retour dans l'arène rôliste..



Brève : Encore un peu de patience, la quatrième édition du Livre des Cinq Anneaux devrait sortir fin mars/début avril.

Premiers pas dans l'Hypermonde...

En attendant un suivi de gamme (que l'on espère prolifique), La Brigade Chimérique s'enorgueillit déjà de deux excellents scénarios officiels produit par la Confrérie du Radium et disponibles gratuitement en ligne. Parfaits pour s'initier au contexte particulier des années 30 superscientifiques,

« De Main Morte... » et « La Guerre des Vampyres » sont aussi agréables à lire qu'à jouer et mettront vos PJ à rude épreuve. Du bien bon matériel donc, que vous pourrez télécharger entre autres sur ce site nouvellement créé pour la gloire du RadiumPunk : <http://le-jdr.la-brigade-chimerique.fr/>



Brève : Les Larmes du Démon, second tome du Dit de Cythèle, sera en boutique en février. Le tome 3 paraîtra dès le mois de mars.

Brève : Le mois d'avril sera l'occasion de retrouver les terres (et les mers) du nord avec la sortie d'Uppsala, le prochain supplément pour Yggdrasil

Les Reflets de Shanghai

La sortie réussie d'Achéron a permis à la gamme de se tourner vers l'avenir et c'est avec impatience que nous attendons désormais Les Reflets de Shanghai, qui en sera le premier supplément. La Chine du XIX^{ème} siècle fera un superbe terrain de jeu pour vos Sceptiques et Ini-

tiés qui ne manqueront certainement pas de se perdre dans les volutes d'opium et les intrigues alambiquées des sociétés secrètes locales. L'ouvrage en préparation fera 60 à 80 pages et sera l'occasion de développer le background et des PNJ inédits au détour d'un ou de plusieurs scénarios.

Une campagne en pdf (gratuit) est aussi prévue et vous fera jouer en Irlande durant la Grande Famine de 1845-1849. Nos enquêteurs poursuivront leurs investigations sur ces deux fronts. Leurs premiers rapports arriveront par le vapeur dans les prochaines semaines.

MANGA BoyZ 3

Grand vainqueur du concours de scénario Earthdawn organisé par Black Book Editions, le talentueux Gabriel Féraud ne se repose pas pour autant sur ses lauriers et poursuit l'extension de la gamme Manga BoyZ. Le troisième volet paraîtra en mai et comprendra une campagne de cinq scénarios, cinq nouveaux archétypes à jouer (la Catcheuse Mexicaine, La ZoulouZ, la Reconquistador, la FeydagirlZ, la Beastie GirlZ) et décrira deux nouvelles zones de jeu : le Mexique et le Maghreb. Les illustrations intérieures seront l'œuvre du grand Philippe Caza, une raison supplémentaire de convoiter cette nouveauté dont nous vous laissons découvrir la couverture alléchante, œuvre de Kendrick Lim. La souscription est ouverte sur le site officiel.

Rendez-vous sur :
www.manga-boyz.com



FOCUS SUR LA VERSION FRANÇAISE DE PLACES TO GO, PEOPLE TO BE

Vous trouverez tout ceci et plus encore sur le site de PTGPTB VF : <http://ptgptb.free.fr>

Connue depuis maintenant plus de 10 ans par de très nombreux rôlistes, la petite communauté de « Places to Go, People to Be Version Française » (PTGPTB VF pour les intimes) se décarcasse chaque trimestre pour traduire et mettre en ligne de nombreux articles de fond sur le jeu de rôle.

Les articles, impitoyablement sélectionnés sur des sites anglophones, abordent de nombreux thèmes : histoire du jdr, théorie, création (jeux, univers, scénarios), conseils de maîtrise, expériences, souvenirs, humour... De quoi agréablement patienter entre deux Casus Belli !

Leur fourmée du premier trimestre 2011 comprend 9 bons articles qui ont rejoint les 238 déjà en ligne. Au programme :

- « La première fois j'étais encore adolescent » - après avoir beaucoup pratiqué les GenCons, l'auteur revient avec plein de conseils pour mener des parties de convention inoubliables.
- « Yaka, folkon » - objectif : organiser une convention, avec le programme en 7 points et l'aide d'un char d'assaut amphibie (et de Wondervoman), il ne vous reste plus qu'à vous lancer.
- « Les Valeurs » - une notion éminemment relative qui rendra vos

univers de jeu plus réalistes et plus intéressants. Vous ne perdrez pas votre temps à lire cet article.

- « Étreintes » - pourquoi l'amour est-il si souvent écarté de nos parties ? Une réflexion et une incitation à ouvrir ses aventures à de nouveaux horizons.
- « Pas de gestes brusques » - le conseil numéro un avec les preneurs d'otages. Un article qui vous donnera un aperçu de l'art de négocier.
- « Une rapide ovation pour Spirit of the Century » - petit retour sur ce jeu connu notamment pour sa méthode amusante de création de persos ; ils sont déjà célèbres et l'objet d'une série de romans !
- « Notes des créateurs de Unknown Armies » - suivez les aventures des créateurs de ce jdr, du premier brouillon écrit soit jusqu'à la veille de la GenCon, sans aucun exemplaire...
- « Comment James Wallis a gâché la vie de mon personnage » - un scénario bouche-trou rend la vie d'un perso passionnante.
- « L'étincelle de l'Avatar » - il est plus facile d'aimer son perso quand il est gagnant, mais Steve n'y parvient pas. Doit-il le regretter ?



Nouvelles nouvelles du 6^{ème} Monde

Dans son expansion vers l'édition « classique », Black Book n'en oublie pas ses univers phares et annonce le retour imminent de la gamme de romans Shadowrun. Un recueil de nouvelles prenant place en 2072, Chrome et Magie, ouvrira la marche dès février, suivi par 2XS en mars, réédition en version intégrale du roman sorti en 1995 chez Fleuve Noir sous le titre Grille Neurone.

Côté jeu de rôle, et plus particulièrement pour les runners prêts à s'éloigner de Seattle, le supplément Jungles Urbaines sera à traquer en boutiques fin mars, fort de ses révélations sur sept nouvelles conurbes du 6^{ème} Monde, de Chicago à l'africaine Lagos en passant par Sarajevo. Hors de Seattle toujours, vous pouvez dès à présent entamer le cycle des Missions, scénarios au format pdf qui paraîtront chaque mois chez BBE et développeront une campagne officielle indépendante par épisodes. Les deux premiers runs sont disponibles et gratuits, les suivants seront distribués au prix de 3 €. Manhattan est en passe de devenir votre nouveau théâtre des opérations.

EN ROUTE POUR KADATH L'INCONNUE...

La quête de la mythique Kadath va bientôt porter ses fruits. Si la possibilité de découvrir les secrets de Kadath vous a déjà laissé rêveur (merci aux éditions Mnemos), attendez-vous à vivre un choc. Vous pourrez peut-être en parcourir les rues dès le mois de mai.

En effet, après la parution de Kadath, le guide de la cité Inconnue - autant dire que certains ne craignent pas les foudres de Nephren-Ka - nous avons eu la confirmation que d'autres inconscients se lançaient à l'aventure : Les XII Singes. Familiers de l'exercice pour avoir produit Abyrne, Aventures dans la Cité des Ombres, le pendant rôliste du premier livre-guide de la collection Ourobores, ces fiers explorateurs préparent un jeu de rôle qui permettra de profiter de cette nouveauté autour d'une table.

Devenez ambassadeur des Ludopathes

Depuis janvier, les Ludopathes proposent aux petits MJ indépendants de devenir leurs ambassadeurs. En échange d'un coup de main pour animer des parties dans les conventions de votre région (le deal étant de quatre par an environ), vous bénéficierez de matériel destiné aux manifestatins (scénarios, aides de jeu, etc.) mais surtout, vous recevrez les gammes des Ludopathes et leurs nouveautés en avant-première.



www.game-fever.fr

JEUX DE RÔLE

JEUX VIDEO

NEUF & OCCASION

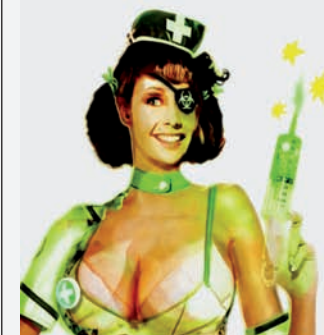
IMPORT

REPRISE

JEUX DE PLATEAU

JEUX DE CARTES

Nous prenons soin de votre passion !



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 !

•Eclipse à Rennes (35)

18 au 20 mars

Le club de la Lune Rousse organise sa convention dans les locaux de Rennes et vous propose jeux de rôle, jeux de plateau, soirée enquête, démonstration d'escrime artistique, table ronde ainsi qu'un concours de scénario sur le thème du « mystère ». L'association Opale y assurera des initiations au jeu de rôle.

<http://www.ascreb.org/clubs/jdr/convention/edito.php>

• Grimoire à Toulouse (31)

19 et 20 mars

Sur le thème de la culture celtique, le programme de ce festival qui se tiendra à l'INSA de Toulouse est plus que riche : un forum de Jeu de Société en continu, trois rondes de Jeu de Rôle, un tournoi de Warhammer Battle, un tournoi Magic l'Assemblée, une soirée enquête, une rencontre culturelle, un grand banquet (le légendaire "cabaret-cassoulet"), un forum de jeux vidéo et un concours artistique sur le thème Celtique.

Tarifs, informations et inscriptions sont à consulter sur le site.

<http://www.grimoire-toulouse.org/>

• Les Ordalies

19 et 20 mars

Les Ordalies sont un évènement au cours duquel sont organisés des parties d'initiation et des tournois

de jeux de rôle, ainsi que d'autres jeux liés à l'imaginaire : jeux de batailles avec figurines (Warhammer 40K, etc.), jeux de société et jeux de plateaux...

<http://ordalies.blogspot.com/>

• CIIL à Villeurbanne (69)

25 au 27 mars

Camarade, le CLUJI (Camarades Ludiques et Unifiés du Jeu Indépendant) t'invite à la 21ème édition de sa grande manifestation populaire, le CIIL (Convention Indépendante des Infatigables Laboureurs) dont le thème est (comme tu t'en doutes...) "FauCIIL et Marteau".

Au programme de cet évènement, du jeu sous toutes les formes dont tu puisses rêver : jeu de société, jeu de rôle (parties, concours de scénario, Pathfinder Society, etc.), Wargames, JCC (tournois Magic : The Gathering et tournois qualificatifs pour les championnats de France de Vampire : The Eternal Struggle) et même GN !

<http://cluji.insa-lyon.fr/>

•Cinquième Rencontre Rôlistique (R2EA) à Vauréal (95)

26 et 27 mars

L'association Êa organise sa convention et vous propose des parties de jeu de rôle autour du thème des jeux récents. Le nombre de place est

limité, aussi n'hésitez pas à vous pré-inscrire et vous renseigner via le site de l'association !

<http://club-ea.com>

•Histoire de Jouer à Caen (14)

26 et 27 mars

L'association EPHEMERE organise au Centre d'Animation La Prairie à Caen, pour la cinquième année consécutive, la convention "Histoire de Jouer".

Le fil rouge de cet évènement est de faire raconter des histoires en jouant. Les visiteurs se mettent dans la peau d'un personnage dans de nombreux jeux proposés par les animateurs : jeux de rôle, théâtre d'improvisation, jeux de figurines, jeux de plateau, jeux d'ambiance,...

www.association-ephemere.org

• À la Croisée des Jeux à Saint Marcel (71)

2 et 3 avril

Après une première édition plutôt orientée jeux de plateau et de figurines, cette convention organisée par l'association Jeux et Stratégies sera cette année plus centrée sur le jeu de rôle.

Un concours de scénarios fort intéressant est de plus organisé, vous trouverez tous les détails sur le site de l'association.

<http://jeuxstrategies.unblog.fr/>

• Orc'Idée à Lausanne (Suisse)

10 et 11 avril

Orc'idée est une convention de jeux de rôle et de simulation (jeux de plateau, de cartes à collectionner ou pas, wargames, jeux avec figurines, GN, grands classiques, etc...).

Au programme : plus de 50 parties de jeux de rôle, jeux de plateau, wargames et jeux de figurines, des parties d'initiation, des stands d'éditeurs, des stands de boutiques (jdr et GN), un tournoi de cartes Magic, un clay-o-rama, au moins un Meurtre et Mystère organisé pendant la convention, etc

www.orcidee.ch

• Les Rencontres Ludiques du Dragon Libournais à libourne (33)

16 et 17 avril

Lors de cet évènement sur le thème de l'exploration, il vous sera proposé jeu de rôle, concours de scénario, tournoi de Blood Bowl, Warhammer 40 000, un Huis-clos, de nombreuses tables à disposition et des jeux en libre-service, et bien d'autres animations.

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

**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 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 ou commander nos anciens numéros, connectez vous sur <http://www.directabo.com/livre.php?cltitre=67>

Civilité : _____
Profession : _____
Age : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Pays : _____
E-mail : _____
Téléphone fixe : _____

Nom : _____ Prénom : _____
Ville : _____
Téléphone portable : _____



ritiques

CRITIQUES |

I4 : *2012 : Extinction*

I5 : *Achéron*

I6 : *D6 Intégral*

I7 : *Cats ! La Mascarade*

I8 : *Dark Heresy : Ascension*

L'année a commencé sur les chapeaux de roues et ce mois-ci vous allez avoir droit à une belle série de critiques. Ouvrez ce livret pour découvrir la vérité sur vos adorables compagnons de gouttière avec *Cats*, pour lever le voile sur *Achéron* et *2012 : Extinction*, vous interroger sur le retour du système *D6* ou pour rêver de puissance avec *Ascension*. Plus loin, vous pourrez suivre *Les Ombres d'Esteren* dans leurs Voyages, explorer *Les Cités Damnées* de *Warhammer 40.000*, vous orienter vers les *Lieux Occultes de Trinités*. Peut-être passerez-vous par *Les Terres de Lovecraft : Innsmouth* ou par *Tecumah Gulch* ? D'innombrables voies vous sont offertes. Laissez-nous vous guider.

2012 EXTINCTION

Ce jeu inaugurant la collection « Clé en main » des XII Singes vous propose d'intégrer une unité d'élite qui tentera de lutter contre... la fin du monde.

Ce n'est pas rien !

Dans 2012 : Extinction, vous tiendrez le rôle de membres d'ICARUS, une section spéciale d'intervention créée par l'ONU dans le cadre de la lutte anti-terroriste. Mais ceci est surtout vrai sur le papier... ICARUS est en fait une jolie opération communication pour les instances internationales et ne sert, concrètement, pas à grand-chose.

Pourtant, lorsque des catastrophes naturelles commencent à secouer la planète, la présence de l'unité sur certains lieux est une aubaine et le travail reprend pour vous.

Car si aucun scientifique « sérieux » n'a jamais accordé de crédit aux prédictions farfelues prévoyant la fin du monde pour 2012, avec la multiplication des drames et des bouleversements, plus personne ne sait comment réagir. Reste qu'il faudra bien essayer de comprendre ce qui se trame pour éviter le pire...

Le système de jeu est simple : une difficulté fixée par le MJ doit être dépassée par 3d6 + un score de compétence. Ce système générique tient sur six petites fiches recto-verso et sera utilisé pour tous les jeux « Clé en main » avec quelques modifications ou règles particulières selon les univers, ces éléments spécifiques étant rapidement précisés dans le livret. Des point d'Héroïsme et des capacités spéciales viennent donner un peu de panache aux PJ et permettent, tout en restant dans un système très fluide, de réaliser quelques exploits.

Les personnages sont pré-tirés, avec toutefois des petites retouches et personnalisations possibles par les joueurs.

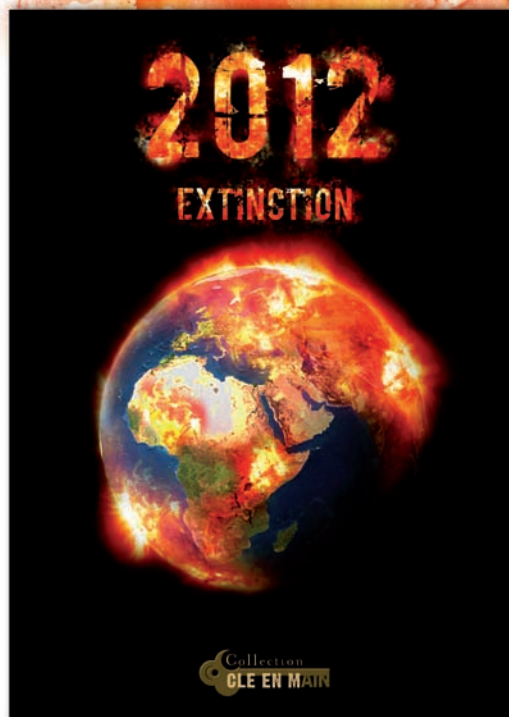
Autre point intéressant concernant les personnages : ils évoluent au fil de la campagne avec un système d'expérience simple, mais qui a le mérite d'exister. Lorsque l'on n'aime pas les pré-tirés, ce qui est mon cas, on apprécie de voir ces options proposées.

Mais le vrai cœur du jeu, la véritable originalité, l'idée qui m'a vraiment séduit, est la campagne en elle-même. En effet, si son thème n'est pas extraordinairement novateur, son traitement est tout simplement superbe.

À la fin de chacun des cinq scénarios, le MJ est appelé à consulter un petit tableau et à cocher ce que les PJ ont fait (ou pas), ce qu'ils ont réussi (ou foiré). Et cela modifie d'une part les scénarios suivants, mais aussi la fin de la campagne.

Car oui, dans ce jeu, les PJ peuvent TOUT rater, ne réussir aucune mission, et tout de même voir la fin de l'histoire, une fin adaptée à leurs exploits bien sûr. Plusieurs dénouements sont prévus et décrits, chacun prenant en compte un certain nombre de paramètres et chaque action importante des PJ au cours du jeu se répercute quelque part. Ainsi, on aura plaisir à trouver quelques encadrés, dans certains scénarios, indiquant ce qui se passe si les PJ ont réussi ou échoué lors de telle ou telle mission.

Cette adaptation de la campagne aux actions des personnages est



D.R.

Éditeur : les XII Singes

Prix constaté : 29,80 euros

Livret à couverture souple de 64 pages
10 fiches de personnages (détachées)
6 fiches de règles (détachées)
8 aides de jeu couleur (détachées)

un point qui m'a particulièrement ravi. Le MJ ne se sentira pas obligé de « sauver » une mission. S'ils échouent, ils échouent. Et cela aura des conséquences. Mais le jeu, imperturbable, continue.

D'autres tableaux et petites listes à cocher sont aussi à signaler. La plupart du temps prévus pour simplifier la vie du meneur de jeu, ces compteurs de rounds, d'impacts dans l'hélico des PJ, de PNJ ennemis restants, nombre d'échecs à une série de jet... tous ces petits outils allégeront grandement la tâche du meneur qui pourra ainsi se concentrer sur l'action et ne pas laisser la tension retomber. Une initiative très bienvenue que j'espère retrouver souvent.

Les scénarios quant à eux ne demanderont pas vraiment de travail au MJ pour être joués. Clairs et bien écrits, une ou deux lectures attentives suffiront à les préparer. Les aides de jeu, proposées en couleur et déjà détachées du livre sont aussi un vrai plus que tout le monde autour de la table appréciera.

En bref, nous avons là un excellent jeu, vraiment clé en main et qui ne nécessite pas un énorme travail de préparation. La campagne, en cinq scénarios, n'est pas trop longue et sera donc parfaitement jouable même pour des personnes qui n'ont pas le temps de se réunir aussi souvent qu'elles le voudraient. Le tout fourmillé de très bonnes idées et propose une aventure réactive aux actions des PJ sans être un casse-tête pour le MJ.

La collection « Clé en main » tient ses promesses et va même au-delà en offrant une expérience originale et intelligente à toute la table.

Tristan

J'apprécie :

Les actes et choix des PJ ont de vraies conséquences
La réussite des PJ n'est pas obligatoire pour continuer à jouer
Pas besoin de photocopies, on a tout en main
Les pré-tirés avec un peu de personnalisation (et d'évolution)...



Je regrette :

... mais quand même, j'aime pas les pré-tirés
Pas grand-chose d'autre, et même ça, c'était pour ronchonner un coup, ça ne m'empêche pas de jouer !





« Enquêtes et horreur au 19^{ème} siècle », avec un tel sous-titre, le mystérieux Achéron ne pouvait qu'attiser ma curiosité. Restait à découvrir si la promesse serait tenue et si ce nouveau jeu trouverait sa place en se distinguant de Crimes et des gammes Cthulhu par son background, ses secrets ou ses règles.



AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

Se revendiquant inspiré par la littérature romantique et les histoires d'horreur gothique chères au 19^{ème} siècle, Achéron suppose l'existence d'une autre dimension née des désirs, des songes et des peurs refoulées de l'humanité, un espace dans lequel la psyché collective s'épanche et qui parfois, en certains lieux fragiles, en certaines heures propices, nous restitue les bribes éparses de milliers de nos cauchemars.

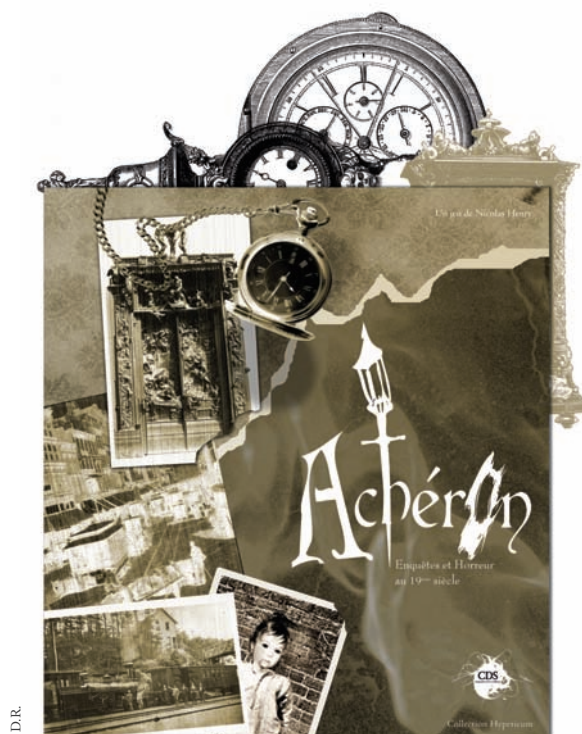
Amenés à enquêter des sordides ruelles des docks des capitales aux palais d'été des élites, vos personnages évolueront aux lisières du réel et traqueront criminels et autres monstres (au sens littéral comme figuré) afin de résoudre les mystères qui se présenteront à eux. Afin que vos joueurs ne sachent jamais tout à fait à quoi s'attendre, les enquêtes pourront se passer de tout élément surnaturel et alterneront le pur réalisme et les intrusions du fantastique. Et comme la tradition du roman gothique l'exige, le doute sera un élément prégnant et poussera parfois vos PJ à remettre en question leurs propres perceptions. En effet, en fonction de leurs Convictions, un des pivots du jeu, vos joueurs ne verront pas toujours les mêmes choses et ne liront certainement pas les événements de la même manière. Qu'ils soient Sceptiques, Initiés ou Indécis, non seulement vos joueurs auront une interprétation différente des faits mais surtout, par leur Foi en la Raison, en l'existence du Surnaturel, ou justement par leurs doutes et leur ouverture d'esprit, ils seront à même d'influencer le cours des histoires et d'en faire varier les dénouements, un concept intéressant et bien développé qui place le vécu et les ressentis des PJ au cœur du jeu et de la narration... et qui donne au passage à ce jeu de rôle un caractère propre le distinguant effectivement des autres productions horribles.



ENTRE LUMIÈRE ET TÉNÈBRES

À feuilleter l'ouvrage avant de se lancer, on découvre une atmosphère singulière, due essentiellement à l'ambiance graphique et aux belles images et sympathiques photos retouchées qui accompagnent la lecture. La toute première impression est donc plutôt bonne. Malheureusement, le chapitre d'introduction qui présente le contexte d'Achéron souffre de sa forme et de quelques contradictions - l'enthousiasme initial du lecteur en pâtit légèrement.

Globalement, et c'est bien dommage, ce constat vaut pour l'ensemble de l'ouvrage qui brille par ses idées mais donne peu de plaisir à la lecture. Le contenu est là, le fond intéressant : le Bestiaire en fin d'ouvrage, par exemple, est un vrai point fort d'Achéron ;



D.R.

Éditeur : CDS
Prix constaté : 26 euros

Livre format 21x23 cm / couverture souple
228 pages N&B / Ecran 42x30 cm

original et cauchemardesque, il confirme la personnalité du jeu, participe à le distinguer de ses concurrents et surtout, suscite des pistes d'aventures dès sa première lecture. Chaque page de ce chapitre conforte en soi l'envie de donner des frayeurs à ses joueurs. Mais des redondances (comme dans la présentation des pouvoirs faite successivement pour les PJ et les Meneurs) et un style peu assuré nuisent ailleurs à l'ensemble. La base du jeu est pourtant élégante et l'emploi des Convictions séduira la plupart des meneurs de jeu. Par ailleurs, le développement de la gamme est alléchant et si le premier supplément devrait s'attacher à la description de Shanghai, le livre de base fait l'annonce d'un supplément prochain sur la Sorcellerie et surtout du développement de deux nouvelles Convictions à proposer aux joueurs, l'Innocence et la Corruption, ce qui augure du meilleur.

L'ouvrage se termine par un scénario d'initiation très plaisant qui mettra vos joueurs à rude épreuve et les plongera instantanément dans l'ambiance adéquate, une aventure qui permet de jauger le jeu et d'en découvrir la saveur véritable. Une façon de clore le livre de base sur une note positive.

Au final, Achéron ne devrait pas tant craindre la concurrence que ses propres faiblesses, et s'il est regrettable que sa forme ne soit pas toujours à la hauteur, son livre de base regorge de bonnes idées et possède une véritable profondeur et quelques mécaniques indéniablement séduisantes.

Stéphane Gallot

J'apprécie :

- le système des Convictions qui influent sur le réel
- le Bestiaire
- un suivi de gamme qui intrigue et donne envie
- le prix ! 26 euros pour le livre de base ET l'écran

Je regrette :

- la forme pas toujours assurée
- des redondances





Popularisé à la fin des années 80 par la licence Star Wars RPG, le système D6 a marqué durablement son époque et n'a rien perdu de son efficacité au fil des décennies. Aujourd'hui passé sous licence ludique libre, il est proposé dans une version dépoussiérée, complète et fraîchement traduite par le Studio 09 dans un ouvrage intitulé sobrement D6 Intégral. Coup de génie ou coup dans l'eau ? Réussite ou flop ? Voilà de quoi vous faire votre avis.

Au début était le dé

Le système D6 n'a pas changé et reste toujours aussi parfait pour de l'initiation. Pour les nouveaux venus justement, le voici rapidement exposé. Comme son nom l'indique, tout se joue au D6, le dé classique à six faces. Six attributs définissent votre personnage et varient très légèrement en fonction des univers de jeu. On retrouve les standards : Agilité, Vigueur, Savoir, Perception... et chaque attribut possède une valeur (appelée Code-Dé), généralement comprise entre 1 et 5 pour des personnages humains dans un contexte réaliste. Ce score correspond au nombre de dés que vous lancerez lors de vos tests. Les compétences s'articulent autour des attributs et allouent des bonus en dés (+1D, +2D... à lancer), et en pip (+1, +2, que vous ajouterez au résultat final).

Lors des jets de compétence, l'objectif est d'atteindre voire de dépasser un seuil fixé par le MJ. Un exemple vous éclairera : si vous avez 3D en Agilité et 2D+1 en Équitation, lors d'un test impliquant votre habileté avec une monture, vous disposerez de 5D+1. Pour savoir si vous avez réussi votre action, vous lancerez 5 dés, ferez la somme des scores obtenus puis ajouterez +1 au résultat. Le seuil de difficulté moyen tournant autour de 12, dans les conditions évoquées ci-dessus, vous avez de bonnes chances de succès.

À chaque test effectué, l'un de vos dés sera le Dé-Libre. Distinct des autres par sa couleur ou sa taille (à vous de vous débrouiller), il permet d'exprimer les fantaisies du destin. S'il donne un 6, comptez normalement ce score puis relancez ce dé et ajoutez le résultat de ce nouveau jet. Si le résultat du Dé-Libre est un 1, c'est un échec critique qui déclenchera au mieux une complication. De 2 à 5, le Dé-Libre compte comme un dé normal. Telles sont les bases du système.

Que des règles ?!

L'ouvrage compile trois bases originales, D6 Fantasy, D6 Aventures et D6 Space, et propose donc un système de jeu et ses déclinaisons pour trois types d'univers (le médiéval-fantastique, l'aventure moderne et le space-opera), lesquels sont à peine évoqués.

Toutefois, il faut reconnaître que peu de choses sont réellement indispensables pour se lancer au départ dans une partie. Si vous annoncez à vos joueurs, même débutants, que vous allez jouer dans le monde du Seigneur des Anneaux, dans un esprit Indiana Jones ou que vous êtes partis pour du Battlestar Galactica, du Albator ou du Chronicles of Riddick, ils sauront à quoi s'attendre et pourront se conformer facilement aux limites particulières de ces univers. L'ab-



D.R.

Éditeur : Studio 09

Prix constaté : à partir de 0 €

Livre format 15x22 cm / couverture souple

182 pages N&B

sence de background dédié n'est donc pas un véritable problème pour des lecteurs prévenus et sachant vers quel type d'ouvrage ils se tournent. D6 Intégral propose des règles, plein de règles, mais rien que des règles.

Dé-Libération

La lecture d'un ouvrage n'exposant que des règles de jeu est toujours délicate. Difficile en effet de se laisser prendre par le souffle épique d'une liste d'avantages, d'une table récapitulative ou d'un énigme détail du système. Si l'on regrette un style parfois trop léger et des redites, le Studio 09 s'en sort cependant avec les honneurs en présentant un livre de règles qui se lit plutôt facilement.

Malheureusement, tout n'est pas pertinent et on s'interrogera sur l'intérêt véritable de certaines annexes (comme celle consacrée aux robots) et sur plusieurs points de règles spécifiques (les dépenses d'XP pour les prothèses cybernétiques par exemple). Quelques passages sont simplistes et manquent de sources et de citations, comme le rapide historique du jdr dans l'introduction, tandis que d'autres, comme le passage sur les animaux agissant selon leur inconscient (!?) sont au mieux maladroits et nuisent à la crédibilité de l'ensemble. L'essentiel est toutefois là, et quelques heureuses initiatives surprennent même au fil de la lecture, comme une partie assez complète sur la création de vaisseaux pour space-opera. Le système est bien développé, jusque dans le détail, mais reste compréhensible et accessible. L'ensemble est cohérent et l'on dénote plus de positif que de négatif pour le Studio 09 au terme de ce périlleux exercice.

Stéphane Gallot

J'apprécie : ○

- Une belle initiative
- Un prix à partir de... 0 euros !
- La couverture au style Comics très réussie



Je regrette : ○

- Le fond et la forme ne font pas rêver
- Les photos et images d'illustration à l'intérieur : à ne pas refaire



CATS ! La Mascarade

Bien avant les Hommes, une race dominait le monde. Alors que son empire mental ne connaissait aucun rival, ce peuple décida par confort et (avouons-le) par jeu, de créer un peuple pour le servir en modifiant le génome des simiesques à l'aide de ses grands pouvoirs. Ainsi naquit l'être humain, qui dépassa les espérances de ses créateurs dans son évolution et se révéla être un serviteur efficace et satisfaisant. Pourtant, les expériences de la race supérieure ne furent pas toutes de tels succès.

Lorsque l'une d'elle échoua, détruisant l'Atlantide et dévastant les multitudes, le rapport de force changea subitement. Inquiets de se voir désormais en infériorité numérique et potentiellement à la merci d'un soulèvement de leurs esclaves, les êtres supérieurs décidèrent de se cacher parmi eux, continuant à les manipuler sans que ceux-ci le sachent, vivant à leur côté en cachant leur nature. Peu à peu, les Hommes oublièrent comment et pourquoi ils avaient été créés et développèrent leurs propres sociétés. Mais parmi eux, insoupçonnables, leurs Maîtres subsistent, toujours présents, œuvrant dans l'ombre pour perpétuer leur domination et continuer à vivre avec la race humaine à leur service. Ces êtres supérieurs, vous les connaissez, vous les avez vus, vous les servez sans même le savoir : ce sont les chats. Et Cats – La Mascarade vous propose d'incarner l'un de ces félins.

Le livre détaille bien la société (secrète) des chats et lui donne une richesse toute particulière. Ses courants politiques, ses us et coutumes, ses dirigeants, beaucoup de choses y passent mais rien ne paraît laborieux à lire ou à intégrer. L'humour, présent en permanence, n'y est pas pour rien. Toutefois, ne vous y trompez pas : Cats est un jeu sérieux, jouable, et son univers est loin d'être dépouillé ou anecdotique.

Les joueurs peuvent bien sûr incarner des chats, mais aussi des humains et des « Bastets », esprits félins prisonniers dans un corps humain. De nombreux pouvoirs sont disponibles et nous font comprendre comment ces petites boules de poils peuvent mettre l'humanité à leur service. Des races, des qualités et surtout des défauts viennent vous aider à incarner le rôle un peu particulier de matous, et le tout est très bien pensé. Un scénario vous permet enfin de vous familiariser avec l'univers.

Le système de jeu est simple : vous lancez autant de D10 que votre score de Chance (score fixe à la création et variable au cours d'une partie) et gardez le meilleur d'entre eux, vous y ajoutez un score de compétence, et vous devez atteindre un seuil de difficulté. Les règles ne sont clairement pas le gros morceau du livre et savent se faire discrètes en cours de jeu, qu'on orientera avec plaisir vers plus d'ambiance et d'immersion dans la psychologie de nos très chers chats.



D.R.

Éditeur : Éditions Icare
Prix constaté : 24,95 euros

Livre à couverture souple de 208 pages

Toutefois, si le livre donne une présentation complète, on manque un peu d'éléments pour rendre concrètes les oppositions que rencontreront les joueurs hors de la vie secrète qu'il leur faudra veiller à ne pas laisser découvrir. Un petit chapitre sur les ennemis des félins n'aurait pas été de refus.

On comprend assez vite qu'une grande partie du jeu tournera autour de l'intérieur de la société félinée (via le Grand Jeu de la Politique), mais on regrettera l'absence d'un adversaire extérieur détaillé. C'est bien la seule chose, toutefois, que je puisse déplorer, et ce n'est pas un souci réellement handicapant, ni irrémédiable.

Au final, alors que la communication du jeu s'est faite sur un ton plutôt humoristique et décalé, on découvre un univers riche, cohérent, dont les plus grandes intrigues seront politiques et bien construites. On sourit en lisant les pages, mais ce n'est pas pour autant un jeu juste destiné à faire rire. Il ne renie pas ses origines (un jeu dont les intrigues ont tendance à être politiques et qui a comme sous-titre « La Mascarade » a forcément hérité de Vampire deux ou trois trucs) mais leur donne un coup de jeune, plus d'humour, et amène au passage sa propre personnalité.

Une bonne surprise pour ceux qui ne connaissaient pas la version amateur, un essai transformé pour les autres, un très bon jeu dans tous les cas !

Tristan

J'apprécie :

- L'humour et le ton général
- La cohérence de l'univers
- On joue des chats

Je regrette :

- Le manque de pistes de scénarios
- L'absence d'un ennemi extérieur détaillé

DARK HERESY ASCENSION

Après d'innombrables soirées à traquer l'hérésie sous toutes ses formes et à purifier les sous-ruches corrompues au nom adoré du Très Saint Empereur de l'Humanité, au terme d'enquêtes vous ayant mené sur plus de mondes que la plupart des hommes n'en peuvent contempler dans leur propre ciel, enfin vous allez obtenir votre juste récompense... Enfin, approche l'heure de l'Exaltation. Enfin est venu le temps de votre Ascension !

LES MJ DEVRAIENT TREMBLER...

Depuis votre entrée dans l'Inquisition où vous rêviez de connaître gloire, prestige et puissance, vous n'avez eu de cesse de poursuivre les odieux hérétiques, les perfides xénos et de réprimer les ignobles menaces que font peser les Puissances de la Ruine sur l'Empire. Tout cela comme simple exécutant, engoncé dans la boue jusqu'aux épaules et avec la vision d'ensemble d'un aveugle privé de ses mains. Ce temps est révolu.

Vous enviez vos supérieurs certainement occupés à festoyer et à jouer aux échecs cosmiques pendant que vous trimiez dans les tréfonds les plus obscurs de la galaxie. Vous allez devenir l'un d'eux et vous découvrirez à cette occasion combien vos tâches étaient aisées jusqu'alors et comme le poids des responsabilités auxquelles vous aspiriez est écrasant. Bienvenu dans un nouveau niveau de jeu et une toute nouvelle existence... en tant qu'Agent du Trône.

Si les plans de carrières de Dark Heresy s'arrêtaient abruptement au 8^{ème} grade (soit grosso modo à 13.000 XP), Ascension se propose de vous mener jusqu'au 16^{ème} échelon et à prêt de 50.000 XP. Autant dire que de nombreuses sessions de jeu vous attendent encore. Les carrières d'acolyte derrière vous, vous voici devenu des personnages de haut-rang, VIP du secteur Calixis dont la stature égale désormais celle des Gouverneurs planétaires, Amiraux de la Marine Impériale, etc. Et l'entier ouvrage se destine à vous préparer aux nouveaux défis qui se présenteront à vous, notamment aux intrigues politiques. Vous êtes dans la cour des grands, balancer et abattre ses petits camarades hérétiques ne sera plus suffisant.

AU FIL DE L'ASCENSION

Avant de choisir votre Transition, la suite d'événements qui a conduit à votre élévation vers de nouvelles hauteurs, vous devrez opter pour une Carrière Exaltée. Dépendantes de votre parcours, celles-ci offrent du choix, avec douze carrières qui mettent la bave aux lèvres comme Croisé, Interrogateur, Psyker Primaris et même Inquisiteur ! Car oui, l'Inquisiteur sera à présent l'un des membres du groupe. Bien des conseils sont d'ailleurs donnés dans l'ouvrage pour éviter les écueils que cette situation ne manquera pas de susciter.

Globalement, cette partie axée sur la transition de vos PJ sur les plans technique et historique est très bien montée même si on regrettera quelques inégalités dans les nouvelles carrières offertes aux joueurs et notamment la surpuissance de l'Assassin Vindicare qui est clairement déséquilibré. L'entrée en matière est aussi l'occasion d'une harmonisation des systèmes de jeu avec Rogue Trader et fait apparaître l'Influence, appelée à devenir l'un des instruments de pouvoir principaux du groupe. Les règles sont simples, cohérentes et bien présentées, du bonheur en perspective pour vos tables de comploteurs. Suivent de nouveaux talents et pouvoirs, introduisant des règles supplémentaires bien senties pour simplifier certains aspects du jeu et régler des problématiques particulières (comme la foutue mauvaise habitude qu'avaient les psykers de créer des effets

D.R.



Éditeur : Bibliothèque Interdite

Prix constaté : 45 euros

Livre format 22x28,4 cm / couverture rigide

256 pages couleur

Warp même avec leurs sorts de bas niveau). Vient ensuite une armurerie qui fera briller les yeux de vos joueurs, et on retourne aux choses sérieuses : du fond, de l'info utile, et une vraie plus-value sur le livre de base.

Ainsi, le chapitre VII développe enfin les prérogatives de votre ordre et répond (partiellement) à la question de la limite des pouvoirs et de l'autorité des Agents de l'Inquisition. Du très bon matériel, utile à tous les niveaux de jeu et accessoirement de nombreuses informations qui vous permettront de personnaliser votre inquisiteur, qu'il soit encore un PNJ ou l'un des membres de votre équipe de joueurs. L'opposition à donner à votre table est aussi à l'honneur avec un joli panel de PNJ inquiétants au chapitre VIII.

L'ouvrage s'achève avec une bonne série de conseils pour les maîtres, plus pertinente qu'usuellement, et un scénario final remarquable, La Veillée Rouge, qui plongera vos PJ dans le bain en leur faisant tâter leur nouvel environnement et leurs responsabilités lors d'une cérémonie d'investiture sur Malfi.

SAINT OUVRAGE OU LIVRE INTERDIT ?

Arrivé à la dernière page, le verdict est sans appel et il s'agit d'un excellent supplément qui donne même envie d'accélérer la progression de ses PJ pour qu'ils puissent en profiter plus tôt. Si l'on ne peut que regretter l'absence de mention aux acolytes radicaux, dont les carrières particulières risquent de s'arrêter nettes faute d'un suivi spécifique, Ascension demeure un bijou dont les 256 pages gratifiées de superbes illustrations originales se parcourent le sourire aux lèvres et le cerveau en ébullition devant tant de bonnes idées.

Reste à espérer un suivi de gamme spécifique pour ce nouveau niveau de puissance (une gamme Dark Heresy 1.1 ?), mais c'est un vœu pieux qui ne sera probablement pas exaucé à moins que l'Empereur ne s'en charge lui-même.

Stéphane Gallot

J'apprécie :

- le sentiment de puissance que les seuls noms des carrières exaltées transmettent
- beaucoup de bonnes idées et peu d'oublis
- un nouveau niveau de jeu qui séduira même les joueurs blasés
- un très bon scénario de fin d'ouvrage
- un livre magnifique



Je regrette :

- pas assez de propositions de Transition
- certains profils déséquilibrés



Parce que même les meilleures choses ont une fin, vous apprendrez dans ce dossier à préparer celle de votre univers, des prémices et premières prophéties millénaristes jusqu'à l'instant fatal où tout bascule, et même au-delà... Conseils de mise en place, aides pour installer votre background et synopsis variés, tout le nécessaire pour jouer avec plaisir d'inoubliables Fins du Monde !

Dossier : LA FIN DU MONDE

Illustrations : Xavier Ribeiro

Demain l'Apocalypse

Auteur : Laurent Devernay

C'est décidé : vous allez bouleverser l'univers où vous avez fait jouer tant d'aventures. Un peu de changement ne lui fera que du bien. Vous savez d'ailleurs exactement comment procéder et c'est facile : il suffit de déterminer ce que vous voulez ajouter/modifier/supprimer de façon à en changer les fondamentaux. Le plus dur reste tout de même à faire : amener cette apocalypse ou cette fin du monde de façon progressive. Le but n'est pas forcément de laisser à vos joueurs le temps de s'y adapter mais plutôt de donner à l'événement davantage d'ampleur et d'impact. Et même si les personnages parviennent à éviter ce désastre, plus rien ne sera comme avant.

LES PREMIERS SIGNES

Dans l'idéal, la progression sera graduelle. Il est facile de passer à côté des premiers symptômes. Des tremblements de terre plus fréquents ? Plus de monstres ? Une baisse générale de puissance pour la magie ? Chaque changement, pris séparément, n'est pas particulièrement alarmant et apparaît parfaitement gérable, quitte à prévoir un scénario ou une intrigue secondaire pour s'y intéresser. Mais petit à petit, ces phénomènes se multiplient, des connections apparaissent entre les événements, des signes les lient entre eux. Le changement commence à se faire parfois de manière radicale. Un pays est mystérieusement rayé de la carte, la magie ne fonctionne plus, les dragons quittent les terres, une race se meurt, le soleil ne se lève plus, l'eau devient poison...

Dans un contexte fantastique, visions et présages interviennent alors. Voici peut-être l'occasion de découvrir une prophétie annonçant la fin du monde (attention quand même à l'indigestion de prophéties).

Lorsqu'un personnage se réveille en sueur après avoir vu en rêve son monde détruit, il s'en remet rapidement. Lorsque tout le monde semble avoir fait le même cauchemar, il y a de quoi s'inquiéter. Dans un univers plus réaliste, des scientifiques peuvent avoir pris l'initiative de s'intéresser à certains phénomènes puis avoir découvert par leurs calculs qu'il s'agit des prémices d'une catastrophe majeure. Il faudra parfois attendre ces révélations pour comprendre comment sont liés les événements antérieurs.

Reste alors à décider si ces découvertes doivent être annoncées à tous, au risque de voir souffler un vent de panique. Et de toute façon, tôt ou tard, le bruit se répandra et les signes ne laisseront plus aucun doute quant au désastre approchant.

ESPOIRS

À vous de mettre en scène les conséquences directes de cette nouvelle. Qui va plonger dans le désespoir en apprenant la fin imminente ? Qui va

au contraire se dresser pour empêcher la fin de son monde ? L'information doit-elle être connue de tous ou seulement d'une poignée de volontaires qui feront tout pour sauver leurs semblables ? Jusqu'à quel point un groupe restreint peut-il se débrouiller sans aide extérieure pour empêcher une telle catastrophe ?

Au début, s'ils savent qu'un bouleversement majeur approche, les personnages n'en connaissent pas forcément encore la nature exacte. Ils devront s'intéresser aux signes qui s'accumulent puis trouver le lien avec l'apocalypse à venir. Les symptômes se font plus nombreux et plus violents, rappelant que le temps passe et qu'il faut agir rapidement. Dans cette quête d'un moyen de sauver le monde, ils ne seront probablement pas seuls. Ils trouveront sûrement des alliés mais aussi peut-être des antagonistes, bien décidés à laisser les événements suivre leur cours... parce que ces derniers savent ce qui va vraiment se passer ?

Des causes possibles sont découvertes, des solutions sont essayées mais rien n'y fait. La fin se rapproche.

Pas de repos pour les super-héros

Les jeux mettant en scène des personnages dotés de superpouvoirs peuvent, tout comme les ouvrages dont ils tirent leur inspiration, remettre tout en question et proposer une fin du monde. Les outils pour cela sont nombreux, entre les ennemis dotés de pouvoirs presque divins, les dieux peinaris sur leur plan ou incarnés dans des humains et les chamboulements de la réalité induits par des univers alternatifs, vous n'avez que l'embaras du choix. Dans ce cadre, certaines facultés permettent d'entrevoir la catastrophe à venir. Quant aux pouvoirs, leur disparition, apparition, augmentation brutale – en puissance ou par le nombre d'humains touchés – peuvent aussi constituer autant de signes annonciateurs. Les capacités spéciales peuvent aussi être à l'origine même de la fin du monde si l'énergie est par exemple puisée dans la planète, condamnant celle-ci à terme.

Voici un exemple d'accroche pour mettre en scène l'apocalypse et changer la donne dans un univers contenant des super-héros. La connaissance préalable de l'existence de dimensions

parallèles est facultative. C'est l'occasion ou jamais de bousculer complètement l'univers. Dans Humanydyne, on pourrait bien sûr imaginer que la menace concerne le Temps du Rêve. Les personnages sont convoqués par les autorités suite à un homicide multiple. Appelés ou escortés sur les lieux du crime, ils découvrent leurs propres cadavres, apparemment victimes d'un violent combat. L'un des personnages, contrairement à ses camarades, ne voit pas ici son sosie. Une analyse de la scène a permis aux experts de découvrir qu'il était bien sur place mais qu'il a réussi à fuir, ce qui fait de lui un suspect ou au moins un témoin crucial. Lancés à la poursuite du survivant, les personnages finissent par le retrouver, agonisant. Ses dernières paroles annoncent l'arrivée du « Dévoreur de réalités ». Alors qu'il succombe à ses atroces blessures, les personnages se retrouvent face à une créature hideuse et suffisamment puissante pour avoir balayé un groupe identique au leur. Après en être venu à bout (éventuellement suite à une fuite haletante et une quête éfrénée pour découvrir un moyen de le vaincre), ils découvrent qu'il n'est que l'un des émissaires d'une entité encore plus effrayante, le fameux Dévoreur. Celui-ci annihile l'une après l'autre les réalités pour en tirer une puissance toujours plus grande.

LE FACTEUR HUMAIN

Les personnages ne sont évidemment pas les seuls à réagir à l'annonce de l'apocalypse. Des prédicateurs apparaissent pour répandre la nouvelle de sa venue. Des fanatiques y voient une manifestation d'une entité supérieure venant châtier le peuple ou rétribuer les justes. Il se peut d'ailleurs qu'ils n'aient pas tout à fait tort. Beaucoup de civils se tournent vers la religion pour obtenir des réponses – que celle-ci sera souvent bien en peine de donner. Pourtant, il y a effectivement un moyen de faire un lien avec les Écrits : « Rassurez-vous, les divinités protégeront les plus méritants. Il est encore temps de faire un don ou de se convertir ».

Les plus pragmatiques s'adressent aux scientifiques ou aux mages pour qu'ils empêchent la fin du monde. Après tout, c'est leur boulot. Gare à eux s'ils ne satisfont pas aux attentes du peuple. Ceux qui ne sont pas des sauveurs peuvent devenir de parfaits coupables. À bien y penser, c'était évident que tous ces sorts et toutes ces découvertes allaient mal tourner un jour ou l'autre.

Noble, roi ou président, toutes les figures d'autorités vont devoir répondre devant le peuple des mesures prises pour éviter la fin du monde. Chacun est impatient de savoir comment les dirigeants comptent sauver leur peau... et celle de leurs sujets. En cas de réponse insatisfaisante, des représailles sont à prévoir.

En l'absence de coupable bien défini, un bouc émissaire sera tôt ou tard désigné. On peut alors en revenir aux scientifiques ou aux mages mais c'est aussi l'occasion de pointer du doigt d'anciens ennemis ou quelques indésirables. Toutes ces catastrophes, les responsables en sont sûrement les citoyens du pays voisin, depuis le temps qu'ils nous pourrissent la vie. En plus, vous avez remarqué qu'ils sont moins affectés que nous ? À moins que ce ne soient (au choix) ces métèques, nomades, parias, gueux, hors-castes, hybrides, basanés, misérables... aux mœurs étrangères ? On vous avait bien dit qu'ils ne nous apporteraient que des problèmes.

C'est ainsi que, pour aggraver la situation, des guerres éclateront

ou que des populations seront persécutées ou exilées. Bien entendu, le pays des personnages est trop civilisé pour s'adonner à de telles pratiques. Il se fera terre d'accueil des exilés et des persécutés. Cette arrivée massive de personnes à loger et à nourrir entraînera d'autres difficultés. Pour peu que cela affecte directement leur confort, les compatriotes de vos PJ risquent de regarder d'un œil de moins en moins bienveillant ces nouveaux arrivants. Par ailleurs, si les personnages ont réussi, dans leur pays, à lutter efficacement contre les symptômes de l'apocalypse, la jalousie des contrées voisines peut s'éveiller. Et voici une nouvelle flambée d'accusations xénophobes...

POINT DE NON-RETOUR

Alors que les troubles se multiplient, les efforts continuent pour comprendre les tenants et aboutissants de la catastrophe à venir. À tous les niveaux, les changements sont déjà très importants. Même si la fin du monde est évitée, certaines choses ne seront plus jamais comme avant.

À défaut de remède salvateur, certains proposent des solutions de secours. On construit des fusées pour quitter la planète, des abris (censément) indestructibles, les dieux proposent de sauver les plus méritants... Dans tous les cas, les places seront limitées... et il faudra donc choisir qui sera sauvé. Les personnages chercheront peut-être à faire leurs preuves pour être préservés ou pour assurer la sauvegarde de leurs proches. S'ils sont suffisamment influents, ils pourraient même être désignés pour faire le tri parmi les candidats, ce qui ne sera pas sans créer dilemmes et tensions.

La fin approche et une solution va devoir être trouvée. Beaucoup attendent que les personnages soient à la hauteur de l'enjeu. L'apocalypse sera là d'ici quelques heures ou quelques jours. Qui fera face et comment ?



Jouer avec la Fin du Monde

Auteur : Stéphane Gallot



Vous manquez d'idées ? Pas de problèmes, suivez nos encadrés « synopsis ».

De la traque de l'anneau unique à la mise en échec de complots millénaires fomentés par une poignée d'initiés, à bien considérer la carrière d'un rôliste, un constat s'impose rapidement : en tant que PJ, empêcher la fin du monde, c'est un peu notre job à mi-temps. Et si, pour une fois, l'apocalypse survenait ? S'il était déjà trop tard au début de l'aventure ? S'il s'agissait de vivre à présent la fin plutôt que de la prévenir ? L'idée est alléchante. Mais plus étonnant encore, elle est facile à mettre en œuvre. Vous voulez mettre en scène la chute, la destruction, le carnage et la victoire des ténèbres ? Suivez le guide.

LE COMMENCEMENT DE LA FIN

Ce que l'on attend d'une partie en mode « Fin du Monde », c'est du grand spectacle : foules affolées au désespoir, feu tombant du ciel, tremblements de terre... du pyrotechnique dans toutes les scènes et des combats et événements titanesques. Fort heureusement, les conteurs possèdent un budget illimité pour tout cela et vont pouvoir s'en donner à cœur joie. À condition de poser deux bases fondamentales : l'échelle de la destruction et le temps imparti avant l'échéance fatale.

Pour qui sonne le glas... ++++++

Avant toute autre chose, vous devez choisir l'objet du désastre, la cible de votre apocalypse. De fait, une fin du monde est toujours relative. La fin peut concerner la seule espèce des PJ (comme dans le cas d'une pandémie ou d'une attaque de zombies) ou être pure annihilation (comme pour une implosion de planète, qui n'affecterait d'ailleurs pas beaucoup les étoiles alentour). L'ampleur de la catastrophe doit aussi être définie géographiquement. Celle-ci peut affecter votre décor de campagne à différents niveaux : local, régional, à l'échelle d'une nation, d'un continent, d'un monde, d'une galaxie, voire d'un univers ou d'un multivers entier. Quoi qu'il en soit, le ressenti de vos joueurs sera à peu près le même. Pour ses occupants, la mise à sac d'une ville par un Dragon, un Grand Ancien, un Démon Majeur ou Godzilla aura des allures de fin du monde. De la même manière, une éruption volcanique sur une petite île, l'effondrement d'une strate dans le Monde Intérieur d'AMI et l'ouverture d'un portail Warp sur une planète impériale porteront les mêmes conséquences finales aux malheureux indigènes et visiteurs piégés sur place, offriront une tension et une ambiances apocalyptiques similaire et signifient pareillement la fin d'un monde particulier - le but du jeu étant de délivrer l'expérience de cette fin à vos PJ. Et pour cela, une autre contrainte est à respecter : la temporisation.

Votre terrain est-il miné ?

Dans certains jeux, la fin du monde est annoncée et représente une Épée de Damoclès que les PJ s'efforcent de repousser, avec ou sans l'espoir d'y parvenir de manière définitive. C'est le cas de Trinités, des jeux de la gamme Monde des Ténèbres, des jeux liés au Mythe de Cthulhu, de Scion, Fading Suns, etc. Une apocalypse imminente est à chaque fois présente en toile de fond dès l'origine et les joueurs savent qu'approche le terme d'une ère. Ici, la trame est déjà posée, c'est autant de travail gagné pour vous.

Si vous pratiquez un univers dénué de toute tradition eschatologique, soyez tranquille : notre article précédent, *Demain l'Apocalypse...*, vous donnera les clés pour préparer le terrain.

Tempus fugit

Évidemment, pour donner une fin à son univers, un MJ pourrait se contenter d'annoncer stoïquement : « une comète frappe la terre... qui explose... tout est détruit... vous pouvez déchirer vos feuilles de perso ». Mais où est le fun dans cette proposition ? Pour jouer l'apocalypse convenablement, il vous faudra donner du temps à vos PJ, et donc prendre pour contexte une ultime destruction en cours ou imminente. Les possibilités sont légion et dépendent fortement de votre univers de jeu, à vous de choisir la plus appropriée à votre décor et à la campagne que vous faites jouer. Ensuite, il convient de définir la taille du sablier cosmique, de choisir si vos PJ disposeront de quelques heures, quelques mois ou

Les moyens justifiant la Fin

Voici en vrac quelques exemples témoignant de la variété des origines possibles pour une apocalypse globale : explosion de la planète, virus qui annihile l'espèce humaine, invasion extra-terrestre, mort du soleil, réveil des Grands Anciens, frappe d'une comète, attaque depuis d'autres plans d'existence, victoire du Mal absolu, révolte des machines, guerre nucléaire mondiale, résurrection massive de morts en colère, apparition d'un trou noir, montée subite des eaux... À l'échelle locale, vous pouvez reprendre la plupart des moyens évoqués ci-dessus, en minorant si vous le souhaitez leur puissance ou leurs effets.

de décennies complètes avant votre pétage d'univers. Durant cette période, la mise à mal de votre terrain de jeu pourra progresser. Dans le cas d'une attaque massive de démons, leur front pourra avancer, des villes et des nations entières tomberont peu à peu sous leur coupe, et leur approche inéluctable vers le dernier bastion qu'occupent les PJ sera le compte à rebours avant la confrontation finale décidant du sort d'un continent. Tout cela peut se jouer sur des semaines, des mois ou des années.

En revanche, si une cité naine tremble sur ses fondations en raison du réveil d'un roi-liche, vos joueurs auront à peine quelques heures pour fuir ou tuer le responsable de tant de dégâts avant que la voûte ne s'effondre et ensevelisse tout un peuple. Leur course contre-la-montre sera alors agrémentée par des secousses sismiques, de régulières chutes de blocs de pierre depuis les hauteurs des bâtiments, et ils auront droit à des scènes de foule paniquée, traverseront des zones envahies par les flammes et auront peut-être même la surprise d'une coulée de lave libérée des entrailles souterraines dévorant la ville quartier par quartier. Un chouette programme à mettre en œuvre !

Staying alive ++++++

Vous avez posé l'échelle et lancé votre compte à rebours. Il est temps de mettre vos PJ à l'épreuve. Mais pour faire quoi exactement ? Comme toujours, c'est à vous de décider.

Si le processus est réversible, vos PJ devront se décarcasser pour sauver les meubles en trouvant une riposte à la menace. S'il est possible de fuir, vos PJ auront pour but d'échapper à la mort. Enfin, s'il est impossible de fuir et d'empêcher le cataclysme, il y a deux solutions : ou c'est une apocalypse totale et vos PJ sont condamnés quoi qu'il en soit (vous êtes donc un MJ cruel, je ne vous félicite pas Monsieur), ou l'annihilation n'est pas absolue et vos PJ feront partie des heureux survivants (bienvenue dans le monde formidable du post-apo !).

Dans tous les cas, des objectifs secondaires sont envisageables : sauver la veuve et l'orphelin, piller les richesses d'un lieu (pour les préserver de la destruction bien sûr), accomplir une vengeance, protéger des alliés ou les sortir du pétrin, etc.

Dans tous les cas, l'objectif principal de vos PJ sera des plus simples : survivre au chaos !

LES HÉRAUTS DE L'APOCALYPSE

Mon PJ, ce héros ++++++

Passons maintenant du côté obscur. Vous savez combien les PJ aiment être au cœur de l'histoire, comme ils apprécient les scénarios qui les placent au centre des événements. Leur rêve n'est-il pas de savoir que leurs actes résonneront à travers l'éternité ? Donnez-leur pleine et entière satisfaction : laissez votre groupe causer la fin du monde ! Rouler ses joueurs faisant partie des devoirs d'un bon MJ, il vous appartiendra de les pousser vers cette monumentale boulette.

Attention en revanche à ne pas clore ainsi une de vos campagnes. Lancer la fin du monde ne devrait être qu'un début de campagne ou son milieu, jamais sa fin. Si vos joueurs achèvent ainsi une série de scénarios, l'ensemble, quel qu'il ait pu être sa cohérence par ailleurs, ne ressemblera plus qu'à une longue marche vers la super foirade et aura perdu tout son sens vu rétrospectivement. Que vos joueurs marchent sur le bouton rouge, oui ! Mais donnez-leur une chance de corriger leurs erreurs.

Le Crépuscule des Dieux ?

Dans les univers médiévaux-fantastiques, il vous faudra veiller à ne pas oublier les divinités. Quelles seront leurs réactions face à l'approche de la Fin. En sont-ils les instigateurs secrets ? Était-ce prévu de longue date ? Les dieux aideront-ils ou gêneront-ils les PJ ? Et s'ils n'agissent pas, comment l'expliquer ? À vous de trouver quelle place occuperont les dieux dans votre fin du monde. Ou de trouver une explication à leur absence...

Tout n'a-t-il pas commencé lorsque les prêtres ont cessé de recevoir des réponses ? Et si les dieux nous avaient abandonné ? Pire, et s'ils étaient eux-mêmes sous le feu d'une plus grande puissance ?

+++++ Synopsis ++++++ Il ne faut pas sauver Mlle Ryan +++++

M. Johnson veut que l'on sauve la fille de M. Ryan, localisée récemment dans un hôpital éloigné d'un stupide état du nord où il ne dispose d'aucun contact. Vous devez impérativement la soustraire à ses ravisseurs/tortionnaires.

Retenue dans un lieu d'expérimentation, elle fait l'objet de tests médicaux et vous risquez des contaminations par des substances nocives voire radioactives, Johnson vous a donc remis des pilules pour vous protéger de leurs effets. Sur place, effectivement la pauvre fille est maltraitée et a subi de lourdes expérimentations. Vous le faites payer cher à ces enfoirés de kidnappeur. Reste à ramener Mlle Ryan au pays.

Problème : Mlle Ryan est le patient 0 d'une nouvelle maladie rare qui s'annonce comme la grande pandémie finale. Porteuse saine, elle est insoupçonnable. Protégés par leurs pilules, vos PJ vont pouvoir échapper à la mort, en tout cas les premiers jours (combien ont-ils de pilules déjà ?). Feront-ils le lien entre leur charmante compagne d'aventure et l'épidémie qui se propage depuis le nord à mesure qu'ils descendent ? Reconnaitront-ils parmi les centaines de victimes le dealer, le pompiste, la serveuse, l'hôtelier... qu'ils ont croisés la veille ou l'avant-veille ? Une fois revenus à domicile, s'ils comprennent, tueront-ils la fille ? Attaqueront-ils leur employeur pour refaire des stocks de pilules et trouver une cure définitive à leur infection ? Cette cure existe-t-elle d'ailleurs ? L'objectif était-il de faire fortune avec un vaccin préparé à l'avance ou s'agissait-il de mettre fin à l'humanité ?

+++++

L'enfer est pavé de bonnes intentions++

Amener ses joueurs à commettre l'irréparable est une tâche aisée. Ne changez rien à leurs habitudes, proposez-leur un scénario lambda. Ce sont les conséquences de leurs actes qui seront cette fois différentes. Chaque histoire possède sa part d'ombres, une part que les PJ découvrent rarement dans sa totalité. Ce coin aveugle sera votre terrain d'action.

À l'occasion d'une partie ou dans le cadre d'une campagne en cours, vous pouvez ainsi les envoyer innocemment abattre l'odieux nécromant qui monte une armée de morts depuis quelques mois dans les terres incultes du nord. Rien d'inhabituel ou de suspect à cela. Ce n'est qu'une fois leur ennemi du jour étendu dans une mare de sang et ses cadavres en maraude que les PJ réaliseront (à l'aide de plans, de rapports, d'un mémoire...) que le pauvre

+++++ Synopsis +++++ Baroud d'horreur +++++

Et si Cthulhu finissait par se réveiller ? Voyez le truc. R'lyeh est sortie des eaux et Cthulhu marche parmi les hommes. Les événements défraient la chronique et passent en direct à la télévision. Vous pouvez même suivre la marche du Grand Ancien en temps réel avec Google Earth. Au point où vous en êtes, la folie...

Mais vos PJ n'ont pas le temps de s'amuser. Ayant résisté aux multiples tentatives de domination mentale qui ont frappé l'espèce humaine au cours du dernier quart d'heure (merci les Signes des Anciens et le statut de héros), il leur reste à trouver un moyen de fuir – l'espace ? vraiment ? – ou une solution pour revenir en arrière (via un quelconque grimoire formidablement rare) et empêcher l'Éveil de celui-qui-n'aurait-jamais-dû-cesser-d'attendre-en-rêvant.

Entre autres délices, vos PJ pourront profiter de villes en flamme, de légions de Créatures du Mythe libérées de leurs chaînes et, clou du spectacle, devront agir avant que le tsunami provoqué par la montée de R'lyeh n'atteigne la côte est ! Courage, la vague ne cachera le soleil que dans quelques heures.

homme tentait désespérément de créer cette armée pour empêcher l'invasion imminente d'une coalition d'orcs et de gobs à même de déferler sur tout l'Empire. Sans le savoir, ils viennent de défoncer le dernier rempart de la civilisation. À eux d'assurer la relève à présent pour éviter le pire.

Une variante facile à mettre en place est la suivante : partis sauver la princesse du coin qui a été enlevée par les vils hommes-lézards/drows/kobolds/..., les PJ explosent son perfide ravisseur, un jeune chef. Ce qu'ils ignorent alors qu'ils festoient pour célébrer leur triomphe, c'est que la mort du fils aîné d'un glorieux général ennemi va lui permettre de rallier tous les clans à sa cause vengeresse. Gare au retour de flamme quand cent puissantes tribus habituellement antagonistes viendront se jeter unies contre les remparts des royaumes humains.

Dans un esprit proche où l'art consiste à donner l'avantage à l'opposition par le biais des PJ, vous pouvez amener vos joueurs à enquêter sur un groupe de gentlemen meurtriers au comportement étrange. Auteurs de sanglants assassinats rituels, ceux-ci avaient pour habitude de laisser sur place de singuliers symboles en forme d'étoile. Fort heureusement, vos PJ prennent les choses en main. En deux temps trois mouvements, voilà tout ce beau monde réparti entre les geôles, l'asile et les calmes allées du cimetière local. Toutefois, vos joueurs s'inquiètent. Depuis une semaine, des lueurs apparaissent la nuit au-dessus de leur ville. Des événements mystérieux se produisent chaque soir. Au fait, quelles élucubrations ces criminels avaient-ils invoquées pour leur défense ? Une secte cherchant à percer le ciel ?

Mais vous pouvez aller plus loin. Vos PJ pourraient causer l'apocalypse en faisant réellement le bien, en le faisant juste un peu trop !

Quand la lumière aveugle +++++

Voici le pitch. Attention, celui-ci suppose que vous arriviez au terme d'une très grosse campagne. Allons-y.

En tuant le Seigneur des Ténèbres (oui, votre groupe a vraiment la



classe !), vos PJ ont fait triompher le Bien et la Lumière (jusque-là, ça va), mais ils ont surtout rompu un équilibre fondamental nécessaire à l'existence même de la réalité. Ils croyaient offrir la paix, les voilà porteurs de l'ultime destruction.

Selon vos goûts de MJ vicieux, deux solutions sont à leur proposer :
• Endosser les attributs du Seigneur des Ténèbres pour le remplacer et ainsi restaurer l'équilibre des forces (voici vos héros du bien devenus bien sombres pour la bonne cause...);

ou

• Courir à présent à l'autre bout du monde pour achever leur tâche en éliminant à leur tour les dieux de lumière, restaurant ainsi l'équilibre et libérant les hommes du joug des divinités.

Dans les deux cas, les voilà donc partant en guerre contre les puissances qu'ils défendaient, mais pour la bonne cause ! Anges et innocents, tremblez ! Voici venir vos héros !



LA FIN N'EST QUE LE DÉBUT

Il ne faut jamais oublier que la fin d'un monde n'est jamais que le début d'un autre (sauf si vous avez absolument tout pétié). Ainsi, dans le cas où vous auriez vraiment chamboulé votre univers en provoquant une catastrophe majeure n'ayant laissé que peu de survivants, dont vos PJ, vous êtes entré de plein pied dans le post-apo – et dans un post-apo bien particulier puisqu'il s'agit du votre.

Peu de jeux de rôle proposent de jouer juste après l'apocalypse, alors que les décombres et les ruines du monde passé sont encore fumants. Que faire alors ?

Au commencement étaient les PJ +++

Reconstruire, tout simplement. Voilà l'objet d'une campagne que vous pourrez mener de longues séances durant et peut-être même sur plusieurs générations de personnages. Vos joueurs auront encore fort à faire : trouver d'autres « chanceux » que les événements ont (plus ou moins) épargné, rassembler des vestiges du monde passé, trouver de l'eau, de la nourriture, bâtir un abri, puis un camp, puis pourquoi pas un village, une cité. Et poser les fondations d'une civilisation nouvelle.

Quelle que soit votre époque et votre univers de jeu, ces bases seront les mêmes et constitueront de grandes sources de satisfaction. Le risque encouru avec ce type de campagne au long cours est de voir son jeu de rôle évoluer vers un jeu « de gestion ». Mais un peu d'imagination, quelques mécaniques simples et des ressorts classiques pour lancer vos scénarios devraient suffire à vous épargner cet écueil.

+++++ Synopsis ++++++ Jésus reviens pour un one-shot ! +++++

Les Écritures disaient vrai : le Sauveur est de retour et l'heure du Jugement Dernier est venue. À mesure qu'il s'approche (vous connaissez le truc, il doit venir de l'est), c'est-à-dire à mesure que le soleil fait le tour du globe (vous connaissez le truc, c'est dans le bouquin, on est au centre de l'univers, bla-bla-bla...), il porte la vie éternelle aux bons et justes chrétiens et jette les salauds et les fourbes en Enfer. Votre problème, c'est que pendant que vos voisins orthodoxes et radicaux se paluchent, vous flippez un max... Loin d'être un modèle, quand d'autres trouveront la Grâce et la Félicité, vous risquez de vous faire tanner le cuir jusqu'à la déchirure ! Peu désireux de passer l'éternité dans une fournaise SM où tout le monde est méchant, vous n'avez que la nuit pour vous faire pardonner et assurer votre Salut. En route pour faire de bonnes actions donc !

Et l'histoire du pardon ? Raté les gars. Depuis l'annonce de la Bonne Nouvelle, les ministres des cultes se régalaient avec des « Je l'avais bien dit, il est trop tard à présent » et autres manières polies de vous traiter de « Pauv'con ». Tous ? Non, qui sait, si vous trouvez un vieil ermite coupé du monde et qui n'est pas encore au courant, peut-être acceptera-t-il de vous donner l'absolution pour vos péchés... MJ, à vous de jouer. Vos joueurs partent avec 500 points de faute/corruption/malignité, ôtez-en au fur et à mesure en fonction de leurs actes (et ajoutez-en de nouveaux pour les punir s'ils le méritent). Bien sûr, n'oubliez pas que d'autres groupes d'opportunistes vont se battre toute la nuit pour la bonne cause eux aussi. Vous avez de quoi faire ! Soirée impro sur le thème de la Rédemption. Vous connaissez bien entendu toutes les variantes, ne vous privez pas de distribuer amour et bonheur au nom de toutes les religions et cultes millénaristes.

Sortir de l'Ornière

PISTES POUR ÉCHAPPER AUX ROUTINES DU POST-APO

Quand on vous dit « jeu post-apocalyptique », vous pensez à quoi en premier ? À un jeu dans le style de Mad Max non ? Le problème avec ce genre de jeu, c'est que les aventures tournent souvent autour de thèmes récurrents comme la recherche de nourriture, de carburant ou d'une pièce quelconque pour faire fonctionner le foutu générateur. Au bout d'un moment, ça n'amuse plus personne et surtout, on ne surprend plus nos joueurs. Je vous propose donc de nous creuser un peu les méninges pour sortir des sentiers battus. Vous verrez que l'exercice est moins facile qu'on pourrait le croire puisqu'on en revient toujours à la notion de survie. La solution : mettre les thèmes familiers en trame de fond, au lieu de les placer au premier plan.

Roméo et Juliette (rien à voir avec le stagiaire) +++++

Deux communautés rivales s'affrontent régulièrement concernant différents litiges. Dernièrement, la tension entre les deux tribus est devenue telle qu'un conflit armé n'est plus à exclure. C'est sans compter sur l'amour naissant de deux jeunes gens habitant chacun dans l'une de ces deux communautés. L'un d'entre eux vient demander de l'aide aux joueurs pour formaliser une union mais tout le monde ne voit pas cette relation d'un très bon œil.

Fallout +++++

A) Lors d'une expédition, les joueurs trouvent d'immenses bouches d'aération bien cachées dans un flanc de colline (ou de montagne) et finissent par débusquer une petite ouverture de la taille d'un homme vers un complexe souterrain. Il semble que dans le temps l'ouverture était plus grande et devait permettre le passage de véhicules. Malheureusement, un effondrement a obstrué en partie le passage initial. Par contre, aucun doute, le tunnel a été façonné par la main de l'homme avec des matériaux rappelant les ruines des anciennes civilisations. Après cinq cents mètres, les joueurs arrivent devant une gigantesque porte en acier, portant l'emblème d'une nation morte lors de la Chute. La suite dépend de vos envies mais la porte pourrait déjà être ouverte, nécessiter

un code ou une charge d'explosif, s'entrebâiller à leur arrivée... Les joueurs trouveront-ils une communauté de l'ancien temps ? Affaiblie ou plus forte que jamais ? Accueillante, manipulatrice ou agressive ? Les choix ne manquent pas...

B) Les joueurs sont les descendants de penseurs, ingénieurs, militaires et politiciens qui se sont réfugiés dans un abri avant la fin de leur monde. Le temps a passé et, lasse de vivre en autarcie, la nouvelle génération a décidé d'ouvrir légèrement la communauté au monde extérieur via un groupe de reconnaissance, les joueurs. Triés parmi les meilleurs, ou considérés comme sacrificiables, ils auront la charge d'explorer le vaste monde en transmettant régulièrement des rapports à l'abri. Que découvriront-ils ?

Cadeau empoisonné +++++

Lors d'un scénario, les joueurs découvrent quelque chose d'improbable, un objet de votre choix en parfait état, un élément qui va créer de lui-même des scénarios (une machine volante, le carnet de voyage d'un précédent explorateur érudit, un navire échoué...). L'objectif est que l'objet génère des interrogations et des aventures.

Une piste simple est de rendre l'objet contraignant. Il faudra le déplacer, trouver le nécessaire à son fonctionnement, procéder à des modifications, repousser les envieux et décider de l'usage qui en sera fait. Prenons l'exemple d'une bombe nucléaire. A priori, si vos joueurs tombent dessus, ils ne chercheront pas à en faire usage et ne seront pas en mesure de la désarmer ou de la désamorcer. Et des personnes malintentionnées pourraient tomber dessus à leur tour. Les voici donc avec un problème sur les bras. Quelle piste suivre ? Faire un camp autour de la bombe pour la protéger ? Partir en quête de manuels de l'ancien temps pour mettre la chose hors d'état de nuire ? Trouver un lieu propice pour l'enfouir définitivement ?

Trésor du passé +++++

Sur la route, les joueurs trouvent un pauvre bougre en train d'agoniser. L'homme est très vieux, bien plus vieux que la normale. À bout de force, il attrape la personne la plus proche de lui et prononce ses derniers mots : « Des bandits, ils se sont installés chez nous... Ils tuent, volent et violent mais ils n'ont pas eu mon trésor... »

Après avoir délogé, aidé ou exterminé les bandits, les joueurs auront accès à ce trésor qui a un sens très particulier pour le vieil homme. Il habitait une petite maison de l'ancien temps et possède une cache accessible via une trappe dans une partie effondrée de sa maison. Dans cette cave bien sèche, aucune armes, pas d'or ou de carburant, non rien de tout ça mais un trésor culturel. La pièce est remplie de livres des plus grands auteurs que le monde ait connu ainsi que des revues, des coupures de presse et des CD contenant des vidéos de la chute de l'ancien monde.

Cerbère



cénarios

SCÉNARIOS |

28-33 : La fin et le début - Black Trinity 4/4 -
34-39 : L'écrin de la foi - Les Ombres d'Esteren -
40-45 : La Maison à la dérive - L'Appel de Cthulhu
Compatible Brigade Chimérique -
46-50 : Nuit Blanche - Yggdrasill -

Vous voici devant le seuil ! Derrière ce portail, vous entamerez votre périple avec le chapitre final de Black Trinity. Êtes-vous prêt à connaître le fin mot de la campagne ? Parviendrez-vous seulement à survivre face à l'insoutenable réalité ?

L'aventure suivante vous confrontera au visage sombre d'une foi blessée au fil d'une trame exploitant la part de ténèbres des Ombres d'Esteren.

Les survivants pourront dès lors rejoindre La maison à la dérive et participer à une intrigante expérience dans le Paris des années folles. La vivrez-vous comme investigateurs de L'Appel de Cthulhu ou en tant que surhommes de La Brigade Chimérique ? Les deux options sont offertes.

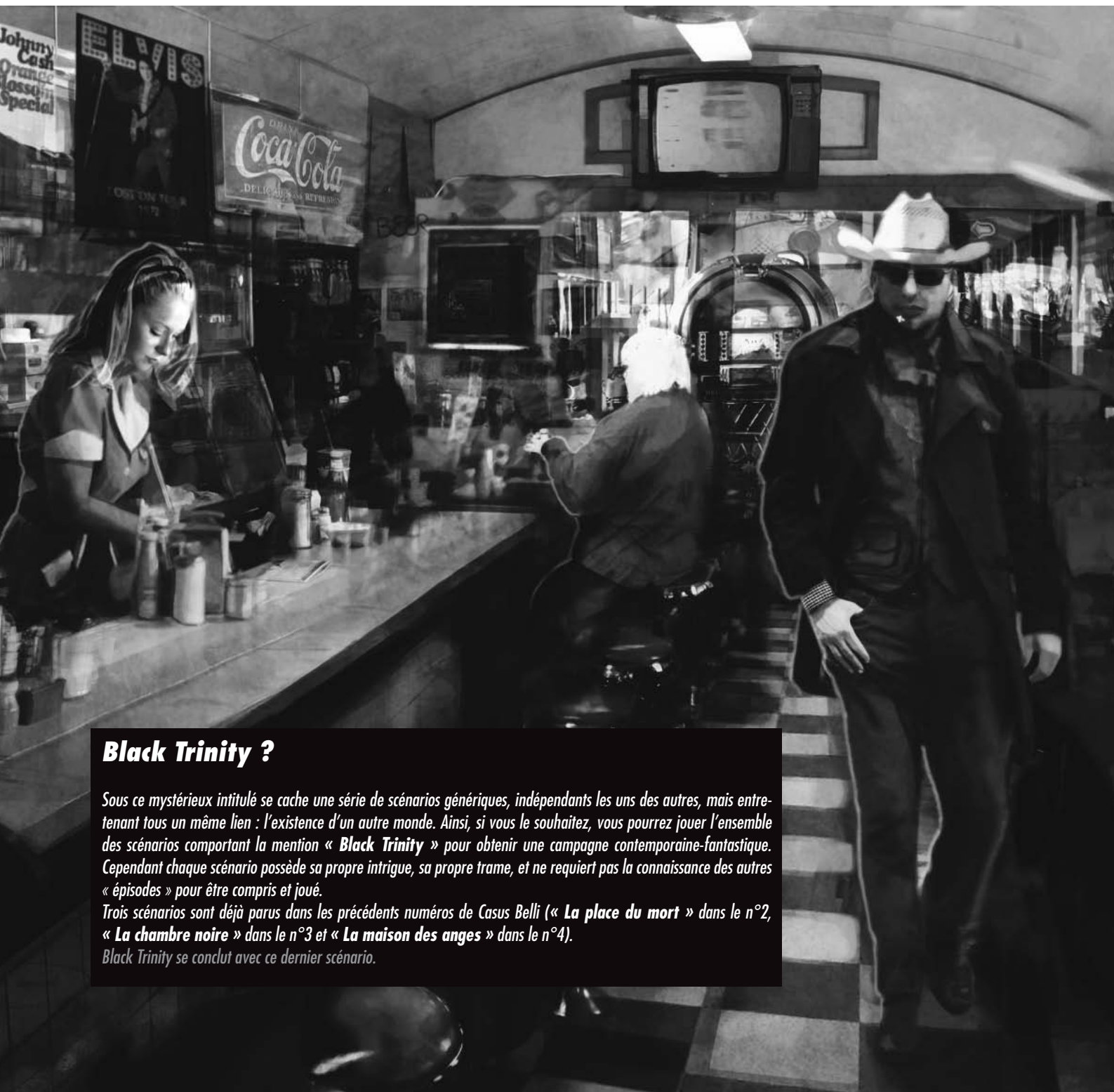
Le voyage prendra fin avec les célébrations de la nuit de Jöl résonnant au cœur de la Scandia. Une interminable nuit vous attend autour d'une partie d'Yggdrasill et nul doute que les scaldes chanteront les louanges de vos héros au petit matin... s'ils tiennent jusqu'à l'aube.

Auteur : Anthony « Yno » Combrexelle \ Illustrateur : Willy « Brain Salad » Favre

LA FIN ET LE DÉBUT

Pour tout univers contemporain / Black Trinity

Ce scénario s'adresse indifféremment à des personnages nouvellement créés ou à un groupe préexistant. S'ils se fréquentent depuis plusieurs scénarios, cette intrigue peut s'intercaler au cours d'une campagne alors qu'ils se trouvent au restaurant à la nuit tombée. À l'inverse, s'ils ne se connaissent pas, s'il s'agit d'un tout premier scénario, l'introduction peut permettre de les lier. Les personnages peuvent se connaître ou non, se trouver à la même table ou non, ça n'aura aucune incidence sur l'irruption du vieillard portant deux gros sacs, un fusil et une ceinture d'explosifs et accompagné de son chien mutilé. Car oui, tout finit par une prise d'otage.



Black Trinity ?

Sous ce 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. Cependant chaque scénario possède sa propre intrigue, sa propre trame, et ne requiert pas la connaissance des autres « épisodes » pour être compris et joué.

Trois scénarios sont déjà parus dans les précédents numéros de Casus Belli (« **La place du mort** » dans le n°2, « **La chambre noire** » dans le n°3 et « **La maison des anges** » dans le n°4).

Black Trinity se conclut avec ce dernier scénario.

CECI N'EST PAS UNE PRISE D'OTAGE

Le Socorro ♦

Selon les goûts des personnages et leur train de vie, le type de restaurant dans lequel ils se retrouvent peut varier. Toutefois, nous considérerons dans cette intro qu'ils sont au Socorro, un sympathique restaurant routier de Silent Peaks. Cela pourrait être au Tai-Pai, un chouette chinois sur Barker Street, ou au Palladium, ce restau classe et huppé sur Marble avenue, mais le Socorro a ce petit quelque chose de la carte postale typique de l'Amérique des années 50 qui rend les scénarios amusants à vivre et à jouer. Les banquettes de cuir bordeaux sont usées, les tables patinées par le temps et les murs recouverts de bibelots et de photos des cinquante dernières années.

Ah oui, et puis Socorro, signifie « aide » ou « secours » en espagnol et en portugais. Et tout de suite, ça donne du cachet à l'ensemble.

Les infos ♦

La TV fixée en hauteur sur un mur de la pièce principale diffuse les informations locales. Le journal du soir traite des incendies récurrents et des disparitions des familles qui accablent Silent Peaks depuis quelques semaines. Un portrait-robot est diffusé, celui d'un vieil homme aperçu près des lieux incendiés par quelques témoins.

Le fou, son chien et ses explosifs

Quiconque se trouve dans la pièce au moment de son irruption ne peut que faire le rapprochement avec le portrait du vieil homme venant d'être diffusé aux informations. Soixante-quinze ans environ, mais robuste, l'homme a le regard fou. Il porte deux gros sacs de sport en bandoulière, un fusil sur lequel est monté une lampe-torche dans une main, un déclencheur dans l'autre et une ceinture bourrée d'explosifs à la taille. Autour de son cou pendent des lunettes de fonderie. Un chien de type Husky le suit. L'une des pattes avant de l'animal est manquante, amputée depuis longtemps.

L'homme ne se présente pas ; comme dans une prise d'otage « classique », après avoir hurlé « que personne ne bouge ! », il déclare qu'il ne souhaite faire du mal à personne mais qu'au premier signe de défiance, il se fera sauter lui et tout le restaurant par la même occasion. Attention, la menace est sérieuse, si les personnages fanfaronnent et tentent immédiatement quelque chose le scénario se terminera ici et maintenant dans une explosion de feu et de sang.

Le forcené ordonne au personnel et à la clientèle de se regrouper dans les toilettes pour hommes. Cette pièce comprend trois cabines et une série de lavabos face à une grande glace panoramique.

- Si tout le monde obéit, l'homme sera prêt à faire quelques concessions. Il laissera sortir du restaurant tous les enfants, ainsi que les personnes qu'il estime physiquement faibles. Il souhaite constituer un petit groupe de personnes solides et ne veut pas se coltiner les chétifs, les fatigués et les malades.

- Si les personnages ont joué les précédents scénarios de Black Trinity, le vieil homme les prendra à part et les félicitera. Il sait qui ils sont, révèle qu'il est Charles Talbott (le « petit garçon disparu »), et affirme qu'il les considère comme des alliés de poids dans son opération à venir : sauver le monde !

L'homme emploie un ton relativement amical avec l'ensemble des personnes présentes (dont une quinzaine de clients et cinq membres du personnel du Socorro) ce qui renforce l'étrangeté de la scène, vu son look grotesque et intimidant. Ça et la ceinture d'explosifs, oui, aussi.

Une fois dans les toilettes, il lance ses deux sacs aux personnages et leur demande d'en distribuer le contenu aux personnes présentes. Puis il tend une feuille couverte de symboles à un autre personnage et lui enjoint d'écrire cette série de signes sur les murs.

L'un des sacs contient une dizaine de lunettes de soleil, de bandanas et de cagoules. Il n'y en aura pas pour tout le monde et certains devront malheureusement improviser de quoi se bander les yeux. Le vieil homme expliquera que là où ils vont, regarder un ennemi droit dans les lieux vous tue sur le coup.

Dans le second sac se trouvent une dizaine de lampe-torches, accessoires utiles pour mieux y voir mais aussi armes pour affronter l'ennemi.

Les symboles sur la feuille chiffonnée sont des signes amérindiens. Les copier sur les murs d'un lieu permet de se protéger du mal, et accessoirement de faciliter le passage vers « l'autre côté ».

Dès les symboles marqués, il ordonne à un personnage de grimper sur un lavabo puis de passer de l'autre côté, en traversant le miroir. En effet, en se plaçant face au miroir, on s'aperçoit que la glace ne reflète plus personne, et pour cause : il s'agit d'une ouverture vers des toilettes disposées de manière symétrique, situées dans l'autre monde. Ensuite, il demandera à chacun des otages de faire de même. Lorsque tout le monde se trouve de l'autre côté, il fait passer son chien et

traverse à son tour. Puis, il tire en direction du miroir, détruisant la « fenêtre » de retour. Il dira ne pas souhaiter que des créatures s'en servent pour entrer dans notre monde...

L'histoire jusqu'à là

Nous sommes en 1945, aux États-Unis. George Talbott est en poste à Alamogordo, au Nouveau-Mexique. C'est un militaire, un gradé bedonnant d'une cinquantaine d'années, dont le physique n'est pas sans rappeler Winston Churchill. Il sait que dans la nuit du 15 au 16 juillet, aux environs de 4 heures du matin, va être expérimenté le premier essai atomique de l'Histoire avec l'explosion de la bombe au plutonium nommée « *Gadget* ». Et George a un très mauvais pressentiment. Il sait que de nombreuses éventualités ont été prévues et que la destruction du site est une possibilité. Peu probable, mais possible. L'idée fait alors son chemin dans sa tête et sans pouvoir exactement l'expliquer, il est persuadé que le test — nom de code : Trinity — va tourner au drame et que les conséquences vont être apocalyptiques pour l'humanité.

Le 15, au terme d'un après-midi anxieux, en proie à un malaise indicible, inquiet pour sa vie et celle de sa famille, il prétexte une urgence familiale et rentre chez lui à Silent Peaks (à une soixantaine de kilomètres de là). Là, il demande à sa femme et ses trois enfants de se barricader, d'obstruer portes et fenêtres et de se réunir dans la cave de la maison familiale pour y rester jusqu'au lever du soleil.

Angeni, la femme de George, se trouve être d'origine indienne. Une indienne *zuni* que Talbott a rencontrée et séduite lors de l'Exposition Universelle de 1915, trente ans plus tôt. Angeni est très superstitieuse et l'annonce de la catastrophe à venir la fait basculer dans l'hystérie. Elle entreprend de marquer les murs de symboles amérindiens pour protéger la bâtisse « *des horreurs créées par l'Homme* » (les mêmes symboles que Vernon Hayes gravera sur les murs des sous-sols de son ranch soixante-cinq ans plus tard, cf. « *La place du mort* »).

Malheureusement, les signes fonctionneront mais n'auront pas l'effet escompté. La famille Talbott s'est en fait coupée du monde des vivants et de son lot d'horreurs humaines quotidiennes.

Cette nuit-là, incapables de dormir, à bout de force, les parents Talbott écoutent la radio pour se maintenir éveillés. Alors que l'heure donnée par le père (4 heures du matin) est passée depuis longtemps et que les deux plus grands enfants, fatigués et nerveux, sont impatients de retourner dans leurs chambres, le plus jeune, profitant d'une seconde d'inattention, s'enfuit de l'abri. Charles veut prévenir son meilleur ami, Henry Wayland, qui habite de l'autre côté de la rue, de la prochaine fin du monde. La famille se lance

à la recherche du garçon dans la maison sans se douter qu'il a quitté les lieux. Le grand frère va chercher à l'extérieur de la maison tandis que la mère s'occupe des chambres. Et 5h29 arrive. À cette heure-ci, le transistor familial diffuse le hit du moment dans le sous-sol de la maison Talbott : « *Sentimental Journey* » par Les Brown et Doris Day. À 5h29 et 45 secondes, au moment exact où la bombe à fission explose à Alamogordo, deux mondes se créent. Le nôtre et une copie du nôtre — le monde noir — où Gadget n'explose pas.

L'autre monde

Dans ce monde alternatif, tous les gens endormis à ce moment précis restent figés dans leur sommeil pour toujours. Les autres, les réveillés, revivent sans cesse et inlassablement la même nuit sans se rendre compte de rien, oubliant tout à chaque recommencement. La boucle temporelle débute à 21h10, heure à laquelle Angeni a terminé de marquer les symboles de protection sur les murs de sa maison, et prend fin à 5h29, heure de la non-explosion de la bombe. Ce monde connaît donc une nuit sans fin, où la brume recouvre les rues et où la lune est remplacée par un sinistre soleil noir.

La famille Talbott

Une seule exception à ce tableau : la famille Talbott, en partie épargnée par cette amnésie, a conscience de chaque retour dans le temps et devient folle petit à petit. Après soixante-cinq années passées à revivre les mêmes huit heures et dix-neuf minutes, chacun de ses membres est épuisé, à bout de nerfs, en proie à une rage inextinguible et physiquement difforme.

Dans cette nuit éternelle et intemporelle, le frère aîné de Charles marche dans une Silent Peaks endormie pour comprendre ce qui se passe et voit apparaître sur un terrain vague la pièce servant de sous-sol au futur ranch de Vernon Hayes (scénario « *La place du mort* »). Toujours dans cette nuit sans fin, sa mère fouille sans relâche le premier étage et les chambres pour trouver son « petit garçon ». Alors qu'elle se trouve dans la chambre parentale, le miroir en pied s'illumine, crépitant à la lumière des flashes d'Earl Donovan (scénario « *La chambre noire* »). Elle passe alors de l'autre côté et disparaît du monde noir (peut-être définitivement, selon l'issue du second scénario). La grande sœur de Charles est devenue folle pour avoir subi l'éternel recommencement de ce monde, et son frère et son père ont été contraints de l'enfermer dans la maison familiale (scénario « *La maison des anges* »).

Lorsqu'il est revenu de « l'autre côté » après un bref séjour dans notre monde (scénario « *La place du mort* »), le grand frère a transmis les informations qu'il a recueillies à son père. Tous deux tentent maintenant de reproduire « *les sous-sols de Vernon Hayes* » dans le but d'ouvrir à leur tour un passage vers notre réalité...

JUSTE LE SAUVETAGE DU MONDE

Lorsque les personnages sortent du restaurant à la décoration rétro et pendant qu'ils se familiarisent avec leur nouvel environnement, Charles peut raconter ce qu'il sait (cf. L'histoire jusque-là) pour que les personnages aient tous les éléments de l'histoire. Charles a longtemps été enfermé dans un hôpital psychiatrique. Il a toujours refusé de donner son nom. Il est parvenu à s'enfuir en réussissant à retranscrire correctement les symboles utilisés par sa mère sur les murs de sa chambre d'hôpital. Il est arrivé dans l'autre monde une première fois, y est resté suffisamment pour comprendre les règles régissant cet univers, puis est revenu de notre côté. Il a vu que les créatures essayaient de s'introduire dans notre réalité. Oui, Charles est un peu dérangé. Les personnages ne sauront jamais si ce qu'il dit est totalement vrai ou en partie romancé.

Il y a quelques mois, le culte religieux de Vernon Hayes a ouvert un passage vers l'autre-monde. Grâce à ce passage, le grand frère de Charles a pu observer les étranges symboles inscrits sur les murs par

le « *gourou* ». L'intrus a reconnu les signes amérindiens de sa mère et a compris qu'ils constituaient l'ingrédient principal pour ouvrir un conduit vers notre réalité. Depuis, lui et son père préparent une irruption massive dans notre monde. Ce sont leurs tentatives répétées qui causent les incendies dans notre univers. Ils ne sont pas encore parvenus à reproduire exactement les conditions de passage car il ne peuvent entrer dans leur maison hermétiquement close mais leur réussite n'est plus qu'une question de temps.

L'opération « Black Trinity » ♦

Une fois dans l'autre monde, Charles retire sa ceinture d'explosifs et la place avec le déclencheur dans un des sacs qu'il transporte avec lui. Il sait qu'ils lui seront utiles. Son opération, sobrement baptisée « *Black Trinity* » en référence au projet Trinity qui a abouti au premier essai nucléaire au Nouveau-Mexique consiste... à faire sauter la bombe pour de bon. Gadget n'a jamais explosé dans ce monde. Ses explosifs doivent permettre de la déclencher « *manuellement* ». Il s'agit donc d'une mission suicide et Charles se porte volontaire. Il a juste besoin qu'on l'aide et qu'on le protège jusqu'à l'arrivée

sur le site où la bombe est sensée (ne pas) exploser. Ce site est à une heure de route du point d'arrivée.

- Si les personnages consultent leurs montres, ils s'apercevront que le temps ne s'écoule pas normalement. Les affichages numériques clignotent sur 0h00, tandis que les montres à aiguilles indiquent 21h29. Nous sommes le 15 juillet 1945 et les personnages disposent de huit heures avant la fin du monde.

- Car si à 5h29 et 45 secondes, ils ne sont pas parvenus à leurs fins, ils deviendront des créatures errantes semblables à la famille Talbott. Ils ne font pas partie de ce monde et lorsque la boucle temporelle redémarrera, ils ne pourront plus exister tels quels...

Accessoirement, Charles veut s'assurer que son père et son frère ne parviendront pas à pénétrer dans notre monde. Il entend donc les retrouver et les « *tuer* » pour ne pas courir le risque que l'un d'entre eux réussisse à s'enfuir dans notre monde pendant qu'il tente de faire sauter la bombe avec son équipe.

La confrontation ♦

À peine a-t-il fini d'exposer son plan explosif qu'une créature surgit au coin de l'ancien restaurant. Grande forme humanoïde, tordue, ombreuse, au dos voûté et aux avant-bras s'achevant en pointe, la créature projette son odeur de soufre et son regard enflammé vers les personnages.

C'est l'occasion pour Charles d'expliquer comment vaincre ces créatures féroces qui peuvent faire flamber tout imprudent qui les regarde dans les yeux. Charles démontre que les créatures sont sensibles aux contrastes et aux changements de lumière. Si l'on braque une torche sur un point précis de leur anatomie et qu'on tire en même temps sur ce point affaibli, la créature est blessée et sécrète un sang noir. En répétant plusieurs fois l'opération, il est possible de détruire la créature qui devient un tas de cendres.

Aussitôt achevés son explication et son adversaire, Charles se fait tuer, embroché dans le dos par une seconde créature ayant sauté silencieusement d'un toit. Dans sa chute, il laisse tomber son fusil et le sac contenant les explosifs. Aux personnages de mettre en pratique les enseignements du vieux fou.

SILENT PEAKS

Si la première partie était linéaire, expliquant la finalité de « *Black Trinity* » et présentant en détail les enjeux et l'objectif du scénario, cette seconde partie laisse les personnages libres de leurs mouvements.



Oui, maintenant les personnages sont seuls responsables de l'opération Black Trinity. Ils devront établir un plan d'action et gérer les otages alors que l'heure tourne. Comment vont-ils se débrouiller ? Quelle décision vont-ils prendre ? Qui se sacrifiera à la place de Charles ?

Les otages et le chien mutilé peuvent aussi bien les aider que se montrer faillibles et dangereux. Dans le restaurant, le cadet des Talbott a « sélectionné » précipitamment les personnes les plus aptes à l'aider dans sa mission mais soyons honnête, la plupart d'entre elles feront office de chair à canon lors des confrontations.

Les créatures ♦

Les créatures monstrueuses, hagardes et voraces, qui déambulent dans les rues de ce monde sont ce qui reste des personnes réveillées à 5h29 le 16 juillet 1945. À ces insomniaques et « matinaux », devenus aujourd'hui difformes, s'ajoutent les victimes des maisons incendiées, récemment projetées dans ce monde par les tentatives ratées des Talbott. Passé le premier cycle de 8h19, ces malheureux se sont transformés à leur tour en créatures cauchemardesques. Elles errent un peu partout dans un état quasi somnambulique, singeant les habitudes qu'elles avaient de leur « vivant », sous une forme absurde et dégénérée. C'est le sort qui attend nos aventuriers s'ils restent dans ce monde après 5h29.

Pour mettre en scène ces horreurs, il faut les imaginer comme des animaux, des loups, lents, vicieux, imposants, qui reni-

flent, chassent et sont attentifs au bruit. Et dont les yeux flamboyants peuvent cramer n'importe qui au moindre regard de travers, oui. D'ailleurs, si vous souhaitez mettre en garde les personnages contre la dangerosité de ces monstres, n'hésitez pas à sacrifier quelques otages !

La ville ♦

- Si les personnages et les otages bandent leurs yeux, ils auront toutes les peines du monde à se déplacer dans la nuit de Silent Peaks. Mais s'ils retirent leurs protections, ils seront à la merci d'une attaque surprise des créatures. Ils devront être aux aguets et marcher en silence s'ils ne veulent pas tenter le diable.

- S'ils cherchent une carte pour se situer et (re)trouver la maison Talbott, le grand panneau à l'entrée de la ville pourra leur être utile. Il détaille Silent Peaks et ses lieux emblématiques mais aussi la région proche (et donc la base militaire). Sentez-vous libre d'ajouter, avec cette carte, autant d'embûches, de lieux « à visiter » et de créatures à affronter que bon vous semble.

Suite aux confrontations avec les monstres qui rôdent, les personnages peuvent souhaiter s'armer. De puissantes sources de lumière mais aussi d'armes à feu. Dans le centre-ville de Silent Peaks se trouve une petite boutique : Geronimo Gunsmith. L'endroit contient des armes de tous calibres (de 1945) et donc de quoi satisfaire des personnages à la recherche d'un moyen de combattre les créatures. Cependant la situation géographique de

la boutique (le centre-ville) favorise les rencontres inopinées avec les monstres ambulants. Le seul moyen d'éviter ceux qui errent dans les rues sera de passer par les toits ou par les plus petites ruelles et de se faire très très discrets...

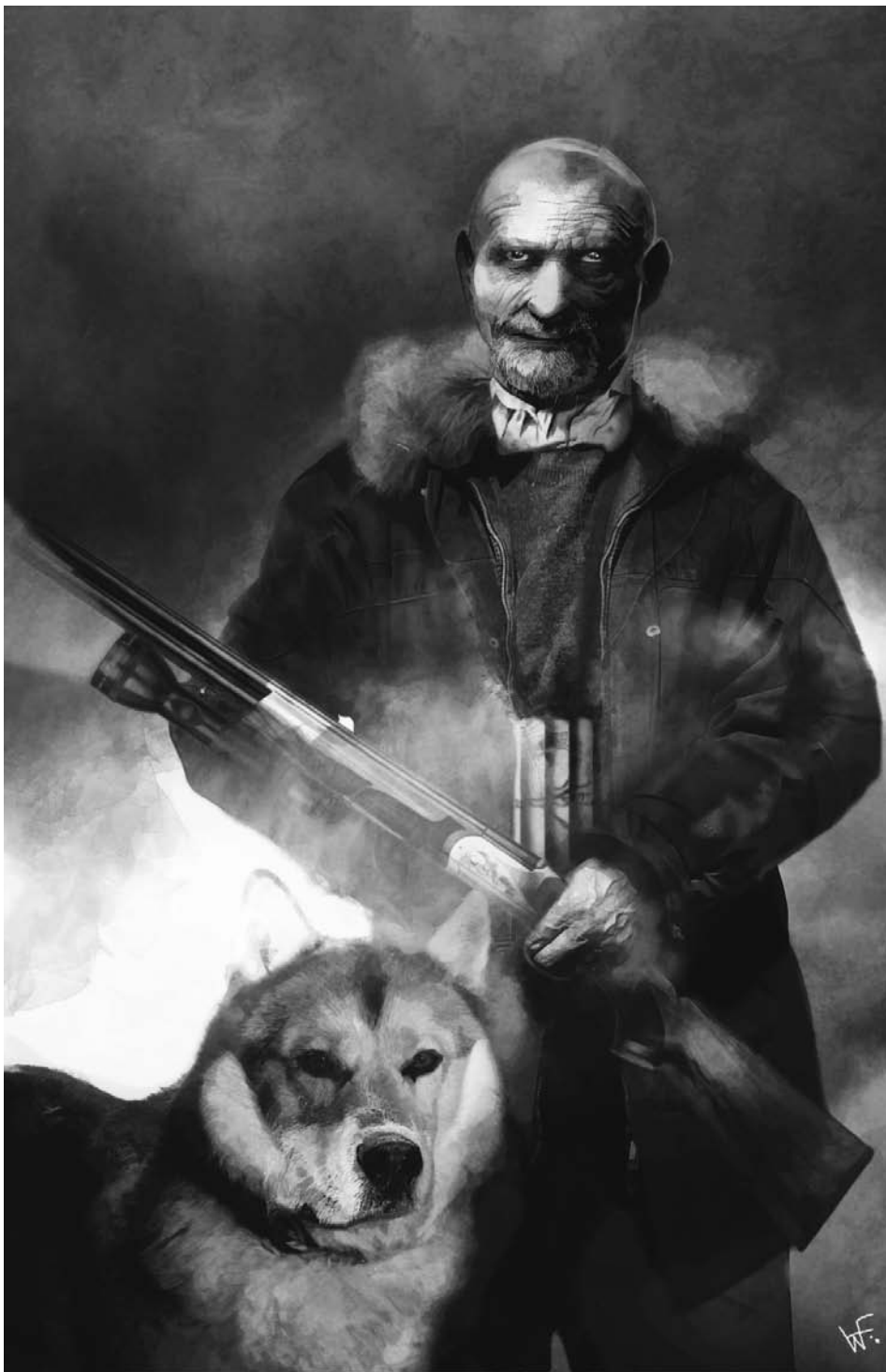
La maison Talbott ♦

- Si les personnages ont joué le scénario précédent (« La maison des anges »), ils savent où elle se situe et la trouveront sans difficulté au fond de l'impasse qu'elle occupe. Sinon ils devront se repérer sur la carte ou vadrouiller dans les rues de Silent Peaks en espérant tomber dessus.

Les portes et fenêtres de cette maison à un étage sont murées et à moins d'attaquer les anciennes ouvertures à la pioche (ce qui créera un authentique vacarme), il ne sera pas possible d'y entrer.

Dans la maison voisine, la maison Wayland, le grand frère et le père de Charles travaillent à ouvrir un passage vers notre côté. À l'étage, une vieille femme (la grand-mère Wayland) dort pour l'éternité, et au rez-de-chaussée vit une petite créature monstrueuse que le grand frère appelle Henry et qui sert de chien de garde (cf. « La maison des anges »). En tendant l'oreille, il est possible d'entendre, à l'intérieur, Les Brown et son orchestre jouant « Sentimental Journey » (la chanson numéro 1 pendant tout juin et juillet 1945).

Comme les deux Talbott ne peuvent plus entrer dans leur maison (où ils ont enfermé la jeune fille devenue folle) et ainsi accéder aux symboles inscrits sur les murs



LA BOMBE ATOMIQUE

Silent Peaks est situé à une soixantaine de kilomètres du site de test de la bombe au plutonium (le même type de bombe que Fat Man qui explosera sur Nagasaki moins d'un mois plus tard). Pour s'y rendre, les personnages auront besoin d'un véhicule. Ils devront donc voler une voiture ou « emprunter » un car pour les transporter eux et les éventuels otages survivants.

Infiltrer la base ♦

Le complexe militaire s'étend dans le désert sur plusieurs kilomètres. Les bâtiments, bunkers et autres centres d'observation bétonnés sont en partie enfouis dans le sol et disposés tout autour de la zone de test. Ils sont tous reliés par des routes tracées par les passages répétés de véhicules militaires. Ces pistes dessinent, vu du ciel, une grande toile d'araignée.

Lorsque les personnages arrivent en vue de la base, les conditions climatiques sont mauvaises. Il pleut, il vente et des éclairs fendent l'horizon. Ce mauvais temps a pour effet de reporter l'explosion – initialement prévue à 4 h du matin. À 4h45, la météo indique une fenêtre d'accalmie pour les deux prochaines heures et à 5h10, un compte à rebours de 20 minutes est enclenché.

Selon le moment où les personnages arriveront sur la base, les militaires peuvent donc être plus ou moins présents.

Les installations militaires étant situées à une petite dizaine de kilomètres du « point zéro » (la tour où se trouve la bombe), c'est dans les dernières minutes – du moins dans la dernière heure – que la bombe est la plus facile à approcher car la plupart des militaires aura alors trouvé refuge dans les bunkers souterrains.

Pour passer en force, il est possible de déstabiliser les créatures en mettant à mal les générateurs d'électricité de chacun des complexes. La lumière diffusée par des centaines de projecteurs dans cette zone ne permet pas de générer de forts

intérieurs, le duo monstrueux essaie tant bien que mal de retranscrire, de mémoire, les symboles indiens. Et s'ils écoutent en boucle la chanson de Les Brown c'est pour se rapprocher au mieux de la situation qui a permis d'ouvrir le premier passage... Encore quelques tentatives, et ils y arriveront.

• S'ils voient nos aventuriers ou si le chien de garde les avertit par ses grognements, les deux monstres se jetteront sur les personnages pour les tuer. Cependant si « l'éclaireur » (aka le grand frère, aka le faux Vernon) les reconnaît (c'est-à-dire si les personnages ont vécu les événements du tout premier scénario), il cher-

chera à les capturer pour les faire parler. Ces deux créatures ont, comme tous les Talbott, conservé la faculté de s'exprimer par des phrases courtes. Sadiques, ces tortionnaires n'hésiteront pas à tuer un membre du groupe s'ils ont besoin de convaincre les autres survivants. Leur but est simple : ils veulent aller de l'autre côté, reprendre forme humaine et « vivre ».

• Si l'un des deux Talbott est toujours « en vie » après cette possible rencontre, n'hésitez pas à le coller aux basques des personnages dans la dernière partie du scénario pour accentuer la pression, accélérer le rythme et faire du final une confrontation véritablement dantesque.

contrastes mais en les éteignant ou en allumant certains, les personnages pourront gagner un précieux avantage. Les forts contrastes fragiliseront les monstres et rendront donc la traversée jusqu'à la tour de la bombe un peu plus simple...

Les militaires ♦

Les « *militaires* » sont des créatures qui effectuent les mêmes sempiternelles rondes, inspectent inlassablement les mêmes lieux en s'accrochant à leurs anciennes affectations et tentent de protéger les installations.

Si les créatures de Silent Peaks erraient seules, les « *militaires* » se déplacent généralement par groupe de deux et peuvent, s'ils sont attaqués ou s'ils repèrent les intrus, faire appel à d'autres soldats. Une rencontre avec de tels monstres ne doit donc pas être prise à la légère.

Plusieurs centaines de créatures se trouvent dans les différentes infrastructures militaires. Anciens scientifiques et chercheurs, chefs d'états-majors et militaires, tous attendent en vain et sans fin, l'explosion de la bombe à l'heure dite.

Faire sauter « Gadget » ♦

Le plus dur n'est finalement pas de faire sauter la grosse boule ronde qu'est Gadget, le plus difficile est de l'atteindre. La grosse boule de ferraille entourée de charges et de câblages est fixée au sommet d'une tour métallique de 30 mètres de haut. Il faut grimper le long de l'échafaudage, escalader des échelles, parcourir des passerelles et se hisser sur des barres d'acier pour arriver à son contact.

Pour faire exploser la bombe qui n'explose pas, il faut l'implication d'une personne provenant de l'autre monde (de notre réalité). Charles devait s'en charger mais, malheureusement pour les personnages, il n'est plus en état de le faire. Il faudra donc que l'un d'entre eux (ou l'un des otages) s'y colle. Les charges explosives du vieil homme devront être actionnées au contact de la bombe. S'ils ont perdu la ceinture, une grenade devra être lancée sur Gadget pour que l'engin explose enfin, tuant instantanément tous les êtres vivants dans un périmètre de plusieurs kilomètres. Et détruisant le monde noir du même coup.

Le personnage qui endossera le rôle du sacrifice humain – certains pourront se porter volontaires pour rester auprès de ce héros – devra déchirer sa feuille de personnage devant les autres. Ce faisant, tous devront comprendre qu'il n'y aura pas de pirouette scénaristique du meneur pour lui sauver la vie, pas de réveil en sursaut après la détonation. Ce personnage se condamne automatiquement. S'il

est prêt à s'immoler pour mettre fin aux attaques du monde noir sur notre réalité, il doit le montrer visuellement. En déchirant sa feuille de personnage.

Porte de sortie ♦

Si vous désirez aménager une porte de sortie vers notre monde pour que les personnages (du moins, une partie des personnages) puissent survivre à ce scénario, il est possible de la placer dans les infrastructures militaires. Ils devront bien sûr en découdre pour s'y frayer un chemin. Comme ils l'ont fait dans les toilettes du Socorro, les personnages devront tracer les symboles inscrits sur le papier donné par Charles durant la prise d'otage. Mais parce qu'ils auront créé une nouvelle ouverture, les personnages auront toujours un doute : certaines créatures ont-elles pu traverser après eux ? (ce doute vous permettra d'ajouter quelques scénarios supplémentaires si vous le souhaitez). Si les personnages exigent une fin définitive, s'ils ne veulent pas courir le risque de laisser les monstres s'échapper, il faudra impérativement détruire toute source de retraite possible. Et donc toute chance de s'en sortir eux-mêmes...

Les meilleures choses ont une fin. Les pires ont un début. ♦

L'explosion de la bombe donne lieu à

la naissance et à la mort d'un soleil. La lumière est intense, aveuglante. Et la déflagration qui suit, assourdissante, insupportable, c'est un coup de tonnerre tétanisant.

L'air s'embrase, une gigantesque boule de feu de plusieurs millions de degrés s'élève dans la nuit irradiée, passant par différentes couleurs du spectre lumineux. Chaque vallon, chaque relief des montagnes environnantes est souligné par cette terrible lumière. Sur plusieurs kilomètres, bâtiments et humains sont vaporisés, désintégrés, réduits en cendres, balayés comme des châteaux de sable par la chaleur et le souffle. Le sol alentour se vitrifie : le sable se transforme immédiatement en pépites d'un vert clair.

Le champignon atomique formé par l'explosion de Gadget atteint une altitude de 12 kilomètres. À 200 kilomètres de là, des vitres se brisent et jusqu'à 250 kilomètres de l'épicentre, on ressent le choc. C'est la fin du monde noir.

« *Maintenant, je suis devenu la mort, le destructeur des mondes* » -

J. Robert Oppenheimer, directeur du Laboratoire National de Los Alamos citant le Bhagavad-Gîtâ (kālō'smi lokak ayakrt pravrdho -

« *Je suis le Temps, qui en progressant, détruit le monde* »).

Corpus Mechanica

Si vous ne disposez pas 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.

Il 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 est un bon moyen de renforcer l'ambiance autour d'une table. Voici donc quelques propositions musicales téléchargeables gratuitement pour rythmer vos séances de jeu.

+ L'album « *Deletive Expleted* » par Stray Borders : court album post-rock, mélodique, annonciateur des événements difficiles à venir pour des moments plus rythmés.

Album disponible gratuitement en téléchargement à l'adresse suivante :

<http://www.archive.org/details/LostChildren019>

+ L'album « *Broadleaves vs Conifers* » par Transit : album aux morceaux variés, rock mais à haute teneur atmosphérique pour illustrer des moments de quiétude aussi bien que des passages plus lourds et durs.

Album disponible gratuitement en téléchargement à l'adresse suivante :

<http://www.archive.org/details/LostChildren017>

+ Les albums de « *Sleepmakeswaves* » (et particulièrement « *In Today Already Walks Tomorrow* ») : de magnifiques albums (avec le puissant « *One Day You Will Teach Me To Let Go Of My Fears* ») pour mettre un terme au monde noir dans une ambiance apocalyptique mélancolique.

Albums disponibles gratuitement en téléchargement à l'adresse suivante :

<http://www.archive.org/details/LostChildren027>

<http://www.archive.org/details/LostChildren077>

<http://www.archive.org/details/LostChildren059>

Les Ombres d'Esteren

L'écrin de la foi

Auteur : Mahyar Shakeri

Illustrateur : Yvan "Garvain" Villeneuve

Ce conte est adressé à un meneur moyennement expérimenté et des joueurs sachant prendre quelques initiatives. Aussi, pour comprendre au mieux les tenants et les aboutissants de l'histoire, un Prologue propose les éléments-clés du scénario, des aspects importants à assimiler pour pouvoir sereinement engager l'intrigue.



Prologue

Style : protection, religion, chasse à l'homme

Cadre : dans une zone de 100 km autour d'Expiation (Acte I et II), et Expiation elle-même (Acte III)

Saison : aucune importance, du moment que les descriptions suivent

Durée : 4-6 heures

RÉSUMÉ

Les PJ sauvent la vie d'un membre du Temple. Quand l'Élu récupère ses forces, il demande de l'aide pour traquer un criminel notoire se faisant appeler Elijan. Après une chasse à l'homme haletante, les PJ retrouvent le criminel, grièvement blessé puis escortent l'Élu et le bandit (mort ou vif) jusqu'à Expiation pour annoncer la bonne nouvelle. Arrivés à Expiation, les PJ découvrent l'affreuse vérité. Le membre du Temple est un imposteur, il aurait violé une Éluée et volé ses effets. La victime est de retour et elle compte bien consumer sa vengeance.

ENJEUX ET OBJECTIFS

La religion est souvent stigmatisée pour des raisons plus ou moins justifiées. Ici, nous allons voir que le danger ne vient pas des cultes, mais des personnes qui les véhiculent.

Cela fait quelques mois qu'une Éluée (Naleas), accompagnée par un ami barde (Edan), pourchasse un ennemi du Temple (Elijan). Le criminel est connu pour embusquer les convois destinés aux vecteurs de la région, ce qui nuit considérablement à la mainmise de l'Unique sur certaines communautés de croyants. Edan voue un amour fou à la dévote, une passion dévorante qui le marque pour de bon le jour où l'Éluée, découvrant ses sentiments, se gausse ouvertement de lui – en effet, l'amour de Naleas n'appartient qu'à son Dieu.

Humilié, Edan drogue l'Éluée et s'empare de sa virginité. La dévote, dans un ultime effort, blesse physiquement et mentalement son agresseur. Ce dernier laisse pour morte sa victime et fuit le lieu du drame en emportant toutes ses affaires. Des jours dur ant, il erre, l'esprit et le corps amoindris, en espérant trouver une aide...

C'est ici qu'interviennent les PJ. Le groupe trouve Edan, au seuil de la mort. Le barde, incapable d'avouer son crime et vêtu des effets du Temple, se fera passer pour Naleas, une duplicité qui le plongera davantage dans la folie. En effet, si dans un premier temps Edan fera tout pour effacer les preuves de son forfait, il se mettra à penser que l'absolution lui sera permise en remettant son âme à l'Unique. Ainsi, il exhortera les PJ à prendre en chasse Elijan, puis reviendra à Expiation, pleinement convaincu de sa reconversion.

Les acteurs principaux



EDAN

HOMME / TALKÉRIDE / 18 ANS / BARDE

VOIES

Combativité : 4 • Créativité : 4 • Empathie : 4 • Idéal : 1
Raison : 1

COMPÉTENCES

Combat au contact : 5
Érudition : 5 (Langue ancienne péninsulaire)
Milieu naturel : 2 • Perception : 4 • Prouesses : 4
Relation : 5 • Voyage : 2
Représentation : 9 (Bonus +1)

SANTÉ MENTALE

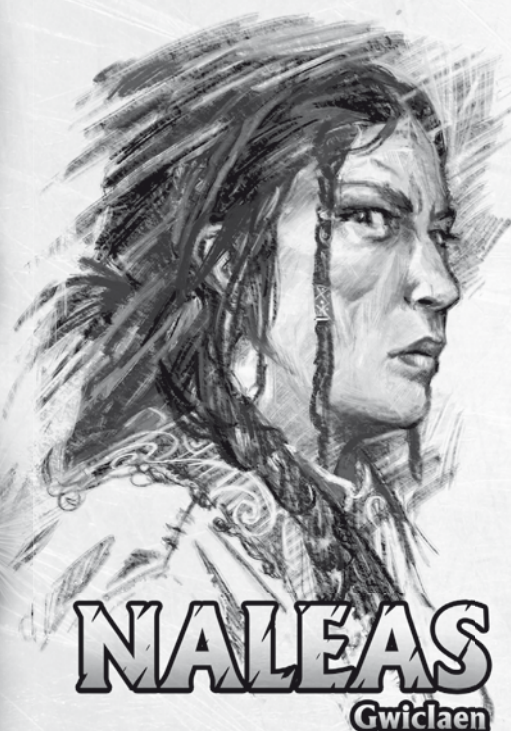
Résistance mentale : 6 • Endurcissement : 3
• Orientation : instinctive • Trauma : 11
Désordre latent : Confusion mentale
Traits de caractère : Inventif / Douce

COMBAT

Attaque : 9 • Défense : 10 (Protection : 2)
Rapidité : 8 • Potentiel : 3

Points de Survie : 3 / Santé : 19 / Vigueur : 10

Edan avait 15 ans quand sa famille a été décimée par les féondas. Naleas Gwiclaen l'a alors recueilli et lui a proposé une nouvelle vie. En tant que barde, il allait désormais accompagner l'Élué dans ses aventures pour les immortaliser dans des livres. Au fil des mois, Edan s'est entiché de l'Élué, et très tôt, son affection a laissé la place à un amour malsain. C'est ainsi qu'Edan commettra l'irréparable envers Naleas, s'emparant de sa virginité d'abord, de ses effets personnels ensuite, puis de son identité, et enfin de sa foi. **À noter, lors de la première rencontre avec les PJ, Edan a déjà amorcé le processus d'usurpation...**



NALEAS
Gwiclaen

FEMME / GWIDRITE / 31 ANS CHEVALIER LAME
VOIES
Combativité : 4 • Créativité : 2 • Empathie : 2 • Idéal : 5 Raison : 2
COMPÉTENCES
Combat au contact : 7 Érudition : 5 • Milieu naturel : 6 (Bonus +1) • Perception : 4 • Prouesses : 4 Relation : 2 • Voyage : 6 (Bonus +1) • Prière : 8 (Discipline : Miracles : 10) • Occultisme : 3
SANTÉ MENTALE
Résistance mentale : 6 • Endurcissement : 2 Orientation : Rationnelle • Trauma : 9 Désordre latent : Obsession Traits de caractère : Pugnace / Rigide
COMBAT
Attaque : 11 (Dégâts épée longue : 3) Défense : 9 • Rapidité : 6 • Potentiel : 2
Points de Survie : 2 / Santé : 19 / Vigueur : 7

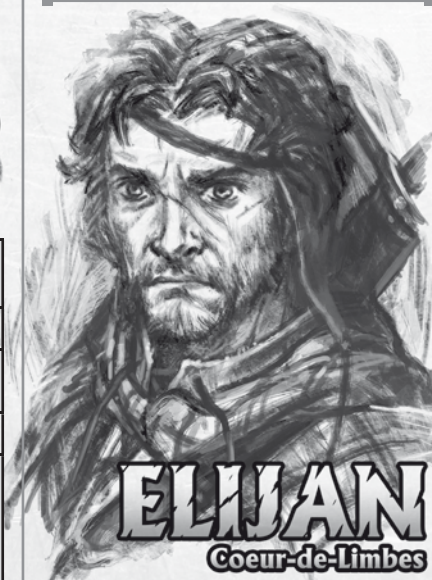
Appartenant à l'ordre des Lames, Naleas a passé ces derniers temps à traquer un bandit notoire qui s'attaque aux convois du Temple. L'obsession de l'Élué pour sa quête l'a empêché de discerner ce qui se tramait dans son dos. Jusqu'au moment du drame. **Pour ne pas pousser le meneur à un malheureux lapsus, quand Edan se fera passer pour Naleas au cours du scénario, le PNJ sera mentionné « Naleas* ».**

Laissée pour morte, Naleas est retrouvée et soignée par des commerçants de passage dans la région. À son réveil, la jeune femme n'est plus vraiment la même et la douleur qui l'a envahie est absolue. Dévorée par une soif de vengeance démesurée, elle décide de mettre de côté ses principes pour se concentrer sur sa vendetta : elle compte retrouver Edan, le tourmenter et enfin le tuer.

LA MUTATION DE NALEAS



La vengeance de Naleas peut inclure une option liée au surnaturel, que les Ombres d'Esteren cultivent en coulisses. Ainsi, si vous deviez apporter une touche de fantastique, considérez qu'à l'issue du viol, la semence d'Edan mêlée à l'horreur de la situation a corrompu le corps de l'Élué. Au fil des jours qui vont passer, sa haine et sa foi mélangées la transformeront. Son ventre grossira et pendra mollement, rempli de bile, et des visages déformés de bébé apparaîtront sous sa peau.



ELIJAN
Cœur-de-Limbes

Elijan est un criminel que traque Naleas depuis plusieurs mois. Aidé par des villageois issus de communautés isolées, il pille les convois du Temple et redistribue une partie de son butin aux plus démunis, une manière de s'assurer le silence, voire l'aide de nouveaux sympathisants. Lui et le duo Edan/Naleas ont fini par bien se connaître au cours de cette chasse. Quatre

mois plus tôt, Naleas a utilisé son Miracle de prédilection sur Elijan (Cf. Vision des Limbes, Livre 1 – Univers p. 261), mais la volonté du criminel s'est montrée plus forte que le Miracle. Depuis, Elijan se fait surnommer Cœur-de-Limbes, mieux encore, il s'efforce de nuire à la réputation du Temple dans la région en multipliant les actes de banditisme. Sa dernière action d'éclat remonte à un mois, quand il a réussi à dérober l'épée de Naleas alors que le duo traversait le hameau de Jilryann (voir L'épée de Naleas).

HOMME / REIZHITE / 34 ANS BRIGAND
VOIES
Combativité : 5 • Créativité : 2 • Empathie : 2 • Idéal : 4 Raison : 2
COMPÉTENCES
Combat au contact : 7 • Discrétion : 8 Perception : 6 (Discipline : Vigilance : 9) Prouesses : 4 • Relation : 7 Tir et lancer : 10 (Discipline : Arbalète 12) Voyage : 10
SANTÉ MENTALE
Résistance mentale : 9 • Endurcissement : 6 Orientation : Instinctive • Trauma : 1 Désordre latent : Exaltation • Traits de caractère : Peu influençable / Outrecuidant.
COMBAT
Attaque : 12 / 17 (Dégâts glaive : 2 / Dégâts arbalète : 2) Défense : 9 (Protection : 2) Rapidité : 7 • Potentiel : 2
Points de Survie : 3 / Santé : 19 / Vigueur : 10

L'épée de Naleas

Elle joue un rôle important le scénario car :

- Elle porte des symboles gravés du Temple et le nom de son porteur.

- Entre d'autres mains que celles d'un Élué, elle peut représenter un outrage.

- Elijan n'hésite pas à l'arborer comme une trophée.

- Edan en a besoin pour parfaire son usurpation d'identité et doit la récupérer.

L'arme a été volée pendant une halte dans un hameau niché au creux des montagnes de Mòr Roimh (Cf. Livre 1 – Univers p. 14). Au cours d'une nuit passée dans une maison d'accueil, des sympathisants à la cause d'Elijan ont fait diversion pendant que le criminel s'emparait de l'arme. L'Élué, impuissante devant le fait accompli, ne put se résoudre à sévir sur ces pauvres hommes et femmes aveuglés par leur admiration pour Elijan. Si les PJ reviennent dans le hameau, seule la force (morale ou physique) pourra contraindre les paysans à livrer des informations sur le repaire du brigand.

Dans les ombres, l'Élu

Naleas interviendra à partir l'Acte II. En effet, on considère qu'elle n'a pas tardé à retrouver les traces de son violeur. Rôdant autour du groupe dans l'espoir de trouver le meilleur angle d'attaque, elle ne se retiendra pas pour disséminer les graines de la peur et du doute, ce qui fera planer une tension croissante jusqu'au point d'orgue, prévu dans l'Acte III. Le meneur est libre de travestir cette menace en esquisse féconde, ce qui ne manquera pas d'augmenter l'angoisse des personnages. Voici quelques manières de jouer avec Naleas, classées par ordre d'importance.

- **La silhouette** : une nuit, la silhouette d'une étrange créature se laisse dessiner à travers les branchages de la forêt. On dirait qu'elle attend d'être remarquée avant de disparaître. En cherchant des empreintes sur les lieux de l'apparition, un PJ trouve des traces de grosses bottes abîmées qui disparaissent à mesure qu'elles s'enfoncent dans la flore – ce sont des bottes que Naleas a trouvé dans le camp des commerçants qui lui sont venus en aide.

- **Le recueil en miettes** : Edan a quitté le lieu de son méfait en abandonnant un livre qui lui était cher, un recueil de poèmes décrivant sa mélancolie. Plus les textes avancent, plus ils sont empreints de noirceur et s'apparentent à de l'obsession. Les marchands itinérants qui avaient recueilli l'Élu trouvèrent l'ouvrage, croyant qu'il appartenait à la jeune femme. Ainsi, à partir de l'Acte II, il se peut que Naleas utilise le recueil pour tourmenter Edan (elle arrache une à une les pages de l'ouvrage, pour les déposer autour du campement du groupe. Le barde paraîtra alors déstabilisé à la découverte de ces pages arrachées, ce qui l'enfoncera davantage dans sa folie. La foi sera pour le barde une précieuse soupape qui l'aidera à surmonter sa peur, surtout s'il pense que Naleas a survécu, sous une forme ou une autre. Si les PJ sont interpellés par la réaction d'Edan, celui-ci répondra qu'il est frustré de ne pas comprendre le contenu de ces pages ni l'étrange raison de leur apparition. En effet, le recueil est en langue ancienne (Cf. *Livre 1 – Univers p. 21*). Cela suffira au faux gwidrite pour soutenir qu'il ne connaît pas cette langue.

- **L'aura de mort** : pendant leur sommeil, certains PJ auront le sentiment d'être approchés, sans pouvoir agir ni se réveiller. Ils sentiront qu'on les renifle, qu'on les analyse sous toutes les coutures. À leur réveil, ils verront que des plantes ont fané pendant la nuit, et que par endroit le bois a pourri. Est-ce Naleas qui est venue cette nuit ? Ou une autre force est-elle à l'œuvre ?

IMPLICATION DES PJ

La foi en l'Unique est au cœur de l'histoire, mais il n'est pas indispensable d'être un Élu pour se sentir concerné par celle-ci. Alors qu'un dévot du Temple s'investira naturellement, intéresser un magististe ou un demorthèn au scénario s'avérera moins aisé.

Voici quelques pistes :

- Mettre en avant la foi de Naleas* (sans trop en faire évidemment). N'hésitez pas à le montrer très ouvert d'esprit, il ne veut pas passer pour un fanatique et veut montrer sa tolérance afin de gagner des points dans l'estime de son auditoire.

- Si les PJ ne sont pas convaincus, souligner à travers Naleas* la possibilité de nouer des accords diplomatiques entre les différentes factions. Le faux chevalier lame le dira lui-même : il n'est pas là pour convertir qui que ce soit, mais pour aider tous ceux qui le demandent.

- Si ni l'altruisme ni l'entraide ne motivent certains de vos joueurs, il est possible de les appâter avec quelques daols d'azur. Le faux chevalier lame s'engagera pour que le Temple rétribue les PJ pour leurs services.

ACTE I Le loup dans la bergerie

Scène 1 : Le vilain mourant

Au cœur des montagnes de la péninsule, au détour d'un défilé, le groupe entend des gémissements étranges – les appels à l'aide d'Edan. Ce dernier est recroquevillé à même le sol, vêtu de la tunique traditionnelle des chevaliers lames Temple (celle de Naleas). Il concentre ses dernières forces en espérant qu'on vole à son secours. Heureusement pour lui, sa bonne étoile lui envoie les PJ. *Si ceux-ci hésitent à intervenir, n'hésitez pas à jouer sur la Mise à l'épreuve de la Culpabilité.* À la rencontre d'Edan, voici les premières observations :

- Sa vie est en balance, le froid et l'infection de ses blessures ont gagné du terrain.

- Il tient fermement dans sa main un foulard ensanglanté arborant le flocon du Temple (le foulard appartenait à Naleas, et le sang est celui de la jeune femme).

- Son état l'empêche de s'exprimer normalement, il balbutie, remercie en clignant des yeux et implore du regard.

- Il possède un chapelet et un tube de bois noir dans lequel se trouve un poème évoquant l'amour en des termes sacrés (c'est à l'origine Edan qui l'avait donné à Naleas). Un PJ doué en Érudition pourra déceler de l'ambiguïté dans le contenu du poème, des doubles sens pouvant laisser penser que l'amour évoqué concerne une

personne et non Dieu.

- Une besace vide pend à sa ceinture, elle contenait ses dernières rations.

- De l'autre côté de la ceinture se trouve un fourreau finement ouvragé vide. Il enserrait l'épée dérobée par Elijan.

- Si les PJ lui demandent son nom, il ne répondra qu'après de longues minutes. Il dira alors s'appeler Naleas Gwiclac. Il sera difficile d'obtenir davantage de lui étant donné son état préoccupant. Il se peut que le groupe n'ait pas les connaissances nécessaires pour pratiquer la médecine, de plus le climat se dégrade à vue d'œil et l'endroit est inquiétant. Au mieux, les PJ peuvent espérer le maintenir en vie jusqu'à trouver un village.

Soigner les blessures

Edan s'est pris un profond coup de couteau sur le flan par Naleas qui a, pendant son viol, réussi à s'emparer de l'arme. Sa blessure est grave. Pour espérer guérir Edan, il faudra du temps et de l'attention, le tout à l'abri de la tempête qui se prépare (Cf. *Soins et repos, Livre 1 – Univers p. 240*).

Scène 2 : Du travail pour les sauveurs

À l'abri, les PJ ont donc pu apporter les soins nécessaires au rétablissement de Naleas* (*rappel : le « * » indique qu'on parle d'Edan usurpant l'identité de Naleas*). Ce dernier reprend donc ses esprits et fournit quelques explications sur les raisons de son état. Il raconte son périple depuis Expiation et sa traque du criminel Elijan, surnommé Cœur-de-Limbes. Naleas* ira encore plus loin en évoquant le vol de son arme dans le hameau de Jilryann et le meurtre de sa compagne... Edan. *En effet, le barde permute les deux identités !* Voici les éléments évoqués par Naleas* :

- La chasse à l'homme dure maintenant depuis six mois.

- Il y a quatre mois une violente confrontation a éclaté avec le criminel, au cours duquel le Miracle Vision des Limbes n'a pas eu l'effet escompté, comme si la volonté du bandit avait été assez forte pour y résister. Ici, le meneur peut utiliser la tournure de ce témoignage pour nourrir les hypothèses farfelues des joueurs quant à la nature d'Elijan.

- Un mois plus tôt, son épée, symbole de sa foi, lui a été dérobée.

- Il y a quelques jours, lui et son acolyte ont été attaqués par la clique d'Elijan, cette rencontre fut fatale pour « Edan ». Si les PJ souhaitent remonter cette piste en revenant à l'endroit de l'assaut, Naleas* leur indiquera le lieu où il a commis son méfait car sa culpabilité est encore à l'œuvre. L'usurpateur sera étonné de ne pas trouver de corps, mais les maigres

restes d'un campement abîmé par les intempéries. Avec un jet de Perception compliqué (14) réussi, les PJ concluront que le corps a été emmené.

Naleas* exhorte les PJ à lui venir en aide, à trouver le criminel et à venger si possible la mort de son ami. De plus, cela permettra au Temple d'acheminer sans crainte ses convois depuis Expiation jusqu'aux communautés nécessiteuses, car Elijan alimente dangereusement la sympathie des populations locales à son égard en volant le Temple et en redistribuant – en partie seulement – ses butins.

Avant de se lancer sur les traces du criminel, Naleas* propose de faire une veillée funéraire à la mémoire de son compagnon, une soirée au cours de laquelle ses talents de barde seront mis à contribution afin de remplacer sa connaissance des rites. Si un PJ lui fait remarquer le côté esthétique de ses pratiques, il soulignera que son sens artistique est dû au lien étroit qu'il a eu avec sa barde.

DANS LA TÊTE D'EDAN

Très rapidement, Edan s'est rendu compte qu'il pouvait facilement se faire passer pour Naleas, d'autant plus que le sexe d'un Élu n'est pas la première chose qu'on note dans les archives du Temple. Usant et abusant de ses talents de bonimenteur, il fera en sorte d'éliminer Elijan à l'aide des PJ et de récupérer l'épée de Naleas afin de compléter l'usurpation de son identité. Enfin, un détail qui peut avoir son importance, l'imposteur passera le plus clair de son temps avec sa capuche sur la tête, ce qui lui donnera des airs de mystique. En réalité, il s'agit d'éviter qu'Elijan ou l'un de ses acolytes ne le reconnaisse. La vengeance de Naleas peut inclure une option liée au surnaturel, que les Ombres d'Esteren cultivent en coulisses. Ainsi, si vous deviez apporter une touche de fantastique, considérez qu'à l'issue du viol, la semence d'Edan mêlée à l'horreur de la situation a corrompu le corps de l'Élue. Au fil des jours qui vont passer, sa haine et sa foi mélangées la transformeront. Son ventre grossira et pendra mollement, rempli de bile, et des visages déformés de bébé apparaîtront sous sa peau.

Scène 3 : Se lancer sur les traces du criminel

À partir de là et jusqu'au retour à Expiation, le scénario sera modulaire. De fait, l'Acte II ne comporte pas d'ordre de narration, cela dépendra principalement des choix des PJ. *Très cher meneur, notez que plus l'Acte III pointerait son nez, plus Naleas* sera convaincu par la foi et l'identité qu'il a usurpées.* Avant qu'il ne sombre

dans la folie, le groupe pourra découvrir quelques indices :

- Pourquoi s'acharner sur Elijan alors qu'en pillant les convois du Temple, il les redistribue en partie aux populations ? N'était-ce pas à l'origine le but du Temple ? Selon Naleas*, contribuer au bien-être d'une communauté dans le besoin ne doit pas être fait au détriment d'une autre. Voler et tuer, même pour se nourrir, n'est pas la solution pour vivre en société.

- À quoi ressemblait Edan ? Naleas* décrit vaguement l'Élue, sans oublier de larmoyer un peu (Note au meneur : ne surjouez pas ! Vous risquez d'attiser la méfiance de vos joueurs).

- Qui a écrit le poème que Naleas* porte sur lui (celui dans l'étui de bois noir) ? Naleas* dira que c'est son compagnon qui le lui a offert, juste avant le drame de sa mort.

DES JOUEURS TROP PERSPICACES



Attention, il ne faut pas sous-estimer vos joueurs ! Ils pourraient deviner en un temps record une possible implication d'Edan dans l'histoire. Pire encore, ils risqueraient de se braquer et de se concentrer uniquement sur lui, voire de le harceler à n'importe quel moment de l'Acte II. Dans ce cas, ce n'est pas grave, jouez un Naleas* perdu, à la limite de l'explosion, et offrez à vos accusateurs de fausses confessions : Naleas* dira qu'il entretenait une profonde relation d'amitié avec sa compagne, mais que cette dernière avait pris cela pour de l'amour. Cette méprise fut si lourde que son barde plongea dans une intense mélancolie. Ainsi, le soir où Elijan attaqua leur campement, c'était elle qui faisait le tour de garde, et on aurait cru qu'elle fit exprès de ne pas se défendre, ce qui lui coûta la vie...

Sans pousser les joueurs au larmoiement, il vous incombe la tâche de souligner à quel point cette perte est lourde pour Naleas*.

Si des soupçons persistent, proposez une Mise à l'épreuve basée sur la Subversion ou le Doute – avec un seuil variable en fonction du contexte. Une épreuve sous le signe de la Subversion fera entendre au joueur que les suspicions de son alter-ego ne sont peut-être dues qu'à son désir de trouver un coupable. L'épreuve du Doute sera plus facile à mettre en place, puisque le PJ hésitera simplement sur la fiabilité de ses accusations à l'égard de Naleas*. Malgré tout, si vos joueurs ne peuvent s'empêcher de cultiver leur méfiance, appuyez sans hésiter sur leur paranoïa jusqu'à l'étendre à l'entourage.

La trahison par l'écrit

Au cours du scénario, il se peut que les PJ demandent à l'usurpateur d'écrire pour comparer sa graphie avec les textes trouvés. Le meneur peut aisément considérer que la folie dans laquelle Edan a plongé modifie sensiblement sa manière d'écrire.

ACTE III

Dans les Limbes d'Elijan

Scène 1 : le hameau de Jilryann

Les tours de guet et les palissades de Jilryann ont bien vieilli face au temps, les maisons sont construites selon un goût particulier pour la géométrie et les habitants ont pris le soin de ne pas trop s'éloigner du cœur du hameau.

Si le groupe décide d'investir discrètement le hameau (par exemple à la faveur de la nuit) il remarquera des choses intéressantes. Avec un jet de Perception compliqué (14) réussi, un PJ sera surpris de voir que certaines sentinelles possèdent des équipements de bonne qualité (vêtements et/ou armement). Ces habitants postés dans les tours bénéficient des « cadeaux » d'Elijan.

Si le groupe décide d'isoler un surveillant et de le contraindre à parler, celui-ci avouera tenir ses équipements de sa dāmāthair, une vieille femme répondant au nom de *Clayra McNagan*.

Si le groupe ne se cache pas, il entend rapidement la cloche d'un guet retentir. Le vigile n'a pas attendu les présentations pour avertir ses pairs de la venue d'étrangers. Les femmes, les enfants et les vieillards sont rappelés tandis que plusieurs gaillards pointent leur nez (autant qu'il y a de PJ). Ces guerriers bien équipés sommeront les PJ de se présenter et de déposer les armes (au mieux), sinon de les suivre sans discuter.

Scène 2 : La rencontre avec l'ansailéir Clayra

Approchant la quarantaine, cette femme au visage dur donne l'impression de voir au-delà des apparences tant son regard est figé dans une expression scrutatrice. Durant toute sa vie, elle a vu son hameau subir les affres du climat et du banditisme, jusqu'à ce qu'elle fasse la connaissance d'Elijan. Ce dernier s'est présenté comme un sauveur, qu'aucune loi ni foi n'entraverait. Peu à peu, les criminels contre lesquels elle avait coutume de lutter se rangèrent à ses côtés, lui fournissant même des vivres et des équipements pour mieux passer les hivers.

Si les PJ se montrent discourtois, l'ansailéir n'éprouvera aucun scrupule à jeter les PJ en dehors du hameau et ordonnera même aux siens d'éviter tout contact avec

eux. Au mieux, Clayra paraîtra froide et mesurée, soutenant qu'elle ne se sent pas concernée par les affaires de banditisme : « le froid et les feondas sont pour nous des préoccupations plus inquiétantes », dit-elle. Évidemment, la femme essaie de dissimuler ses accointances avec le criminel, toutefois elle ment mal. Même percée à jour, elle n'aidera pas le groupe, sous aucun prétexte. Le Temple n'a jamais fait de donation pour le hameau et cela justifie sa prise de position. Sur tout, si les bandits fédérés autour d'Elijan venaient à se retourner contre Jilryann, nul ne sait si la communauté pourrait y survivre.

MOTIVATIONS D'ELIJAN

Le meneur peut accentuer chez Elijan le côté « Robin des Bois » et insister sur le fait qu'il rend aux plus démunis la nourriture/les équipements volés aux convois du Temple. Dans ce cas, il n'est pas étonnant de voir des villageois locaux protéger Elijan et sa clique.

La vérité, c'est que le criminel n'est motivé que par un profond sadisme. Il aime voir s'entredéchirer ceux qu'il aide, pour quelques morceaux de pain. Au demeurant, les butins obtenus à partir des pillages sont répartis selon la qualité de la collaboration des villageois. Plus une localité sera fidèle et protégera les intérêts d'Elijan, plus elle bénéficiera de ses attentions. Pour certains cela apparaît comme un échange de bons procédés, alors que d'autres murmurent qu'il s'agit simplement d'un odieux chantage.

Scène 3 : Les exilés

Au cœur du hameau, l'une des maisons a brûlé. L'incendie a eu lieu il y a trois jours, à la suite d'une discorde entre les sympathisants d'Elijan et la famille Goslayn. Le froid et l'humidité ont eu raison des braises, mais un observateur entraîné pourra déterminer le moment de cet incendie, criminel de surcroît.

LA FAMILLE GOSLAYN :

Elle a fait l'objet de nombreuses et violentes critiques quand Dorald, Goslayn père, s'opposa à Elijan suite au vol de l'épée du Temple. Le criminel, amusé par la situation et sûr de son assise dans la région, n'hésita pas à retourner le hameau contre la famille toute entière – d'autant plus que cette dernière a la foi en l'Unique. En moins d'un mois, le différend se transforma en haine, tant et si bien que des jeunes, motivés à l'idée de plaire à Elijan, mirent le feu à la chaumière des Goslayn. Le résultat fut terrible : en voulant sauver sa mère, sa femme et ses trois fils, Dorald

perdit la vie dans l'incendie. Aujourd'hui, les survivants ont fui, et ils tentent tant bien que mal de se cacher dans les alentours, bravant le froid, la faim, et peut-être pire encore...

Il est possible que le groupe tombe sur cette famille tenue la peur. Et si les PJ ne lui viennent pas en aide, la forêt aura raison d'elle. Dans la mesure où vous souhaitez diriger nos héros vers cette piste, vous avez deux solutions. Soit nos héros remarquent des traces/mouvements suspects menant dans les profondeurs des bois, où ils trouveront les Goslayn, soit quelques villageois du hameau se confieront discrètement sur ce sujet, une manière de se déculpabiliser du drame qui a engendré la mort de Dorald.

La famille Goslayn pourra alors fournir de précieuses informations concernant le fameux repaire d'Elijan. Le défunt père était sur ses traces avant d'être victime de l'incendie et ses hypothèses menaient toutes au même endroit... Les trois fils sont au fait de ces informations. Animés par l'esprit de vengeance, ils souhaiteront certainement prendre part à la chasse.

Scène 4 : Le repaire d'Elijan

Cette scène peut prendre plusieurs tournures : elle peut ressembler à la simple exploration d'un repaire rural (avec à la clé une belle bataille rangée entre les PJ et les sympathisants d'Elijan, qui défendront bec et ongles leur quartier général) ou, la scène peut donner des airs de séquence d'infiltration, pour peu que nos héros décident de prendre un peu de temps pour préparer leur entrée. En fonction de l'attitude des PJ, des villageois peuvent leur venir en aide pour débusquer Elijan (la famille Goslayn par exemple), ou au contraire, des sympathisants à la cause du criminel peuvent se trouver en face du groupe au moment de l'affrontement.

DANS LA GUEULE DU LOUP

Dans cette séquence optionnelle, le meneur joue sur la tension qui grandit dans le cœur des PJ à l'approche du repaire d'Elijan. Les sentinelles sont nombreuses et contrairement au groupe, elles connaissent bien les environs. Ces guerriers sillonnent la zone comme pressés à l'idée d'en découdre avec un intrus, leurs souffles rauques et leurs équipements montrent qu'ils sont mentalement et physiquement prêts à la confrontation. Le moindre faux pas risque d'alerter ces gardes, voire d'en faire venir d'autres encore. En plus d'un jet de Discrétion compliqué (14) réussi, les PJ devront faire preuve d'ingéniosité pour ne pas être repérés.

Le repaire : au fond des bois, dans une grotte depuis longtemps occupée par la bande de criminels. Les nombreux espaces ont été aménagés, des cuisines, des chambres et une salle de jeu, le tout pour permettre à Elijan et sa clique de se retirer du monde suffisamment longtemps pour qu'on les oublie – avant de revenir plus durement à la charge.

Dans tous les cas, Elijan doit être retrouvé par les PJ au seuil de la mort (*État d'Agonie*, Cf. page 239 du Livre 1 – Univers) afin de retarder le plus possible ses révélations. C'est une condition essentielle pour maintenir le doute dans l'esprit des PJ. Vous avez pour ce faire plusieurs pistes :

- Naleas (la vraie et non pas le barde qui se fait passer pour elle) est déjà passée par là quelques heures auparavant. Elle s'est faufilée dans le campement et a attaqué Elijan par surprise mais, faute de temps, n'a pu s'emparer de son épée. Soit les bandits sont au courant (ce qui les pousserait à sillonner le secteur pour trouver le ou les coupables), soit ils prennent les PJ pour les assassins au moment de la rencontre.

- À la première occasion Naleas* blesse mortellement Elijan en clamant des prières au nom de l'Unique pour que l'âme du criminel puisse être pardonnée dans l'Au-delà.

Si les PJ décident de sauver la vie du criminel afin qu'il soit jugé à Expiation, ou pour une toute autre raison, ils devront réussir un jet de Médecine ou de Premiers soins difficile (17). En cas de succès, Elijan reprendra conscience au bout d'1D10 heures dans un état de Santé critique. Il mettra encore plusieurs jours pour reprendre ses esprits et être en état de communiquer normalement. L'objectif d'Edan est maintenant presque rempli, il peut revenir à Expiation avec l'épée du Temple en clamant la capture d'Elijan.

ACTE III Le venin de la foi

Scène 1 : Retour à Expiation

Aux portes de la ville, des sentinelles arrêtent le groupe pour demander la raison de leur venue, une question à laquelle Naleas* s'empressera de répondre : il souhaite annoncer une bonne nouvelle au Temple. Elijan, un criminel connu de l'ordre des Lames, n'est plus en mesure de causer du tort. Il souhaite aussi récompenser les PJ comme il se doit pour leur concours dans cette traque. Avertis du retour de mission d'un

Élu, des citadins improvisent quelques petites festivités.

Naleas* doit s'absenter : alors que la joie s'installe, le faux chevalier lame indique aux PJ qu'il doit se rendre humblement auprès de ses supérieurs pour effectuer un rapport et demander à ce que le groupe soit rétribué pour ses services rendus au Temple. Si les PJ demandent à l'accompagner, il va sans dire que c'est une tâche qui le concerne seul. Si Elijan est encore en vie, il est rapidement conduit vers le sanctuaire pour bénéficier de nouveaux soins.

Le vieil ami : un chevalier lame se présente au groupe, voulant revoir une amie d'enfance, Naleas Gwiclaen, une ravissante femme avec qui il a réalisé son parcours d'adepte. Quand on lui dit que Naleas est un homme, il paraît perplexe et présente ses excuses. C'est alors que retentissent les cloches du Temple pour signaler l'heure de la prière (les journées sont rythmées par six prières, au meneur de déterminer celle dont il s'agit selon l'heure). Avant que l'Élu ne quitte la scène, si les PJ l'interrogent, il dira s'appeler Aindrea Daiyn, il connaissait une autre personne répondant aussi au nom de Naleas, mais une femme.

Scène 2 : Les révélations d'Aindrea

Cette séquence liée aux révélations peut se dérouler plus ou moins brutalement, cela dépend autant de la tension dramatique que le meneur souhaite instaurer que de la manière d'agir des PJ dans la scène 1.

Dans un premier cas, les PJ ont des doutes sur l'identité de Naleas* et prennent l'initiative d'en faire part à Aindrea. L'Élu sera facile à convaincre quant à leurs bonnes intentions et il se mettra à l'écart pour interroger le groupe.

Dans un second cas, les PJ ne se préoccupent que des festivités et attendent l'heure de leur récompense. Le groupe se fait alors convoquer dans l'heure sous la demande d'Aindrea. Dans les bâtiments du Temple, l'Élu engagera la conversation sur un ton accusateur, car il soupçonne le groupe d'imposture. Si les PJ sont pris à partie, ils devront faire preuve de patience pour garder leur calme face à la paranoïa grandissante d'Aindrea Daiyn. Une Mise à l'épreuve de la Passion entrera certainement en jeu dans cette séquence où l'Élu n'hésitera pas à prêcher le faux pour avoir le vrai. Après quoi, Aindrea révèle qu'il était ami avec Naleas Gwiclaen. Cette dernière portait une épée gravée de son nom et était accompagnée par Edan, un barde, fidèle du Temple.

Si les PJ font allusion à la relation qu'en-

tretenaient la femme et Edan, Aindrea évoquera l'anecdote morbide que Naleas lui avait confiée. En effet, le barde ne cessait de jeter sur elle des regards étranges. Il fut même surpris un jour par l'Élu en train de l'épier et de se masturber en tenant un livre de prières à la main. Pris sur le fait, Edan éprouva une honte terrible, que l'Élu pardonna à grands renforts de prières et de maximes religieuses.

Scène 3 : La confrontation

Avec ces informations, les PJ peuvent décider d'y voir plus clair en allant à la rencontre du prétendu Élu. Mais la partie est loin d'être gagnée car à l'heure qu'il est, Edan est en train de se recueillir dans les bains du bâtiment de l'ordre des Lames, et Naleas rôde non loin. Enfin, si Aindrea fait face à Naleas* et que le visage de celui-ci n'est pas dissimulé par sa capuche, il sera en mesure de l'identifier comme étant Edan.

Cette séquence s'inscrit à l'heure des méditations au sein du sanctuaire. Le calme omniprésent permet aux sens de s'attarder sur l'esthétisme du lieu : les murs hauts et lisses, par endroits creusés d'alcôves, ainsi que les nombreuses fresques, tranchent avec ce que les PJ connaissent de la péninsule. Ici, la culture continentale a signé son œuvre.

Se rendre dans le sanctuaire : les gardes n'accorderont de crédit au groupe que s'il est accompagné d'un membre du Temple (PJ ou PNJ).

Le retour de Naleas : elle connaît le sanctuaire par-cœur, c'est pourquoi elle pourra y accéder sans être vue. Son apparence aura bien changé (la dose de fantastique appartient au meneur), la fatigue et la soif de vengeance l'ayant métamorphosée. Ses vêtements sont sales, son visage creusé, ses yeux cernés et bouffis, les mains décharnées et les cheveux arrachés par endroit traduisent l'état d'esprit dans lequel elle se trouve. Si les PJ s'opposent à elle, elle mettra tout en œuvre pour accomplir sa vengeance, quitte à y laisser la vie.

Jusqu'au bout de la foi : même au paroxysme de sa folie, Edan pensera qu'il est

capable de Miracles et que sa foi le protège désormais de tout. Il n'hésitera pas à invoquer l'Unique pour qu'il repousse ses ennemis, à hurler son désir de repentance à qui le veut, etc.



EPILOGUE

Plusieurs fins sont possibles, cela dépend autant des choix des PJ que des envies du meneur, à noter que des perspectives liées au surnaturel sont envisageables dans certaines de ces conclusions :

- Edan est vivant, le Temple le châtie publiquement et il semblera heureux d'expier ses fautes.

- Edan est vivant, les PJ plaident en la faveur d'un tribunal. Il avoue ses fautes et annonce qu'il a trouvé la force de le faire grâce à la foi. Les instances lui accorderont alors peut-être une mort rapide.

- Naleas est vivante. Deux cas de figure se présentent : soit le Temple la punit pour vilénie, soit il l'intègre dans un monastère afin qu'elle puisse recouvrer ses forces physiques et mentales.

- Naleas est tuée par les PJ, elle les maudit et demande à l'Unique d'accomplir sa vengeance.

- Naleas est tuée par Edan, elle lui crache son sang à la figure et lui jure de revenir.

- L'ordre des Lames tue Naleas, elle meurt en balbutiant son incompréhension et supplie que sa vengeance soit consumée, dans cette vie ou une autre.

- Les PJ se contentent de prévenir l'ordre des Lames sans aviser Aindrea. Ce dernier tentera seul de s'opposer à Naleas à l'intérieur du sanctuaire mais il perdra la vie. Le Temple tardera à intervenir, ce qui laissera aussi le temps à Naleas de tuer Edan et de répandre son sang sur l'autel des Lames avant de s'enfuir. Ceci engendrera un vent de rumeurs concernant l'infiltration de sorciers au sein du sanctuaire...

- Les PJ se contentent de prévenir l'ordre des Lames, avec l'appui d'Aindrea. Le Temple les écoutera et enverra des chevaliers capturer Edan pour un châtiment public à venir. Naleas sera peut-être tuée car sa folie la rendra incontrôlable.

LA MÉTAMORPHOSE

Si le meneur opte pour cette séquence, il mettra en scène une revenante à l'allure terrifiante. Naleas a la peau craquelée autour de ses yeux qui ne cessent de pleurer, son ventre a tellement grossi qu'il a déchiré le devant de sa tunique, sous la peau de son ventre glissent des visages abjects de bébés et de petites mains poussent depuis l'intérieur. Au moment de la rencontre avec Edan, c'est avec une voix chamelle et malsaine que Naleas proposera ironiquement de faire l'amour une dernière fois, tout en montrant toute l'horreur de son apparence.

Si Naleas est tuée, un ou plusieurs bébés décharnés s'arrachent du corps de leur mère pour ramper jusqu'à celui de leur père... retenu(s) par leur cordon ombilical qui les empêchera d'y parvenir. La Santé mentale des témoins sera mise à l'épreuve par cette scène qui pourra nécessiter un ou plusieurs jets de Résistance mentale selon son déroulement.



LA MAISON À LA DÉRIVE

Auteur : Tristan Lbomme / Illustrateur : Rolland Barthélemy
Adaptation : Brigade Chimérique par Stéphane Gallot

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu compatible Brigade Chimérique

Ce scénario est jouable par des débutants, si possible sous la houlette d'un gardien des arcanes plutôt expérimenté. Quant aux joueurs vétérans, ils pourront se concentrer sur le role-play.

✿ INTRODUCTION ✿

Nous sommes le 18 janvier 1919, à Asnières, dans la banlieue nord de Paris. La maison du 19, rue Victor-Hugo n'a rien de particulièrement remarquable : un pâté de meulières surmonté d'un toit de tuiles et entouré d'un jardin boueux. Les maisons voisines sont des variations sur le même thème. À une centaine de mètres, la rue se termine sur une petite place. Les drapeaux tricolores qui y pendent, trempés, sont la seule touche de couleur d'un décor dans les gris et marrons.

Un endroit bien médiocre pour ce qui s'y prépare... Le propriétaire du 19 est le Pr Hector Dubreuil, physicien, membre correspondant de l'Académie des sciences. Depuis quelques années, Dubreuil s'est éloigné de son domaine de recherche initial pour s'engager dans les mathématiques supérieures. Vers 1913, il a acquis la certitude que d'autres réalités existaient. Il a passé les cinq années suivantes à tenter d'en obtenir une preuve expérimentale. Dès demain, ce sera chose faite, grâce à la Machine qu'il vient d'achever.

Il serait injuste de prétendre que Dubreuil est complètement aveugle aux dangers de son expérience. Il a correspondu avec de nombreux érudits de par le monde, notamment un Américain du nom de Crawford Tillinghast qui travaille sur une piste assez proche de la sienne... mais la machine de Dubreuil incorpore notamment une sécurité qui manque à sa cousine américaine. Elle est pilotée par un médium, qui pourra à tout moment rompre le contact.

Au moment où Dubreuil activera la Machine, seront présents à la maison sa fille Adélie, son assis-

La version Brigade Chimérique

Adapter ce scénario à l'univers de la Brigade Chimérique ne demande que peu d'efforts. Situé à Paris dans les années 20 et mettant en scène une invention parfaitement digne de la tradition RadiumPunk, son contexte ne posera aucun problème. Reste à gérer le système de règles et quelques problèmes de conversion.

• **Pour l'ensemble des jets**, fiez-vous à votre bon sens. La compétence TOC peut ainsi facilement se voir remplacée par l'attribut Sensibilité assorti d'un Profil correspondant à la situation. Les plus utilisés au cours du scénario devraient être Policier, Scientifique et Universitaire.

• **La caractéristique POU** est à remplacer par Sensibilité. Considérez qu'un point de Sensibilité correspond à 4 points de POU.

• **La Santé Mentale**, ignorez-la. La Brigade Chimérique est un jeu d'aventures merveilleuses-scientifiques, les règles de l'horreur et de l'épouvante ne s'appliquent pas dans ce contexte. Vous pouvez par ailleurs considérer sans mal que vos personnages en ont déjà vu d'autres. N'hésitez pas toutefois à faire monter la pression aux moments opportuns !

• **Les points de magie**, dont la perte est un facteur de stress qui aura son effet sur les joueurs, sont à remplacer par les points de la réserve de Radium. Laissez votre table chercher des explications quant à cet affaiblissement temporaire de leurs capacités...

• Pour **les Silhouettes**, vous pouvez réemployer les caractéristiques des Erloors (p. 223 du livre de base). Pour **les Ombres**, reprenez ce même profil en divisant les caractéristiques par deux et en arrondissant au chiffre supérieur.

• Enfin, pour **les vapeurs toxiques** évoquées dans la description de la machine, considérez que celles-ci ont une Toxicité de 3 et provoquent nausées et étourdissements pour une durée de 5 à 30 minutes (selon l'exposition), soit un malus de -4 à tous les jets quand le personnage n'est pas occupé à défaillir. Amusez-vous bien !

tant Joseph, ses domestiques Fernand et Micheline, le médium et un autre scientifique, le Pr Landeste, un rival de longue date que Dubreuil a tenu à inviter pour l'associer à son triomphe. À l'exception du médium, tout ce petit monde peut être incarné par des joueurs. Si vous voulez inclure d'autres PJ, vous avez l'embarras du choix : des ami(e)s d'Adélie ; Henri, le fils du professeur, tout juste de retour de la guerre ; le médecin du quartier, chargé de veiller sur la santé du médium ; d'autres scientifiques et leurs assistants ; des journalistes plus ou moins sceptiques...

Bien sûr, la Machine marche très bien, et même mieux que prévu. La preuve expérimentale de l'existence d'autres dimensions ne va pas être très difficile à obtenir : la maison toute entière va s'y retrouver catapultée. La difficulté sera de revenir.

DRAMATIS PERSONAE

Le professeur Hector Dubreuil

59 ans, presque chauve, sourcils broussailleux, barbe poivre et sel, blouse de laboratoire, lorgnon.

☞ Dubreuil a consacré six ans de sa vie à la construction de la Machine, et il est sur le point d'accomplir son Grand Œuvre : prouver à un monde incrédule que des dimensions parallèles existent. Tendue au possible, il alterne phases d'excitation (où il tient des discours grandiloquents sur la nature de l'univers) et

coups de déprime (où il devient bougon). À part ça et compte tenu de la nature de ses travaux, il est aussi sain d'esprit que possible. Il adore Adélie, sa fille, sans se rendre compte de ses problèmes, aime bien Joseph, son assistant, même s'il l'exaspère parfois et s'il se moque gentiment de lui. Le sâr est un collaborateur indispensable à l'expérience, mais ils n'ont guère d'atomes crochus. Quant à ses deux vieux serviteurs et au chat, ils font partie de la famille. Le seul membre du groupe dont il ne regretterait pas sincèrement la perte est Landeste, pour lequel il n'a « aucune estime », manière polie de dire qu'il le déteste.

Adélie Dubreuil, sa fille

23 ans, blonde, fossettes, grands yeux bleus limpides, robe à la mode d'avant-guerre, pas de bijoux.

☞ Adélie aurait bien aimé grandir dans des conditions normales. Hélas, en 1913, son père a « perdu la boule avec ces histoires de dimensions parallèles », et le reste du monde a plongé dans la démence un an plus tard. Du coup, au lieu de vivre, elle s'est retrouvée à mater un vieux savant perdu dans ses chimères et à servir de marraine de guerre à des jeunes gens qui se faisaient tuer les uns après les autres de diverses manières horribles. Elle n'hésite pas à donner des ordres et à gérer les situations, quitte à avoir la main un peu lourde. La combinaison « amertume plus refoulement » risque de la faire déra- per quand les conditions se dégraderont.

Elle a une affection profonde mais exaspérée pour son père, trouve Joseph « sournois », et est persuadée de pouvoir compter sur les deux domestiques. Le sâr a une tête de charlatan, mais il est séduisant. Enfin, Landeste, qui fait l'objet des diatribes de son père depuis

des années, n'a pas l'air d'un si mauvais bougre quand on le voit de près.

Joseph Juillet, assistant du professeur

22 ans, petit, brun, fine moustache, lunettes, boîte légèrement, blouse blanche râpée.

☞ Joseph est un enfant trouvé qui a grandi dans un orphelinat religieux avant de devenir mécanicien. Jugé « inapte à se battre » à cause de sa myopie et de ses pieds plats, il a rejoint la maison du professeur en 1916. Depuis, il aide son patron dans toutes les tâches qui requièrent une certaine adresse, en échange d'un salaire minimaliste et d'un logement dans les combles. Il n'a aucune formation, mais il est adroit. Quand il aura fini d'aider Dubreuil à percer les secrets de l'espace-temps, il a deux rêves secrets : 1) ouvrir un garage dans une petite ville, à proximité d'un bon coin de pêche, et 2) épouser Adélie. Il a un respect infini pour le professeur, même si un reste d'éducation religieuse lui fait se demander si son patron ne va pas « trop loin » par moments. Il idolâtre Adélie, mais a bien conscience qu'elle ne l'a jamais vraiment regardé. Il considère les domestiques comme les parents qu'il n'a jamais eus, surtout Fernand. Il se méfie du sâr, et Landeste lui fait peur. Enfin, il est allergique aux chats.

Le professeur Maximilien Landeste, physicien

45 ans, cheveux châtain coiffés en arrière, grand front intelligent, yeux perçants derrière des lorgnons, bien habillé, Légion d'honneur à la boutonnière.

☞ Landeste est un scientifique renommé et tout à fait orthodoxe, ce qui veut dire qu'il vénère Newton et considère Albert Einstein comme un imposteur ou un dangereux halluciné, au choix. Quant aux théories de Dubreuil et ses pareils, elles ne méritent pas qu'on s'y attarde, voyons, un peu de bon sens ! Il y a bientôt dix ans qu'il polémiquait avec le professeur par revues scientifiques interposées, et la joute professionnelle a fini par laisser la place à une profonde exaspération. Il sait qu'il a raison et ne comprend pas que Dubreuil ne le reconnaisse pas. Il a été très étonné que son vieil adversaire l'invite à « une démonstration », mais il a accepté de jouer le jeu. En situation extrême, son dogmatisme pourrait bien l'amener à tout rejeter en bloc. La présence du sâr ne le surprend pas, elle est dans le ton. (« Un médium, hein ? Et pourquoi pas des clowns et des singes savants, tant qu'à faire ? ») Il n'a jeté qu'un œil distrait à l'assistant et aux domestiques, mais trouve Adélie « à croquer ». Quant aux chats, il les trouve sournois. Il a toujours préféré les chiens.

Variations

Et si... je n'ai pas envie de jouer en France ? Vous avez une douzaine de noms à changer, une ou deux adaptations mineures à faire dans l'apparence de la maison, et voilà ! Nous sommes aux États-Unis, en Angleterre ou n'importe où ailleurs.

Et si... je n'ai pas envie de jouer dans les années 20 ?

Aucun problème pour transposer cette histoire dans les années 1880 à 1900. En fait, les histoires de savants excentriques et de machines improbables fonctionnent encore mieux à la Belle époque que dans les Années folles.

Une adaptation à l'époque moderne exige un petit effort supplémentaire de suspension de l'incrédulité. Depuis les années 50, les génies qui sapent les fondations du cosmos dans leur garage se sont beaucoup raréfiés dans l'inconscient collectif. Vous pouvez tenter le coup, mais n'oubliez pas de relouer la Machine pour qu'elle comprenne beaucoup d'électronique.

Une note de mise en scène

Ce scénario peut être joué de manière parfaitement sérieuse et au premier degré, ou dans une ambiance un peu plus « Adèle Blanc-Sec », avec des personnages monolithiques et un peu crétins qui se mettent en danger sans vraiment s'en rendre compte. Il fonctionne dans les deux cas, mais veillez à rester cohérent lorsque vous serez lancé et que l'ambiance commencera à s'installer.

Le sâr Vishkapur Singh, médium

La trentaine, sourcils et barbes très noirs, yeux maquillés, turban, costume blanc trop léger pour la saison, accent « hindou » quand il y pense et faubourien quand il ne se surveille pas.

☞ Né Augustin Gaillon dans une famille de cabaretiers de la porte d'Italie, le futur sâr a eu une enfance misérable, suivie d'une adolescence pénible dans un cirque miteux. Les choses se sont améliorées à l'âge adulte, quand il a monté un numéro de lecture de pensées qui lui a permis de faire carrière dans des music-halls de troisième ordre. Il a fini par s'apercevoir qu'il avait vraiment un don et, à partir de 1915, il a entamé une carrière de médium. Dubreuil l'a recruté il y a deux mois par petites annonces. Gaillon pensait tomber sur un autre charlatan ou éventuellement sur une poire, mais Dubreuil lui en a tout de suite imposé.

Il ne vit pas à la maison et n'a pas encore travaillé sur la Machine en conditions réelles (« le résonateur n'était pas aligné », quoi que ça puisse vouloir dire). Il n'a croisé Adélie qu'à deux ou trois reprises et l'a trouvée gironde mais coincée. Il n'aime guère Joseph et encore moins les domestiques. Le mépris affiché par Landeste ne le touche guère. Il a l'habitude et à la limite, il le trouve rafraîchissant.

Fernand Clément, homme à tout faire

57 ans, barbe longue, cheveux en brosse, voix rocailleuse avec l'accent du Midi, porte un ancien costume du professeur un peu juste pour lui.

☞ Fernand est au service de la famille Dubreuil depuis une trentaine d'années, à titre de jardinier - intendant - maître d'hôtel. Sous des dehors frustrés, il est intelligent et, s'il ne comprend rien aux travaux de son maître, il est convaincu que ça peut « rapporter pas mal de sous ». Or, justement, il arrive à un âge où une retraite tranquille, financée par le professeur, ne serait pas refus. Il l'attend avec impatience, et si les circonstances devaient l'en priver, il pourrait se montrer violent. Il respecte Dubreuil et se comporte avec Adélie comme un oncle grognon.

Joseph est un bon garçon, à qui il a volontiers montré quelques trucs, mais il n'a pas été à la guerre. C'était à cause de sa santé, d'accord, mais quand même, y en a des mieux que lui qui y sont restés (notamment ses deux fils). Le sâr lui fait l'effet « d'un vilain coco qu'en veut à l'argent de Monsieur ». Il se méfie aussi de Landeste, mais c'est un Monsieur, lui aussi, pas comme « cet Hindou à la mie de pain ».

Micheline Clément, femme de charge

55 ans, petite et ronde, chignon grisonnant, robe noire et tablier blanc, a la langue bien pendue.

☞ Épouse de Fernand, elle porte le deuil de ses deux fils tués à la guerre. Même si, en surface, elle reste souriante et bavarde, cette tragédie la mine et, à un moment donné, elle risque de trouver la mort attirante. Cuisinière, lingère et femme de ménage, elle sait à peine lire, mais prépare le meilleur bœuf bourguignon du quartier.

Le travail la maintient à flot, et elle ne partage pas les rêves de retraite de son mari. Le manque de sens pratique de Dubreuil l'agace, même si elle a beaucoup de respect pour lui. Elle trouve Adélie trop autoritaire. Ses sentiments maternels se sont reportés sur Joseph (un peu) et sur le chat Ernest (beaucoup). Elle considère le sâr comme un pique-assiette et ne fait pas tellement d'efforts pour le cacher. Landeste l'intimide, et elle évite de lui adresser la parole, au moins au début.

Ernest, chat

Un matou rouquin plutôt costaud, à qui il manque un bout de l'oreille gauche.

☞ Ernest est né à la maison, a toujours été choyé par Mme Clément, et n'aime pas que les choses changent, surtout

lorsque ces changements incluent des voyages dans d'autres dimensions. Il se montre affectueux avec Micheline et le sâr. Il tolère le professeur, Adélie et Fernand. Avec la perversité naturelle des félins, il s'est pris de passion pour Joseph, qui est allergique aux chats, et s'intéresse de près à Landeste, qui ne les aime pas.

VISITE DES LIEUX**• Le jardin •**

Derrière la maison, dix mètres sur quinze de pelouse négligée, avec quelques saules noirâtres et déplumés, groupés autour d'un petit bassin en rocaille où vivent trois poissons rouges étiés. Au fond, les anciens WC ont été convertis en appentis. Fernand y conserve quelques outils de jardinage.

• Le rez-de-chaussée •

On y accède par un perron. L'entrée ouvre sur la gauche vers la salle à manger et la cuisine, et sur la droite vers le salon et le bureau-bibliothèque du professeur. Les toilettes sont sous l'escalier. La décoration est de style 1900, avec des boiseries, des meubles sculptés, un éclairage électrique médiocre et une profusion de bibelots (la mère d'Adélie, morte en 1905, avait une prédilection pour les ballerines en porcelaine). Dans une petite vitrine du



salon se trouvent les souvenirs de guerre d'Henri, le fils de la maison : un casque à pointe, un Luger déchargé... et deux grenades allemandes en état de marche.

• Le premier étage •

Quatre grandes chambres avec cabinets de toilette attenants. La plus grande est celle du professeur, presque aussi envahie de livres et de notes que son bureau. Celle de sa fille est plus petite mais mieux meublée. Celle d'Henri n'est plus occupée depuis plusieurs mois. La quatrième sert de chambre d'amis.

• Le grenier •

On y trouve une petite chambre pour les Clément, une autre pour Joseph, un vaste espace de rangement plein de malles bourrées de vieux vêtements, sans oublier quelques chauves-souris.

• La cave •

Convertie en atelier, elle abrite la Machine et tout ce qu'il a fallu pour l'assembler – un atelier d'électricité et de mécanique. Afin d'alimenter la Machine sans se ruiner, le professeur a établi un raccordement pirate au câble souterrain qui passe sous la rue. Il est dissimulé derrière une cloison de fortune, mais reste visible grâce à un jet de Trouver Objet Caché (*« tiens, ces gros câbles électriques qui disparaissent dans le mur n'ont pas l'air raccordés au réseau de la maison »*).

UN COUP D'ŒIL À LA MACHINE

Elle occupe presque toute la cave, et ses éléments, décrits ci-dessous, sont reliés par un fouillis de tubes et de câbles qui la cachent presque toute entière. Dubreuil n'a pas gaspillé de temps ou d'énergie sur l'esthétique de ce prototype.

• Six gros accumulateurs •

Source d'énergie auxiliaire, récupérés sur des chars Renault de première génération, ils ont tendance à chauffer. Et s'ils chauffent trop, ils dégagent des vapeurs toxiques de Virulence 12.

• Une batterie de treize gyroscopes •

Le plus grand fait presque un mètre, le plus petit cinq centimètres. Quand on les regarde de près, leur rotation est bizarre...

• Un « résonateur » •

Ce gros cristal de roche, un peu plus long que le bras, est l'équivalent éthérique d'un gyroscope. S'il vibre, c'est à des fréquences imperceptibles pour les humains.

• Une chambre de conversion. •

Ce cube d'acier de 1,5 mètre de côté,

doublé de plomb, est au centre de tout le dispositif. S'il est ouvert, on y trouve une « *sphère hypergéométrique* » qui donne mal à la tête quand on la regarde plus de quelques secondes. Un anneau de Moebius argenté orbite autour de la sphère, apparemment en lévitation. Quelques milligrammes de radium, au centre de la sphère, servent essentiellement à dissuader les Investigateurs de l'ouvrir.

• Un panneau de contrôle •

Cadrons, boutons, interrupteurs, rhéostats. Dubreuil n'a pas pris la peine de coller de petites étiquettes pour expliquer à quoi sert tout ça. Il est censé rester à côté et procéder aux manipulations lui-même. Joseph sait à quoi servent la plupart des commandes... mais pas toutes.

• Un siège de pilotage •

Une chaise de dentiste reconvertie, avec un casque de poilu transformé en amplificateur d'ondes mentales relié à des fils qui disparaissent dans le panneau de contrôle. Rien n'est prévu pour attacher le pilote à son siège.

• Des capteurs •

Tout le mur du fond, côté jardin, est couvert de grillage et raccordé à la Machine par des câbles. Quand elle est activée, l'ensemble est parcouru d'impressionnantes étincelles violettes...

• Une « zone de matérialisation » •

Une petite plate-forme surélevée, entre les capteurs et la chambre de conversion. En théorie, les habitants des dimensions éthériques sont censés s'y manifester.

LEVER DE RIDEAU

Dubreuil a fixé rendez-vous à ses invités vers 10 h 30. Lorsque tout le monde sera là, Mme Clément servira le café au salon, pendant que le professeur fera un petit exposé introductif sur les dimensions parallèles. C'est un vulgarisateur exécrable. À moins qu'il n'y ait un mathématicien parmi les investigateurs, Landeste est le seul qui suit. Il marque sa désapprobation de manière de moins en moins subtile et finit par exploser : *« Je ne suis pas venu pour écouter ce tissu d'absurdités ! »*

Dubreuil enchaîne sans perdre son calme : *« Dans ce cas, passons à la démonstration »*. Il demande à tout le monde de le suivre à la cave, où le groupe fait la connaissance du sâr et de Joseph.

Le médium une fois installé confortablement sur la chaise et coiffé du casque, Dubreuil commence à s'activer devant le panneau de commandes. Un Investigateur curieux qui en fait la

demande peut mémoriser la séquence d'activation sur un jet d'INT x3%.

Le bourdonnement devient un grondement, des éclairs parcourent les capteurs, ça sent l'ozone... Tout le monde se sent bizarre pendant une seconde (et perd 1 Point de Magie).



ACTE I :



« Nous sommes les Christophe Colomb de la parapsychique ! »

PREMIÈRES APPARITIONS

La zone de matérialisation s'illumine. Une sorte de bouquet d'algues bleues, haut de deux mètres, y apparaît. Il s'efface presque aussitôt, laissant la place à quelque chose qui ressemble à un récif corallien jaune vif qui dure à peine plus longtemps. Il est suivi par un bloc de ténèbres compact dans lequel on distingue une vague phosphorescence. Le spectacle est angoissant, mais Landeste brise le charme en bougonnant quelque chose à propos d'un « *spectacle de lanterne magique* ». Le sâr se débat, et l'image s'estompe doucement, remplacée par... une colonne de feuilles mortes tourbillonnantes ? Dubreuil tourne un rhéostat, achevant la « *mise au point* », et on peut voir qu'il s'agit en réalité de petites créatures volantes, des quasi-papillons orange et brun. Ils sont superbes, mais ne ressemblent à rien de connu sur Terre.

CHASSE AUX PAPILLONS

Une seconde plus tard, les ennuis commencent. Avec un bruissement mélodieux, les « *papillons* » se dispersent dans tout le laboratoire, avant de se concentrer sur les accumulateurs, le câble d'alimentation et les capteurs. Ils sécrètent une sorte de bave acide, qui leur permet d'atteindre le métal sous les isolants. Le grondement de la machine devient erratique, les accumulateurs chauffent...

Aux Investigateurs de chasser ces vilaines bestioles avant qu'elles n'aient fait trop de dégâts.

ÇA SE GÂTE !

Pendant que tout le monde s'active, le sâr se met à transpirer à grosses gouttes. Un grouillement confus de sangsues noires ou de tentacules apparaît dans la zone de matérialisation, accompagné d'une infecte puanteur (SAN : 1/1d4).

Dubreuil, sous le choc, ne réagit pas quand ces choses commencent à tâtonner

autour de la zone de matérialisation. Si on le secoue, il se précipite sur le tableau de commande pour tout arrêter. Sinon, Joseph s'en chargera.

Les tentacules cherchent à attraper quelque chose et à le ramener de leur côté, mais ils sont lents et maladroits (DEX 3). Ils toucheront peut-être un Investigateur, mais saisiront plutôt un objet ou deux. Ils s'effacent dès que la machine s'arrête (soit trois rounds). Un semblant de normalité revient. Le sâr est toujours inconscient, mais d'après le professeur « il met toujours du temps à sortir de sa transe ».

À ce stade, Dubreuil ne s'intéresse réellement qu'à une chose : que Landeste admette qu'il avait tort. Celui-ci n'y est pas tout du tout disposé, et l'éternelle discussion reprend... avant d'être coupée net par un hurlement de femme venu du rez-de-chaussée.

Adélie est dans l'entrée, aux prises avec une chose amorphe et glaciale, une flaque d'ombre carnivore. La créature fuit dès que les renforts arrivent, se coulant sous la porte du salon. Adélie est indienne quoiqu'un peu secouée, mais les mauvaises surprises ne font que commencer : il y en a une autre dans la cuisine, tapie à l'intérieur d'un placard, et une troisième est dans le grenier, en train de drainer la force vitale des chauves-souris avant de s'attaquer à des proies plus grosses.



aux toilettes, il descend à la cave, lance la séquence d'allumage, se coiffe du casque...

Et si... les Investigateurs l'en empêchent ? Dans ce cas, une quatrième ombre s'est glissée dans la chambre de conversion, se goinfre de radium et actionne la Machine à partir de là. Cela compliquera les tentatives de retour, l'ombre ayant son idée quant à leur destination... et un POU de 14 pour l'imposer au pilote.

Le destin du sâr

Le malheureux émerge de sa première session avec la Machine profondément transformé. Il n'est pas tellement en état d'en parler, mais la sensation d'être le pilote d'un appareil transdimensionnel est ineffable, indescriptible... Il veut recommencer, et vite ! L'expérience lui a coûté assez de SAN pour qu'il ne recule pas devant la violence si on cherche à l'en empêcher.

RETOUR À LA NORMALITÉ

Prolongez le petit jeu de cache-cache avec les ombres tant qu'il vous semblera amusant. Elles ne sont ni très fortes, ni très dangereuses, et elles ne résistent pas longtemps dans notre réalité. Lorsque la maison sera nettoyée, Dubreuil, toujours euphorique, leur propose de « fêter notre triomphe autour d'un bon déjeuner ». Mme Clément a travaillé toute la matinée à son célèbre bœuf bourguignon (moins la période où les Investigateurs ont combattu un monstre dans sa cuisine, bien sûr). Ernest, le chat, reste tapi sous le canapé, complètement paniqué. Le sâr a repris conscience, sourit et s'efforce de plaisanter, mais il paraît pâle et faible. À la fin du déjeuner, il demande à tout le monde de « l'excuser un instant ». Au lieu d'aller

de dimensions en dimensions, avant de s'arrêter brutalement. Les Investigateurs retrouvent la sensation de vertige du matin, en plus intense (moins 3 Points de Magie). Pendant une seconde, il fait nuit noire, puis la lumière revient. Le ciel est de la couleur d'un fer chauffé au rouge. Le soleil a disparu. La température monte instantanément d'une dizaine de degrés, et une désagréable odeur de brûlé se répand dans toute la maison.

Un coup d'œil depuis les fenêtres de l'étage permet de prendre la mesure de la situation : Asnières a disparu, remplacée par un désert carmin ponctué de roches sombres et de panaches de vapeur. Côté rue, le perron ouvre en haut d'une falaise à pic d'une trentaine de mètres. Côté jardin, il y a une sorte de brume miroitante à hauteur du bassin aux poissons rouges. Juste derrière se pressent des silhouettes floues, grossièrement humanoïdes, mais aux proportions anormales (SAN : 1/1d4 tant qu'on les voit de loin).

QUE FAIRE ?

• Un inventaire des dégâts.

La Machine tourne à plein régime. Elle paraît intacte, mais le sâr est dans un coma profond. Dans un premier temps, Dubreuil s'oppose à ce qu'on lui retire le casque, de peur de le tuer. En pratique, cela ne changera rien à son état.

• Organiser la survie.

Il reste un peu d'eau dans les canalisations et la chasse d'eau des toilettes, plus l'équivalent de quelques litres dans la glacière. L'électricité ne fonctionne plus (la machine a basculé sur ses batteries), mais il y a des lampes à pétrole et des bougies dans le placard de l'entrée.

• Se disputer.

Entassez une douzaine de personnes dans un lieu clos, où ils vivent une situation dangereuse. Faites monter la température de plusieurs crans. Que va-t-il se passer ? Ce qui devrait être un petit groupe calme et rationnel va dégénérer en une troupe confuse, divisée en clans et prompt à prendre de mauvaises décisions. Aucun des PNJ n'a l'étoffe d'un meneur d'hommes. De plus, ils ont tous des failles susceptibles d'aggraver



ACTE II :

Les naufragés de la dimension Oméga



Cette fois, les effets de l'activation de la Machine sont beaucoup plus spectaculaires. La maison toute entière glisse

Deux mauvaises nouvelles

La brume se rapproche de la maison, lentement mais sûrement. Lorsqu'elle franchit le bassin, il y a un jet de vapeur... Les poissons rouges sont instantanément bouillis. Dubreuil estime qu'à sa vitesse actuelle, « nous en avons pour environ huit heures avant qu'elle n'atteigne la maison... »

... mais ce n'est pas grave parce que la chaleur nous tuera bien avant ». Les thermomètres montent en flèche. 30 degrés, 35, 40... Tout le monde est bientôt trempé de sueur. Les lourds vêtements d'automne sont abandonnés. L'eau courante ne fonctionne plus, et à part quelques bouteilles d'apéritif, il n'y a rien à boire dans la maison. Au bout d'une heure, les surfaces métalliques deviennent désagréablement chaudes, puis carrément brûlantes (1d2 points de dommages si on les touche à mains nues). Les boiseries se mettent à fumer, sans prendre feu... pour l'instant. Le papier roussit et se racornit. La respiration devient difficile...

la situation. Les PJ ont certainement les leurs. Un peu d'exploration psychologique (sérieuse ou non, selon l'atmosphère que vous avez choisie) ne peut que faire du bien à l'ambiance.

• Une reconnaissance à l'extérieur.

Vues de près, les silhouettes dans la brume sont beaucoup plus horribles. Pour l'instant, elles se contentent de progresser en direction de la maison. Si les Investigateurs sont armés, ils peuvent s'installer à une fenêtre et faire des cartons tant qu'ils veulent. Au fait, combien de balles ont-ils ? Au bout d'un moment, les créatures s'éloignent hors de portée de tir... avant de revenir, plus nombreuses.

• Démolir la Machine.

Prendre une barre à mine et fracasser cette saleté responsable de tous leurs ennuis est facile et défoulatoire. Un test réussi d'Intuition permet de comprendre que la saleté en question est aussi leur seule chance de retour... Si elle était détruite, il resterait une petite heure à la maison avant que les énergies résiduelles ne se dissipent et qu'elle ne soit consumée.

• Comprendre où nous sommes.

Dubreuil commence très vite à couvrir un tableau noir d'équations, vite rejoint par Landeste. Tous deux, en bras de chemise, se mettent à discuter thermodynamique et mathématiques supérieures. Il faudra peut-être bien les séparer avant que la discussion ne tourne au pugilat. Au bout de deux heures, ils reviennent et déclarent qu'ils sont tombés d'accord pour baptiser l'endroit où ils se trouvent « *dimension Oméga* » (au sens de « *point le plus lointain que l'on puisse atteindre* »).

• Émettre un SOS.

Une fois la position de la maison déterminée, calculer une fréquence permettant d'émettre un message vers le monde normal est envisageable. Il y a, quelque part dans le bric-à-brac de l'atelier, un vieux manipulateur Morse. Normalement, il faudrait le raccorder à un câble télégraphique, mais si on enroule les fils qui en partent autour du grand bloc de quartz, et qu'on peut faire vibrer celui-ci à la bonne fréquence, on pourra communiquer avec la Terre. Seul souci : il n'y a personne pour entendre, sauf si le gardien en décide ainsi. Les radioamateurs ne sont pas si nombreux en 1919. Une transmission TSF sera sans doute captée par l'armée... ou par un autre amateur d'expériences interdimensionnelles, humain ou pas.

• Mettre le casque et se barrer d'ici.

C'est la solution, mais avant d'en arriver là...

LE MONSTRE SURGI DE LA BRUME

Une créature plus courageuse que les autres se lance dans le froid glacial (pour elle) de la maison. Elle ne s'attarde pas, tentant juste de s'emparer d'une victime avant de se replier. À défaut de pistolets, on peut improviser quelque chose avec des ustensiles de cuisine ou un tisonnier, mais le monstre est plus coriace que les ombres de l'acte I. Si les choses tournent mal pour les Investigateurs, Ernest, se jette dessus toutes griffes dehors, leur assurant un round de répit avant de se faire tuer...

RENTREZ !

N'importe qui peut piloter la machine, mais il faut un POU de 25 pour y parvenir sans danger. Le sûr, avec un POU de 16, y est arrivé mais y a laissé sa raison. Par point d'écart entre 25 et le POU du pilote, il y a 10 % de risque d'effets secondaires. Ceux-ci prennent la forme d'une perte d'1d10 de SAN, assortis au choix d'une dépendance à l'expérience, d'un contact avec des intelligences extra-dimensionnelles, d'une sensibilité accrue aux autres dimensions, et ainsi de suite. Dubreuil n'y pensera pas, mais rien n'oblige à ce que la Machine soit pilotée par une seule personne. On peut additionner le POU de deux ou trois personnes. Il faut désosser le casque, ce qui prendra une demi-heure à Joseph. Comment fait-on pour déplacer une maison et ses occupants à la seule force de son cerveau ? Dubreuil n'a qu'une idée floue du processus. Landeste, considérant que la dimension Omega se trouve dans la partie basse du spectre (la chaleur et le rouge), leur conseille de penser à quelque chose de bleu... Le conseil n'est pas mauvais, mais si les PJ font du zèle ou ne pensent pas tous à la même nuance de bleu, ils risquent de se retrouver dans un désert gelé, à un endroit où même les atomes ne bougent plus.

La solution « *par défaut* » est que les personnages se retrouvent sur Terre presque instantanément, soulagés de 3 nouveaux Points de Magie. Maintenant, personne ne garantit que ce soit exactement la réalité d'où ils sont partis. Le décalage peut être dramatique ou être fait de petites choses dérangeantes...

✻ CONCLUSION ✻

Le sûr finira par reprendre connaissance, mais sera mûr pour Charenton. Dubreuil, absolument pas découragé, se cherchera un autre médium et travaillera à « perfectionner son invention ». À moins que vous n'ayez envie d'utiliser la Machine comme axe d'une campagne, dans quelques mois,

la maison sera ravagée par un incendie, peut-être bien allumé par Landeste. Cette fois, il n'y aura pas de survivants. Les notes de Dubreuil et son prototype amélioré disparaîtront dans la catastrophe... ou pas.

Quitter nos années 30 pour l'Hypermonde

Et si à leur retour vos investigateurs découvriraient un monde changé. S'ils découvriraient l'Hypermonde ! Voilà une occasion de transiter de L'Appel de Cthulhu vers La Brigade Chimérique... La découverte de cette réalité alternative, de son histoire et de ses menaces singulières donnera de bons moments de roleplay à vos joueurs. Et ce, sans même parler de la mise au jour des pouvoirs qu'ils auront acquis au cours de ce voyage outre-espace.

Si vous êtes séduits, une fois les festivités avancées, votre campagne pourra de plus se poursuivre avec un thème tout trouvé : la recherche d'un chemin de retour vers la Terre d'origine des PJ.

SALES BÊTES

« PAPILLONS »

50 ravissantes bestioles qui ne s'intéressent pas aux humains, mais infligent des dégâts aux éléments électriques de la Machine. Celle-ci commence à donner des signes de faiblesse au bout de 10 rounds. Les Investigateurs peuvent en écraser 1 par round et par personne. Selon toute probabilité, ils en rateront quelques-uns, qui iront se planquer dans les coins sombres de la cave. Gardez-les dans votre manche pour le moment où une partie des PJ entreprendront de piloter la Machine... Ils permettront d'occuper les autres.
SAN : 0/1.

OMBRES

FOR 8

DEX 6

PdV 8

Elles perdent un point dans chacune de ces trois caractéristiques par tranche de 5 minutes passées dans la maison.

Drain de vie 50%, dégâts 1d4

SAN : 0/1d3

LES SILHOUETTES

Comme des Vagabonds dimensionnels (p. 234 des règles de L'Appel de Cthulhu.)

Yggdrasill

NUIT BLANCHE

Auteur : Kristoff Valla
Illustrateur : Jérôme "Jee" Huguenin

Le soleil décline à l'horizon, bientôt la plus longue nuit de l'année va commencer. Ce soir, serrés les uns contre les autres, les villageois vont boire et rire pour oublier que, dehors, le danger guette. Mais sont-ils vraiment à l'abri derrière les murs de la demeure du jarl ? Quelles ténèbres se cachent dans le cœur des Hommes ?

Ce scénario pour Yggdrasill s'insère dans la campagne officielle déclinée dans la gamme. Il se déroule entre « Seigneurs des mers » et « Ciel noir, terre blanche » et exploite les éléments décrits dans l'aide de jeu de ce même numéro. Cette aventure se déroule en huis clos dans le décor du comptoir de Brenna où les héros poursuivent leur exil. Ils occupent normalement les postes clés de cette communauté et les décisions difficiles leur reviennent. Vous pouvez toutefois adapter facilement ce scénario à un autre contexte, au prix de quelques modifications.



GÖD JÖL !

À l'aube, un ciel gris pèse sur le paysage morne et se confond au loin avec l'épais manteau de neige. Une nuée de corbeaux et la fumée des cheminées apportent un peu de vie dans ce tableau figé. Les héros s'extirpent de leur lit douillet pour affronter le froid hivernal. Ils ont tant à faire. Ce soir, Brenna fêtera Jöl, la journée est réservée aux derniers préparatifs. L'hiver étreint le pays de sa poigne de glace depuis plus d'un mois, les anciens et les signes prédisent qu'il est installé pour longtemps. Mais les greniers et les réserves de bois sont pleins. Contre les rigueurs de la nature, la communauté fait le dos rond, attend des jours meilleurs. Jöl annonce leur retour au bout de la saison froide.

JÖL

Dans le village, les habitants entament les derniers préparatifs des festivités. Selon leur rôle, les personnages participent aux ultimes travaux avant la fête :

Une nuit sans fin

Que la joie ou la crainte domine chez les villageois, personne ne s'attend aux événements à venir. Par un curieux caprice du destin, plusieurs offenses à Odhinn vont se réaliser ce même jour, à Brenna. Le vieux sage vient de décider de se rendre en ce lieu, terre d'asile de ces héros qu'il observe, sinon qu'il guide, depuis presque deux ans, dans un but connu de lui seul. Sa magie emprisonnera le village dans une course inéluctable vers sa destruction. Un drame destiné à être rejoué sans fin à moins que les personnages ne lavent les affronts faits

au Père des Ases et prennent conscience de l'influence d'Odhinn sur leur vie et de son rôle dans leur destinée. Ce scénario utilise une boucle temporelle. Les événements se répètent systématiquement, de l'aube à l'incendie final. Le MJ doit mettre en scène la première journée sans insister sur un événement ou un autre. Il se produit plusieurs incidents intrigants, mais les préparatifs de Jöl doivent rester prioritaires dans l'esprit des joueurs. Aussi, ne vous attardez pas sur les détails, menez cette « journée initiale » assez rapidement. Puis, alors qu'ils périssent dans l'incendie, les PJ se

réveillent dans leur lit. Ils vont revivre cette journée, les événements s'enchaînant de la même manière si les héros n'interviennent pas. Encore et encore. Comment en sortir ? Résoudre une des énigmes ne suffit pas. Ils doivent avant l'échéance fatale : démasquer le meurtrier de la völva, réconcilier les frères jurés, restituer son âme au spectre et le venger, et enfin, empêcher l'incendie. Tant que ces quatre conditions ne sont pas toutes remplies, la boucle se poursuit. À chaque « revécu », le MJ peut distiller de nouveaux détails en fonction des recherches des joueurs. À eux de découvrir les indices

pertinents et surtout de faire le lien avec Odhinn. L'aventure se présente ainsi :

- **Jöl** : où sont décrits les événements « normaux », la première journée.
- **Les affronts** : où les quatre énigmes sont détaillées, avec des indices et des pistes pour aider à les résoudre.
- **Personnalités** : les PNJ impliqués dans ces énigmes y sont présentés.

Avec ces éléments, le MJ doit remettre en scène chaque jour les mêmes situations. Celles-ci ne seront modifiées que par les actions des héros, seuls conscients de revivre la même journée. De quoi les rendre fous.

décorer le navire ornant l'esplanade du thing, parer la salle de banquet, remplir les réserves de bois, de boissons, débayer la neige autour de la maison

longue, occuper les invités...
Présentez la situation. D'un côté le décor, froid et hivernal, les symboles morbides associés à cette nuit où les esprits arpen-

tent la terre et, de l'autre, l'attente fébrile des réjouissances. Profitez-en pour laisser les héros se familiariser avec les PNJ et les lieux. Puis, la corne du guet retentit dans l'air immobile. La cité s'anime, on se presse sur la palissade. La longue célébration de Jöl débute.

*Le scénario présente quelques habitants de Brenna mêlés de près ou de loin à cette affaire. À votre guise, introduisez-en d'autres, en particulier les PNJ décrits dans *Rois des Mers* ou des rôles secondaires de votre cru. Vous pouvez ainsi multiplier les intrigues secondaires, débouchant sur de fausses pistes. Aucune ne devrait cependant prendre le pas sur la trame principale.*

Voici le déroulement de cette journée telle qu'elle peut se répéter inlassablement. (Offense) signale un problème que les héros vont devoir résoudre. Émaillez la journée d'événements triviaux. Dans leur rôle de maîtres des lieux, les joueurs iront des uns aux autres et devront s'en occuper.

LA JOURNÉE :

- À l'aube, les personnages se lèvent. La fête de Jöl aura lieu le soir.
- Le matin est consacré aux préparatifs des festivités. Les PJ croisent les habitants affairés et discutent avec les visiteurs logés à Brenna.
- La fin de matinée voit l'arrivée des Finnois. Cinq traîneaux tirés par des rennes approchent, transportant une dizaine de guerriers finnois et trois femmes. Cette tribu voisine répond à l'invitation du jarl, moins pour fêter les dieux nordiques que pour célébrer ce jour magique parmi leur peuple et sceller l'alliance dont il est question depuis peu. Les héros accueillent les émissaires. À eux de trouver les mots justes pour ne pas les heurter. Leur chef, Ungen, au visage grave, décline l'offre qui leur est faite de loger dans une maison, préférant planter ses tentes de peau sur une aire dégagée près de la maison longue. En aidant leurs hôtes à s'installer, les PJ remarquent une jeune fille d'à peine quinze ans, à l'air timide. Les deux femmes plus âgées paraissent la protéger. Mais, plus important (Empathie SR14), le chef jette un coup d'œil dans sa direction à chaque fois qu'il doit prendre une décision. Si on lui pose la question, il prétend qu'il s'agit de sa nièce, fille d'un puissant chef sur laquelle il veille et n'en dira pas plus.
- Les villageois découvrent le cadavre de la völva sur la grève proche du village (offense).

- Vers midi, une altercation oppose Ungen et Jordi Lensson. Ils parlent en finnois.
- Un hirdmen revient d'une inspection des alentours et fait part aux PJ de son inquiétude. Il a repéré les traces d'une meute de loups autour de Brenna et craint des attaques de ces prédateurs.
- Au crépuscule, les rues se vident. Le blizzard s'abat sur la région. Le paysage disparaît sous un rideau blanc, le monde semble s'effacer. Les volets de bois fermés, on active les feux, les retardataires se précipitent chez leurs hôtes. Brenna se barricade derrière ses murs pour une nuit de veille, de festin et de solidarité.

LA NUIT :

- Arrivée des invités. Dans la grande salle commune, les serveurs apportent les mets et attisent le feu central. Mettez en scène les différents PNJ présents. Offrez aux joueurs la possibilité de parler avec eux, mais aussi de les observer. Laissez apparaître les tensions, les amitiés, les humeurs des uns et des autres. Les héros peuvent ici entendre les dernières nouvelles et les rumeurs du village.
- Une rixe éclate entre deux fermiers. L'un s'estime spolié lors d'un partage de terres. Vite séparés, ils se serrent la main de mauvaise foi. Puis l'un d'eux sort, maugréant qu'il préfère passer la soirée avec ses bêtes qu'en mauvaise compagnie.
- La bière coule à flot sous le toit de chaume. Un bûcheron lance un défi aux hommes forts de Brenna. Il prétend pouvoir porter quatre donzelles sur ses bras, qui peut faire mieux que lui ? (il possède une Puissance de 5, le SR d'une telle action est égal à 22).
- Jordi et Igmär Borgsson se disputent violemment. Igmär frappe son ami avec une bûche et lui fracture la mâchoire (offense).
- Le scalde Yngmyldr narre le début du Ragnarök (p. 70 du LdB).
- Peu avant minuit, le jarl de Brenna donne ses présents et reçoit les cadeaux des invités et les serments des hirdmen. Parmi eux, Loring Altrsson offre une belle dague à son seigneur.
- La fête de Jöl est émaillée des réjouissances et débordements classiques.
- Une esclave hurle. Un spectre se tient sur le seuil et condamne Brenna à subir sa vengeance en reprisaillies de sa mort ignominieuse (offense).
- La tension monte. Alors que l'on se prépare à incendier le bateau en offrande à Odhinn, un incendie se déclare dans la maison longue et bloque les convives à l'intérieur, les menant à leur trépas (offense).

Les Finnois

La visite des Finnois est motivée par divers éléments : la courtoisie tout d'abord, ils répondent à l'invitation du jarl de Brenna, un signe de respect entre voisins. La diplomatie ensuite, car Ungen envisage une alliance entre les deux communautés. Il veut donc évaluer les forces et les faiblesses de la colonie ainsi que son évolution depuis l'arrivée des héros et le combat contre le troll. Ungen amène la conversation sur les sujets le préoccupant, terrains de chasse, échanges commerciaux, respects des rites et des lieux sacrés finnois... Enfin, la jeune fille prénommée Hundy n'est pas la nièce d'Ungen. Il s'agit d'une reine-sorcière, la plus jeune d'entre elles. Elle a fait ce long voyage pour observer les héros. La magie de ces souveraines prédit le rôle important qu'ils vont jouer dans un futur proche. Elles veulent en savoir plus sur eux. Selon l'impression que vont faire les PJ sur Hundy, leur visite de la cité royale finnoise en sera plus ou moins facilitée (voir « Ciel noir, terre blanche », in *Rois des Mers*)

Où que les joueurs réalisent qu'ils vont périr dans les flammes, coupez la scène, laissez quelques secondes de silence puis reprenez immédiatement à l'aube, alors qu'ils se réveillent dans leur lit. À eux de jouer.

LES AFFRONTS

Voici maintenant le détail des offenses faites à Odhinn, la réalité qui se cache derrière chaque incident, ainsi que des pistes pour résoudre les énigmes qu'ils posent. N'oubliez pas que la boucle temporelle ne cesse qu'une fois les quatre problèmes résolus dans la même journée.

LA MORT D'UNE VOLVÄ

Au matin, les personnages découvrent donc le corps sans vie d'une jeune femme. Elle faisait partie de la suite des marchands gautars logés dans les dépendances de la maison longue.

CE QU'IL SE PASSE :

Valthjona, tel est son nom, est une völva danoise originaire de Hleidra. Au cours de l'été dernier, elle se rend à Odense pour rejoindre la communauté des filles d'Odhinn. Elle y entend le récit des exploits des PJ et plusieurs de ses divinations évoquent les héros. Intriguée, elle décide d'en savoir plus à leur sujet et suit leur piste après leur bannissement. À Ahus, elle négocie son départ pour Brenna avec Bolli Gyrdsson, sans dévoiler son statut particulier. Elle prétend juste vouloir rendre visite à un parent vivant au Finland pour fêter Jöl avec lui. Durant la semaine précédant le voyage, Knud Bardsson jette son dévolu sur la jeune femme qui rejette ses avances. Arrivée à Brenna, elle reste discrète, observant les PJ. La veille de Jöl, le marchand concupiscent la suit alors qu'elle épie à la nuit tombée

l'un des personnages. À son retour à la maison longue, il tente de nouveau de la séduire, mais elle l'humilie par ses mots acerbes. Fou de rage, Knud étrangle Valthjona, puis, paniqué, jette son cadavre du quai. Afin de couvrir ses traces, il poignarde le corps avec le coutelas d'un marin de son équipage puis cache l'arme parmi les bagages de cet homme. Or Odhinn n'apprécie guère que l'on assassine une mortelle qu'il a bénie du don de divination.

MENER L'ENQUÊTE :

En particulier auprès de ses compagnons de voyage ou des quelques villageois qui ont eu affaire à elle.

- Le cadavre porte une robe longue d'intérieur. L'examen du corps montre une blessure sur son flanc due à la lame d'un poignard. Mais un adepte en médecine (SD 12) constate qu'il y a très peu de sang et peut en conclure qu'elle était déjà morte quand elle a reçu ce coup. Une observation plus attentive révèle les marques de strangulation.

- Les marchands expliquent que Valthjona était danoise et révélèrent le motif apparent de son voyage à Brenna (ce qu'elle leur a raconté). Knud précise qu'elle semblait s'être liée avec un jeune marin durant la traversée, Eilif.

- Dans les affaires de la jeune femme, on découvre des pierres runiques utilisées pour la divination ainsi qu'un bijou saxon.

- Eilif était ivre la veille au soir et ne se souvient pas de ce qu'il a fait (Knud a pu emprunter facilement l'arme). Ses amis affirment qu'il s'est éclipsé au milieu de la nuit pour uriner dehors, mais il n'est pas revenu. Eilif s'est endormi dans une étable où il s'est réveillé au matin. En fouillant ses affaires, on découvre le poignard ensanglanté. Effondré, il ne peut prouver son innocence. Il avoue que Valthjona lui plaisait même si elle se montrait distante et semblait obnubilée par des « héros du Danemark, favoris de mon Seigneur ». Si les PJ poussent l'interrogatoire, il se souvient que lors de la traversée, elle lui a dit « ton chef me fait peur », sans autre précision.

- Plusieurs villageois témoignent avoir aperçu Valthjona épiant les héros. Serait-elle une espionne?

- Knud garde ses gants toute la journée et porte une chemise ample aux longues manches le soir, afin de cacher des marques de griffures sur sa main droite.

RÉPARER L'OFFENSE :

Bien évidemment, il faut démasquer le véritable meurtrier. S'ils condamnent

Eilif, les personnages devront reprendre l'enquête le lendemain. Accusé, Knud commence par nier les faits et, mis en difficulté, tente alors de s'enfuir. Sa mort ou sa condamnation à l'exil dans les terres glacées orientales apaisera la colère d'Odhinn.

DISPUTE DES FRÈRES JURÉS

En début de soirée, une violente altercation oppose deux villageois de Brenna : Jordi Lensson et Igmär Borgsson. Au moment où elle commence, aucun des héros n'est assez près pour entendre les propos échangés, mais le ton monte vite et les autres convives s'écartent prudemment. S'ils approchent, les personnages ont le temps d'apercevoir Igmär saisir l'un des rondins de bois alignés le long du mur pour alimenter la fosse à feu et asséner un coup puissant à Jordi. Celui-ci s'écroule, le visage en sang. Alors qu'on examine le blessé, Igmär s'enfuit et disparaît dans le blizzard. On retrouve son cadavre un peu plus tard, noyé, près du ponton à bateau.

CE QU'IL SE PASSE :

Anciens hirdmen, Jordi et Igmär viennent tous deux de Scania. Ils appartenaient aux troupes de Frodi venues envahir le Sjaeland. Ils sont frères jurés, serment prononcé devant Odhinn. Mais les exactions ordonnées contre d'autres danois par l'usurpateur les ont dégoûtés. Igmär a déserté et rejoint des colons en partance pour l'Est, tandis que Jordi a refusé de quitter son poste. Le destin a séparé les deux hommes. Finalement, la guerre civile terminée, Jordi a été démobilisé. Aigri, renvoyé sans honneur ni butin, il a cherché à revoir Igmär. Il l'a rejoint il y a un an à Brenna. Leurs retrouvailles ont été difficiles. Jordi a pourtant décidé de rester et s'est installé comme chasseur. Il vit en dehors du village et ne vient que rarement à Brenna, pour échanger les fruits de son

travail, fourrures et viandes. Il rend alors visite à Igmär. Peu à peu, ils ont renoué leur amitié, même si une certaine gêne persiste encore entre eux.

Jordi, qui fréquente les Finnois, est tombé amoureux de l'une des filles de Ungen. Cependant, le chef de la tribu refuse leur union. Après s'être disputé avec le chef finnois peu après son arrivée à Brenna, le danois s'épanche devant son frère juré. Mais Igmär a déjà un peu trop bu et leur dialogue se passe mal. Voici retranscrites leurs dernières phrases (que les témoins les plus proches peuvent répéter aux PJ) :

Jordi (abattu) : « *Je n'arrête pas de penser à elle. Mais il (Ungen) refuse de me laisser l'approcher. Que dois-je faire?* »

Igmär (ivre) : « *Ça ne te gênait pas trop au Sjaeland. T'as qu'à la prendre de force elle aussi...* »

Jordi (en colère) : « *Tais-toi! Où étais-tu, toi, lorsque j'ai versé mon sang pour notre roi ? Où étais-tu quand j'ai pleuré sur mes mains tâchées de sang ami ? Toi, tu étais trop lâche pour respecter ton honneur, ton engagement. Pour être un homme !* »

Igmär (fou de rage) : « *Maudit !* »

Il s'empare du premier objet qui lui tombe sous la main et frappe son ami.

MENER L'ENQUÊTE :

Auprès des villageois et des convives qui ont assisté à la dispute.

- Igmär faisait partie des premiers colons arrivés à Brenna, Jordi est venu ensuite. Visiblement, les deux hommes se connaissaient. Leur relation, très tendue au départ, s'est améliorée au fil du temps jusqu'à ce qu'on puisse dire qu'ils étaient amis.

- Jordi est dans le coma, Igmär mort. Tous deux portent un même tatouage stylisé sur le poignet gauche, une double hache (héraldique SD 9, le clan de Frodi).

- Ungen, très réticent, doit être convaincu d'expliquer ses griefs contre Jordi. Il raconte sa présence fréquente au camp des finnois et leurs chasses communes, puis



avoue enfin la relation amoureuse entre le danois et sa fille, union qu'il réprouve.

• Les deux hommes évitent de parler de leur passé. Pris individuellement, ils pourront se confier plus facilement à un autre hirdmen, même ennemi, ou à un noble danois. Il faudra se montrer bienveillant et diplomate pour obtenir des bribes éparses de l'histoire et reconstituer le puzzle.

RÉPARER L'OFFENSE :

Odhinn n'aime pas voir un serment de frères jurés rompu ainsi. Il faut donc réconcilier les deux hommes et que chacun pardonne à l'autre son choix passé. Ici, tout est affaire de tact, mais il faut comprendre qu'au fond d'eux-mêmes, Igmär et Jordi se reprochent plus leur propre décision que celle de leur ami. Obtenir l'union de Jordi et de la fille d'Ungen ne suffit pas à résoudre le problème. Il peut aussi y avoir confusion : les PJ peuvent croire que Jordi parle de Valhjona...

Option : vous pouvez décider qu'Igmär, une fois sorti, est victime du spectre vengeur.

SPECTRE VENGEUR

La soirée avance. L'alcool aidant, l'ambiance se détend. Des hommes dansent avec les servantes. Depuis le vestibule, un hurlement de femme résonne soudain. Les premiers arrivés découvrent le corps d'une esclave évanouie sur le seuil resté ouvert. À travers le blizzard, on distingue une lueur verdâtre. Une silhouette fantomatique se tient près du totem ornant la place centrale de Brenna. À cette distance, on peut deviner qu'il s'agit d'un spectre (Perception SD 14) comme ceux qui hantent la nuit de Jöl. Il approche de quelques pas et tend sa main vers la foule.

« Ô, douleur d'une mort sans honneur ! Vengeance sur le village qui abrite l'assassin infâme. Maudite la main voleuse qui brandit la griffe du Maître des Corbeaux. Nul repos pour vous, ni pour moi qui ne peux trouver la voie vers l'ultime banquet ! »

Si un personnage s'approche, le spectre hurle (test de terreur 7). S'il aperçoit le poignard offert par Loring Altrsson, il se rue sur le porteur pour le tuer. Le spectre ne peut cependant poursuivre sa cible à l'intérieur de la bâtisse, mais il continue d'errer autour jusqu'à l'aube, promettant la mort à quiconque sort.

CE QU'IL SE PASSE :

le jeune Loring Altrsson est piètre marin et piètre guerrier. Contrairement

à Baldr Drensson. Tous deux sont issus du même clan et font partie des premiers colons de Brenna. À l'époque où le troll menaçait le comptoir, Baldr trouva la mort en l'affrontant, du moins est-ce la thèse officielle.

On retrouva son corps mutilé dans les bois, le crâne fracassé. Mais la créature n'y est pour rien. Loring enviait son aîné, et convoitait en particulier le beau poignard forgé par un maître armurier d'Uppsala, « serre de corbeau » que Baldr gardait toujours caché sur lui. Alors qu'il battait la campagne sur la piste du troll, Loring le rejoignit à l'insu de tous. Baldr, sarcastique, se moqua des faibles capacités de pistage du jeune homme. Humilié une fois de trop, Loring Altrsson lui asséna un coup de hache sur la tête, le tuant sur le coup. Il vola l'arme, mutila le cadavre et on accusa ensuite naturellement le troll. Depuis, cette âme faible est rongée par la culpabilité et la peur du châtement qui l'attend. Ses nuits sont peuplées de cauchemars et il croit que la cause en est le poignard volé. Afin de se débarrasser de cette malédiction, Loring veut offrir l'arme au cours des échanges de cadeaux lors de la nuit de Jöl.

MENER L'ENQUÊTE :

- Certains habitants de Brenna croient reconnaître, malgré un visage ravagé, Baldr Drensson. Ils peuvent raconter son histoire aux PJ. Certains connaissent l'existence de l'arme, mais peu l'ont vue.
- Loring faisait partie des colons arrivés avec Baldr. Lors de la fête, Loring, très nerveux, se réfugia au fond de la salle.
- Si on examine les gravures qui ornent le poignard offert par Loring, on observera l'image de deux corbeaux sur la garde et la rune d'Odhinn à la base de la lame.
- Hydl a découvert le corps de Baldr, elle se souvient que la principale blessure se situait à l'arrière de la tête, alors que des coupures moins profondes marquaient le torse et l'avant des membres.

RÉPARER L'OFFENSE :

Baldr était un bon guerrier, un mercenaire combattant dans toute la Scandia. Sur un champ de bataille, il fut sauvé d'un coup mortel par son plastron orné de la rune d'Odhinn. Face à ce signe divin, il remercia le Père des Ases en faisant le serment de conquérir le Finland en son nom. Son poignard symbolise sa dévotion. Odhinn espérait que cet homme, héros en puissance, rejoindrait la Valhöl. Son assassinat l'en empêche. Il veut voir le meurtrier puni et l'âme de Baldr libérée de son tourment. Pour cela, il faut

confondre Loring et le condamner. À l'exil ou à la mort, ou à être jeté en pâture à sa victime. Mais Loring Altrsson est proche de la folie. Démasqué, il se saisit d'un otage (un PJ ?) et menace de le tuer si on ne le laisse pas s'en aller. Il exige un bateau, des vivres et de l'or, mais refuse de quitter la maison longue avant l'aube. De temps en temps, sa main tremble, il manque de s'assoupir...

OFFRANDE À ODHINN

On atteint le milieu de la nuit. La foule rassemblée dans la maison longue trinque, plusieurs hommes sont déjà ivres morts. Le blizzard au dehors se calme un peu. Bientôt, il faudra sortir afin d'embraser le navire dédié à Odhinn. En attendant, on reste bien au chaud autour de la fosse à feu que les serviteurs alimentent sans cesse. Mais la chaleur devient plus intense.



Soudain, des fumeroles descendent du plafond de planches et de chaume. Une servante retournant en cuisine pousse un cri. La pièce est ravagée par un véritable brasier. Le feu, en passant par l'extérieur, lèche les murs et atteint le toit qui commence à s'effondrer. Le vestibule fragilisé par les flammes s'écroule sous le poids de la neige, bloquant également cette issue. Les convives sont prisonniers dans la demeure. La demi-douzaine de fenêtres étroites ne laisse passer qu'une personne à la fois qui doit se tortiller pour sortir. Trop lent. La panique gagne l'assemblée. Le toit enflammé s'effondre brusquement. Rares sont ceux qui peuvent échapper à la fournaise. Leur peau roussie

par les flammes, desséchée par la chaleur intense, les héros réalisent qu'ils vont périr ici et que les portes de la Valhöl resteront à jamais closes devant eux.

CE QU'IL SE PASSE :

Grugni est un jeune serviteur. Il n'est pas très malin, mais bon compagnon. Dans la réserve attenante aux cuisines, il remplit les pichets d'hydromel et les amène à table. Il a bien abusé du breuvage et dodeline de la tête, mais poursuit son service. Au milieu de la nuit, alors que tous les convives et les serveurs assistent à la course de bouclier, il décide de goûter le contenu d'un petit tonnelet posé dans un coin, une gnôle très forte destinée à rejoindre les offrandes à Odhinn dans le navire votif. Alors qu'il y trempe ses lèvres, du bruit dans la cuisine le pousse à vite ressortir. Embrumé, il oublie de fermer le tonnelet et d'éteindre la bougie qu'il a placée en équilibre au dessus. L'alcool s'écoule sur les autres barriques puis sur le sol. Par malchance, la bougie bascule, tombe et enflamme la réserve d'alcool. Le feu se propage très vite par le toit de chaume qui couvre la réserve et atteint toute la longue maison. En quelques minutes, un violent incendie fait rage.

MENER L'ENQUÊTE :

Il est aisé de repérer l'endroit d'où est parti le feu, un peu de logique suffit. Il faut par contre arriver au bon moment pour empêcher Grugni de faire sa bêtise, ou l'anticiper en contrôlant l'accès à la réserve. Un personnage peut également remarquer l'état d'ébriété du jeune homme chargé de servir à boire, dont l'ivresse s'aggraverait au fil de la soirée.

RÉPARER L'OFFENSE :

Odhinn n'apprécie guère que l'on touche à sa cuvée réservée. Et il tient à voir brûler le navire en son honneur. Cette énigme est la plus simple à découvrir et à résoudre. Les joueurs pourraient se contenter de racher l'affront et croire que cela suffit. Malheureusement, ils devront déchan-

ter, car, s'ils n'ont pas réparé les autres offenses, ils finiront la nuit dans leur lit au lieu de brûler, mais se réveilleront tout de même à l'aube de Jöl.

VAINCRE LE TEMPS

À force d'essais et d'erreur, les joueurs devraient finalement comprendre comment sortir de cette boucle temporelle. Ils vont épier chaque incident de la journée et tenter de les résoudre un à un. Si vraiment vous les voyez complètement perdus, une divination par une volvä ou une discussion avec Yngmyldr peut leur donner quelques indices sur la manière d'appréhender tel ou tel évènement. Lors des premières répétitions, n'hésitez pas à remettre en scène les moments les plus anodins. Lorsque les PJ s'approcheront du cœur du problème, passez plus directement aux éléments clefs.

En fin de compte, les héros voient enfin poindre une aube nouvelle. Dehors, le navire votif finit de se consumer. Il faut maintenant gérer les conséquences des actes et des choix survenus au cours de cette nuit. Au bout d'un moment, ils se rendent compte qu'Yngmyldr a disparu. Au-dessus de Brenna, deux corbeaux passent en poussant des croassements joyeux.

PERSONNALITÉS

YNGMYLDR

Qui est-il vraiment? Vieux scalde borgne se disant norvégien, il a fait le voyage avec les marchands gautars. Discret, il reste en retrait, parle peu et observe tout, esquissant parfois un sourire ou une moue de désapprobation. Il parle par énigme, répond à une question par une autre question.

BOLLI GYRDSSON

Marchand d'Ahus, il commerce avec Brenna depuis l'installation des PJ dont il respecte la réputation. Grand et sec, il reste constamment sur la défensive. Doté d'un sens de l'économie frisant l'avarice, il montre cependant une honnêteté scrupuleuse dans ses affaires et ses relations.

Profil : Marchand (Érudit)

KNUD BARDSSON

Jovial, bon vivant, ce gros bonhomme aime enjoliver tous ses propos. Il entretient sa réputation de séducteur et se complait en réalité dans la débauche. Lorsqu'on refuse ses avances, il se montre bon joueur mais rumine en cachette sa colère. Obsédé par Valthjona, il ne supporte pas qu'elle le repousse.

Profil : Marchand (Machiavélique, vétéran, robuste)

LORING ALTRSSON

Mince, le visage grêlé sous une barbe entretenue avec obsession, Loring tente de se donner une image admirable alors qu'il est rongé par sa faiblesse d'âme. Malgré un physique imposant et des capacités réelles, il n'a aucune envergure et la folie menace de l'engloutir à tout instant. Pour le moment, il donne le change et assure correctement son rôle. Hanté par son meurtre, il se croit maudit et tente de détourner la vengeance du spectre sur d'autres. Démasqué, il sombre et explose dans une rage destructrice.

26 ans 1m79 / 78 kg

Puissance 3 Vigueur 3 Agilité 3

Intellect 2 Perception 2 Ténacité 1

Charisme 1 Instinct 2 Communication 1

Réaction : 6 Déplacement : 6

Encombrement : 9 Défense physique : 8 /

Défense mentale : 5

Points de Vie : 41 (20/10/0) Renommée : 9

Réserve de dés : 3

Compétences : Chercher 6 ; Esquive

4 ; Mouvement 6 ; Navigation 4 ;

Superstitions 8 ; Survie 5 ; Vigilance 4 ;

Armes courtes 7 ; Armes longues 8 ; Lutte 5.

Prouesses martiales : Niveau 1 :

Sonner ; Feinte de corps

Équipement : (prot° : 5 / ENC : 1) poignard, cuir renforcé, bracelets de cuir.

EILIF ET LES MARINS

GAUTARS

Profil : Bondi (Agiles)

INGMÄR ET JORDI

Anciens hirdmen, ils ont tous les deux un caractère fier et bien trempé. Ils ont du mal à réaliser que ce qui les sépare est moins grand que ce qui les lie. Ingmär est aussi grand et musclé que Jordi est petit et trapu.

Profil : Hirdmen (puissants, véloces, vétérans)

UNGEN, HUNDY ET

LES FINNOIS

Ils restent en retrait et n'interviennent qu'au sujet des affaires qui les concernent. Ungen et les reines-sorcières sont décrits plus précisément dans Rois des Mers. Pour les autres Finnois, considérez les comme de simples Bondi (robustes, vétérans)

LE SPECTRE

(DRAUGR*)

Conflit 12/8 Relationnel 1 Physique 10

Mental 4 Mystique 10/12 Vitalité 16

Caractérisations : arme naturelle, armure

naturelle 4, attaques multiples 2, terreur 7

Pouvoirs : éthéré, gald (illusion -3), chevaucher le dormeur*

*voir « Les 9 Mondes »

Un autre lieu?

Quelques modifications sont nécessaires pour jouer cette aventure dans un autre contexte que celui de Brenna. Au lieu d'attaques d'un troll, la communauté a été l'objet de raids ennemis au cours de l'été, bon camouflage pour la mort de Baldr. Vous pouvez aussi remplacer les Finnois par les représentants d'un clan voisin avec lequel les héros entretiennent des relations tendues. Il est cependant plus intéressant de respecter un détail : les personnages devraient avoir quelques raisons de soutenir le jarl local (membres du même clan, alliés, mercenaires...) ou, mieux encore, occuper les postes clefs de la communauté où se déroule ce scénario.



ides de jeux

AIDES DE JEUX |

52-53 : Un feu au coeur de l'hiver - Yggdrasill

54-56 : Ordesang, les arènes aux merveilles

57 : Coup de Foudre à...

58-59 : PJ Only - Petit guide de survie en cas d'Apocalypse...

60-61 : MJ Only - La vie du rail 1/2

62-63 : Le Coin du Scénariste : Le Twist Final

64 : Le Coin du Scénariste : Bonus !

Apprenez dans nos pages à gérer le Twist Final, assurez-vous de survivre dans toutes les circonstances, visitez les étonnantes arènes Ordesang, tombez amoureux... À l'approche de l'heure finale, nous vous proposons de vivre toutes sortes d'expériences.

Laissez-vous errer au hasard de nos aides de jeu, un vaste programme de réjouissances vous attend dans ces pages.



Auteur : Kristoff Vallà
Illustrateur : Jérôme "Jee" Huguenin

un feu au coeur de l'hiver



Si le décor de la Scandia s'affirme hostile à l'homme, cette réalité se renforce lors de la saison hivernale. Dans Yggdrasill, il faut en plus prendre en compte tout un univers fantastique où divinités terribles et créatures légendaires ajoutent à l'ampleur du danger. Nulle surprise alors que les peuples nordiques se révèlent à l'image de leur monde : rudes et implacables, mais également superstitieux et mystiques. La fête de Jöl offre un parfait exemple de cette dualité réalité/surnaturel.

Plus qu'une célébration, un symbole

Jöl est certainement la fête la plus importante de la Scandia. Le livre de base d'Yggdrasill le présente rapidement (p. 53). Mais ce jour très particulier mérite que l'on s'y attarde pour tout ce qu'il représente, ainsi que pour les opportunités ludiques qui lui sont associées.

Concrètement, ces festivités se tiennent lors du solstice d'hiver, au cours de la plus longue nuit de l'année, et commémorent le renouveau du monde. Aucun habitant des Terres du Nord ne songerait à manquer cet événement, autant par conviction que par crainte. Car si Jöl constitue un rituel social majeur dans la vie de la communauté, voire entre clans alliés, il prend également racine dans les croyances et les mythes fondateurs. Il serait

réducteur de n'y voir que l'occasion de libations excessives et de débordements parfois violents qui, s'il est vrai qu'ils sont fréquents, ne représentent qu'une conséquence du besoin d'exorciser ses peurs et d'affirmer sa force.

Si vous questionnez un habitant de la Scandia, il vous répond invariablement que Jöl correspond au milieu de l'hiver. Dès le lendemain, les jours commencent à rallonger, signe évident que le monde entame un nouveau cycle. Si des périodes difficiles et des offensives hivernales sont encore à subir avant le printemps salvateur, chacun sait que désormais des jours meilleurs approchent. Symboliquement, la vie est la plus forte et remporte, une fois de plus, son combat contre le froid et l'obscurité. Bien entendu, il convient de fêter cette victoire !

Ripailles et festivités

Au cœur de la nuit, du froid et de l'hiver, Jöl présente avant tout une occasion de se détendre et de célébrer la vie. Le jarl invite ses vassaux, hirdmen et alliés, ainsi que toutes les personnes qu'il souhaite honorer, autour d'un imposant festin. Venaïsons, poissons séchés et fruits de mer, pains et légumes d'hiver constituent le menu, arrosé de litres de bière et d'hydromel, voire pour les plus riches de vins venus des pays du Sud. Aucun des hôtes ne doit quitter la table en ayant encore faim, la surabondance des mets et des tonneaux mis en perce assurant la pérennité de cette tradition. Le lendemain, les restes sont partagés avec les membres les plus démunis de la communauté. Dans le village ou dans les fermes isolées alentour, ceux qui ne fréquentent pas la maison longue imitent leur seigneur et regroupent leurs proches autour d'un repas nocturne.

La fête dure jusqu'à l'aube. Les scaldes régaler les convives de leurs récits et de leur musique, aucun de ces artistes ne trouvera porte close la nuit de Jöl. On mange et on boit, bien entendu, mais on joue également (aux dés essentiellement), on se lance des défis amicaux autour de jeux d'adresse, on mesure sa force grâce à un bras de fer, on taquine les servantes. On pousse les tables et se lance dans des danses effrénées... La salle surchauffée et bruyante devient le théâtre de nombreux excès de boisson comme de parole et les esprits s'échauffent rapidement. Il est rare qu'il n'y ait pas de blessures ou contusions au cours de cette nuit, mais l'honneur limite les débordements, nul ne souhaite insulter l'hospitalité du jarl sous son toit.

Un rite social

La famille, le clan, la communauté sont les fondations de cette civilisation. S'il existe d'autres situations où l'on célèbre ces liens, Jöl est la première manifestation de leur puissance et de l'engagement de chacun au sein de son groupe social. Tous les membres se font un devoir d'être présents et certains vont jusqu'à parcourir des centaines de lieues afin d'assister au festin donné par le jarl et retrouver les siens. Dans la maison longue, on honore les ancêtres, on commémore les hauts-faits de ses héros, mais surtout on renouvelle les serments de loyauté et rappelle à tous, devant les dieux, que la force du clan réside dans cette union sacrée. L'échange de cadeaux symbolise cet attachement. Les hommes liges du jarl se présentent devant lui et, la main posée sur une effigie de loup ou de sanglier – bien souvent une statuette en or dédiée à Odhinn ou Freyr – prêtent serment. Le seigneur offre alors à chacun un présent, le plus souvent un bracelet d'or ou d'argent, parfois une arme, des vêtements précieux, une parure... Il a ainsi l'occasion d'honorer ou de désavouer ses vassaux, selon l'importance du don. Les invités extérieurs à la communauté, clans alliés et émissaires ou visiteurs, doivent également marquer leur présence par un cadeau. Ici aussi, selon sa valeur réelle ou symbolique, l'objet porte un message diplomatique.

Le respect des dieux

Jöl est aussi l'affaire des divinités. Les cornes se lèvent au nom de Thor, de Freyr ou bien sûr d'Odhinn, mais également d'autres dieux et déesses liés à la communauté. Ainsi, Njörd est célébré avant tous les autres dans la maison longue du roi de l'Oslofjord, en Norvège. Prudent, un jarl n'oublie jamais de citer Loki, l'Asé trompeur et rusé pourrait trouver un moyen d'amener quelque tourment sur ceux qui le dédaignent.

Des animaux sont parfois sacrifiés, chèvres et moutons essentiellement, la viande rôtie et le sang sont ensuite servis aux convives. Cette nuit rend hommage à Thor qui garde Midgardr contre les géants. Des épreuves de force, lancer de hache, soulever de poids (plusieurs servantes), jeux de lutte, ponctuent les festivités afin d'honorer le dieu guerrier au marteau divin. Une fois encore, ces compétitions donnent souvent lieu à des débordements, le champion bénéficiant d'une aura de prestige durant le reste de l'année à venir.

Enfin, il est bien connu que, pendant Jöl, ces mêmes dieux rejoignent Midgardr et aiment à s'inviter aux banquets. Qui sait si le vagabond solitaire au regard sombre qui vient de frapper à votre porte n'est pas l'une de ces divinités cherchant la compagnie des hommes ? Qui oserait alors lui refuser une place à sa table ?

La crainte des esprits

Se réunir au cours de Jöl permet de se rassurer, de se sauvegarder au cours de cette nuit particulièrement magique entre toutes. Du coucher au lever du soleil, les esprits des morts, en particulier les spectres n'ayant pu atteindre la Valhöl, le domaine de Freya, ni même celui de Hel, arpentent la Scandia. Mais ils ne sont pas les seuls à profiter de l'obscurité. Créatures malignes et esprits de l'hiver traquent ceux qui se sont éloignés de l'abri des maisons frileuses et de la compagnie des leurs. On retrouve souvent, au matin, les corps gelés, meurtris et frappés d'horreur des voyageurs solitaires qui n'ont pu trouver ni refuge ni soutien dans les ténèbres extérieures. Une peur réelle glace le cœur du guerrier le plus endurci. Le fer froid ne peut venir à bout des êtres surnaturels qui hantent les terres désolées et parfois s'aventurent jusque dans les rues, gratent aux portes des maisons recroquevillées sous la neige grise. Il faut une très bonne raison pour, la nuit de Jöl, quitter le confort rassurant du festin et l'assemblée célébrant la force du groupe face à l'adversité de ce monde sauvage, cruel et surnaturel.

À une seule occasion pourtant, les membres du clan et leurs hôtes sortent tous ensemble et affrontent les ténèbres. Il est en effet de coutume d'allumer un immense bûcher au milieu de la nuit. Dans les communautés les plus aisées, ou celles en bord de mer, l'assemblée embrase une réplique plus ou moins grande d'un navire. Ailleurs, on entasse des fagots de bois, parfois à l'effigie d'une créature humanoïde. Le jarl lance alors quelques offrandes, nourriture ou objets précieux, dans le brasier dont les flammes montent haut dans le ciel. Symboliquement, la lumière chasse l'obscurité. Chaleur et lumière sont offertes aux dieux et réchauffent le cœur et l'âme des hommes.

Voici donc un rapide tour d'horizon de la fête de Jöl, célébration majeure entre toutes dans la Scandia, dans ses dimensions matérielles aussi bien que spirituelles. Il est important que les joueurs d'Yggdrasil comprennent bien les implications à la fois sociales, rituelles mais également personnelles que revêt Jöl. Ainsi, leurs personnages pourront vivre pleinement cet événement. Car, lors de la nuit la plus longue de l'année, les plus grands mystères peuvent être révélés, les choses les plus incroyables peuvent se produire. Les vrais héros des Terres du Nord trouveront là l'opportunité d'inscrire une nouvelle strophe à leur saga. Qui oserait tourner le dos à son destin le jour sacré où les dieux marchent parmi les hommes ?



ORDESANG

les arènes aux merveilles

Aide de jeu générique pour univers Med-fan

auteur : Mahyar Shakeri

Le monde regorge de marchands. Qu'ils soient sédentaires ou nomades, la plupart ont pris la fâcheuse habitude de nous refiler des vieilleries ou des articles de pacotille soit rachetés au plus bas prix chez un façonnier quelconque, soit fabriqués par l'oncle machin qui s'occupe comme il peut dans sa retraite bien méritée. Parfois, on se retrouve même en face d'un commerçant au discours bien huilé, onctueux à souhait. À celui-là, ne demandez surtout pas d'informations précises, vous risquez de l'obliger à appeler son supérieur qui sera tellement content de perdre son temps à vous expliquer des choses dont il ignore tout. Enfin, plus rarement, on tombe sur artisan qui a le feu sacré, qui met un point d'honneur à utiliser tel ou tel matériau, dans des conditions spécifiques de travail, parce que sinon d'après lui le résultat sera imparfait (oui, c'est sa façon de nous dire qu'il ne sait pas faire autre chose de sa vie).

Rassurez-vous, vous n'êtes plus obligé d'aller chez eux. Il existe un endroit qui se démarque de ces entreprises grotesques et miteuses, un lieu unique où le commerce sait se rendre attractif : visitez Ordesang ! Vous avez toujours rêvé d'un endroit qui regorge d'objets rares, magiques ou insolites ? La coopérative d'Ordesang propose tout ça à la fois, et même plus.

DU MATÉRIEL DE QUALITÉ

Dans l'histoire d'Ordesang, l'une des plus grandes difficultés fut de dénicher des architectes assez fous pour combiner harmonieusement de gigantesques espaces de stockage, des lieux de vie, de beaux magasins et plusieurs arènes. Bon, il est vrai que les difficultés ne s'arrêtèrent pas là, qu'après, les retombées économiques attisèrent la cupidité la plus vile... et émoustillèrent les canailles (comme cette attaque, où une bande de racailles assoiffée de sang défonça la porte d'entrée pendant que ma petite nièce regardait par le trou de la serrure). Heureusement, si l'habileté des commerçants les incita à installer d'opulentes et belles boutiques, leur prévoyance les poussa à recruter des personnes bien armées pour les défendre. Le principe de la coopérative est simple : quelque chose vous intéresse ? Une épée de résurrection, une cape tueuse de dragons, une paire de bottes magiques de contrôle du climat ? Alors réclamez ce qui vous plaît au vendeur, il vous redirigera vers un (ou les) autre(s) client(s) contre qui vous vous battrez afin de gagner l'article sur lequel votre choix s'est porté.

À partir de là, rendez-vous dans l'arène attenante à la boutique avec votre (vos) concurrent(s) pour déterminer qui d'entre vous repartira avec le produit tant convoité. Et rassurez-vous, à Ordesang ils ont pensé à tout, ils ne vous laisseront jamais vous battre contre Voldemort. Pour avoir un challenge à votre mesure, pensez à bien consulter le planning hebdomadaire !

LE PLANNING DES ARENES D'ORDESANG

Lundi – duel à l'abandon / Mardi – duel à mort

Les jours des Essayeurs : les seuls duels où le ridicule ne tue pas. Il paraît même qu'il vous rend plus fort... et dans tous les cas, vous amuserez la galerie.

Mercredi – duel à l'abandon / Jeudi – duel à mort

Les jours des Escrimeurs : beaucoup de frime, mais tristement peu de mises à mort.

Vendredi – duel à l'abandon / Samedi – duel à mort

Les jours des Ramasseurs, du challenge (et beaucoup de sang !) pour les duellistes en manque de sensation.

Dimanche – duel à mort

Le jour des Saigneurs, Iron Man VS Voldemort VS Mario Bros, du combat épique, très long et très chiant mais très côté.

L'arène des Potions : soins, force, vigueur, rapidité, charme, et bien plus encore ! Vous trouverez dans cette enseigne le nécessaire pour bénéficier de tout ce qui vous fait défaut au quotidien. La vendeuse, Mandoline Ratch, connaît bien sa clientèle, elle sait aussi qu'un duelliste ne prendra pas les armes pour gagner une seule potion. C'est pourquoi Mandoline propose des offres groupées, qu'elle a baptisées les PaPo – littéralement, les Pack de Potions. Chaque semaine apparaissent différentes formules, dont voici quelques exemples. Le PaPo de Guerre, comprenant une potion de Force accrue, de Résistance améliorée, de Régénération, de Peau Renforcée ; le PaPo de Soins, avec sa potion de Récupération de fatigue, de Régénération, de Traitement des Maladies ; le PaPo de Société, incluant une potion de Charme, de Stérilité temporaire, d'Éloquence ; le PaPo d'Exploration, comprenant une potion de Vision Nocturne, de Résistance au sommeil, de Langage des animaux et de Nourriture, et ainsi de suite. Si vous questionnez Mandoline au sujet de sa technique de vente, elle évoquera sa rencontre avec un riche marchand ayant fait fortune grâce à des couteaux multifonctions (ciseaux, loupe, cuillère, etc. tout-en-un), des outils parfaits pour les voyageurs incapables de faire confiance à leurs compagnons d'aventures.

L'arène des Parures : si vous vous demandez où le commerçant parvient à dégouter des trouvailles aussi étranges, c'est normal. Dans le pays, Stim Tod est le seul à proposer une telle collection de bijoux. Aussi beaux qu'utiles et hétéroclites, ils font la joie des paladins élégants et des aventuriers soucieux de leur image. Des bracelets en or qui permettent de lire dans la pensée, des diadèmes octroyant la capacité de vol, des protège-cœurs aux capacités de guérison ou encore des boucles d'oreilles concédant la capacité de voir à travers les murs, tout y passe. Par ailleurs, je conseille à quiconque de s'écarter du chemin de celui qui aura réussi à combiner une parure complète.

L'arène des Bestioles : question espace, c'est le magasin le plus imposant. Et pour cause : le vendeur y expose des créatures venues des quatre coins du continent (et même dit-on d'au-delà). Alors certes, la plupart des bestioles ne sont pas dressées et vous arracheront les doigts à la moindre seconde d'inattention, mais elles ont toutes le point commun de posséder si ce n'est un physique hors normes, du moins des pouvoirs extraordinaires. Notons la présence du Bulbeur, un animal moitié plante moitié reptile, qui passe son temps à changer de couleur selon l'heure de la journée, ou encore du Pégase, un cheval ailé à l'intelligence avancée (deux exemples qui ne sont qu'une infime partie de la richesse de cette arène). Si vous désirez toutefois voir des créatures vraiment impressionnantes, demandez à visiter la « cave ». Le commerçant, un homme charismatique du nom de Kraken, vous mènera dans l'arrière salle, où à travers une immense grille vous pourrez observer les pires horreurs de la nature, tapies dans l'ombre des fosses qui donnent sur les profondeurs d'Ordesang. Dans la boutique, tout ce qui peut être dompté est proposé à la vente, ainsi que tout le matériel de monte et

de dressage nécessaire aux amateurs de belles bêtes et de monstres. Ce magasin n'est ouvert que six mois d'affilée, le reste de l'année étant consacré au réassort. Oui, vous l'aurez compris, Kraken n'est pas qu'un excellent boutiquier, il est aussi un redoutable chasseur.

L'arène des Armures : Flafo est un importateur qui cible le marché elfique. Ce vendeur connaît d'ailleurs bien ce peuple, ses coutumes et ses spécificités artisanales, car il est lui-même à moitié elfe – du côté de sa mère, son père a fui quand on lui a dit qu'il devrait arrêter d'explorer les donjons pour élever son enfant. Ici, l'esthétisme des produits prime sur leur degré de puissance, un choix audacieux que Flafo fit sûrement au départ pour compenser son physique ingrat (Flafo est bien le fils de son père). Admirable vendeur, le commerçant a toutefois l'air un peu ailleurs ces derniers temps. Plus le temps avance, et plus Flafo est préoccupé par ses origines. De fait, il proposera certainement à un groupe de se lancer sur les traces de son père, dont il n'a qu'un portrait dans un médaillon ancien. Quant à sa mère, qui habite loin du monde, on murmure qu'elle a sûrement de bonnes raisons de ne pas encourager ces retrouvailles...

L'arène des Fourreaux : représentant le commerce le plus juteux, cette boutique fut la première à s'implanter dans la coopérative. En ces lieux, on goûte à la diversité. Des longues, des courtes, des grosses, des percées, des à-deux-mains, des courbées, des vibrantes, des brillantes, des colorées, toutes les épées sur lesquelles vous avez fantasmé sont disponibles, même celles dont vous n'osiez que rêver. La vendeuse, la ravissante Claodia Brak, est de plus une spécialiste, issue d'une famille de forgerons reconnus à travers le pays. Sa fratrie a fait fructifier ses affaires grâce aux nombreux accords commerciaux passés avec des ensorceleurs, qui usent et abusent de leurs pouvoirs sur les armes façonnées par la famille Brak depuis plusieurs générations. Nombreux sont les guerriers à lorgner sur les formes et les aptitudes de ces épées, c'est la raison pour laquelle on se bouscule pour participer aux orgies guerrières de cette arène.

D'autres arènes ?

L'entreprise Ordesang est vouée à encore se développer. Elle cherche des partenaires avec un très fort esprit de groupe, possédant une affaire originale et rentable. Ce genre d'oiseaux est très rare, car les commerçants propriétaires d'un marché lucratif font souvent cavalier seul. Mais qui sait, peut-être que VOUS êtes celui qu'on recherche. Sachez alors que les architectes d'Ordesang sont en train d'imaginer les prochaines extensions de la structure. Il ne vous reste plus qu'à tenter votre chance auprès des grands patrons.

DU DIVERTISSEMENT

Bon, partons du principe que vous avez été élevé par un parfumeur unijambiste qui a perdu son œil droit la dernière fois qu'il a voulu jouer aux fléchettes : si manier une épée vous fait peur on ne vous en tiendra pas rigueur. Au contraire ! Invitez vos amis à l'un des plus beaux spectacles de la région, les Arènes aux merveilles. Chaque boutique possède une surface de combat dédiée entourée de loges et de gradins. Pour accéder aux places des spectateurs, il faut bien sûr payer. Le coût de l'entrée n'est pas élevé pour le péquenaud moyen venu distraire ses mômes ou voir Tonton prendre une raclée, mais si vous voulez profiter de loges privilégiées, il faut y mettre le prix. En effet, Ordesang propose des salons protégés,

richement aménagés et proches de la piste. Ces salles privatives permettent aux bourses bien garnies d'organiser des rencontres festives pendant que le guerrier du groupe fera le nécessaire pour ramener les bottes magiques jaunes et bleues sur lesquelles il a flashé.

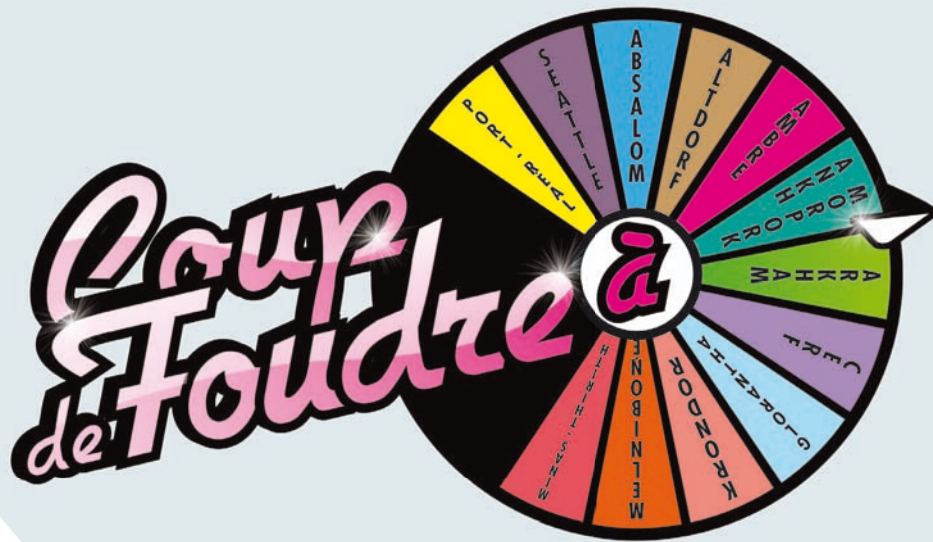
Si au cours du spectacle, il vous vient l'envie d'ajouter du piquant, faites comme moi, pariez. Jean Groum, un bonhomme excentrique qu'on remarque dans les gradins et qui sourit à tout ce qui bouge, est le coordinateur des paris. N'hésitez pas à lui demander conseil, il a l'œil et pratique cette activité depuis suffisamment de temps pour connaître les bons tuyaux – mais qu'est-ce qu'il peut nous gonfler à chaque fois qu'il s'arrête au milieu de sa phrase pour réajuster ses cheveux !

Ne vous méprenez pas, il y a derrière ces duels un vrai business, parce que si vous vous demandiez comment se finance la coopérative, sachez qu'elle repose entièrement sur le spectacle, et plus particulièrement sur les recettes des entrées et des paris. Avec cet argent, les boutiques commandent de nouveaux produits et assurent ainsi les spectacles suivants en créant de nouvelles demandes. Les guerriers font le spectacle et repartent avec une belle récompense, l'assistance se régale avec un divertissement sanglant, en coulisse la coopérative remplit sa tirelire, et au final, tout le monde est satisfait. Avec cet ingénieux système, la coopérative fonctionne plutôt bien. Malheureusement, ceci ne la met pas à l'abri de la corruption (certains combats sont truqués) et du banditisme qui sévit dans la région.

UNE ÉQUIPE EN OR

Aux côtés des boutiquiers, on peut compter des gens fort sympathiques, comme le responsable de la sécurité, Gilbert Zcroknar. Ancien charlatan, ses atouts sont le bluff et un sens accru de l'observation : Gil sait reconnaître un duelliste qui ment sur ses aptitudes de guerrier dans le but de gagner facilement un combat (une fois, Iron Man a essayé de venir le mardi, heureusement le chef de la sécurité l'a tout de suite balancé). Quand il y a imposture, l'escroc est gentiment prié de quitter la coopérative, avec une interdiction de revenir allant de un à six mois. En cas de refus d'obtempérer, la garde intervient sans ménagement, une escouade composée d'anciens duellistes du dimanche si vous voyez ce que je veux dire... Toujours à quelques pas derrière Zcroknar, on peut facilement remarquer Tilla May, une jeune et timide jeune fille versée dans le métier des soins. Son rôle consiste à venir en aide aux duellistes ayant versé une assurance-vie avant leur combat. La coopérative s'engage à intervenir en cas de danger de mort pour le concurrent assuré, quitte à lui faire perdre un combat. Tilla est très investie dans sa fonction, et il lui arrive fréquemment de succomber à l'émotivité face aux atrocités du samedi.

Enfin, pour conclure, présentons ceux sans qui rien de tout cela n'existerait : Hélèn et Hugo Mirias. Frère et sœur, la quarantaine, issus d'une famille bourgeoise enivrée par la vie de cour. C'est avec la volonté de prendre son destin en mains que le duo s'est lancé dans cette entreprise folle. Ils ont tout plaqué et sont partis de chez eux en se mettant à dos toute leur famille. On prétend que leur bonne éducation et leur sens aigu des affaires ont suffi à convaincre les boutiquiers d'investir dans leur coopérative. Six ans plus tard, l'entreprise se porte bien. Faites-le savoir autour de vous, il va y avoir du spectacle.



Pourquoi s'embêter à donner des relations à ses PJ ?

- Parce qu'à moyen et long terme, cela peut donner de la consistance à vos PJ, de la profondeur, de quoi se sentir plus qu'un vulgaire voleur ou qu'un paladin avec une masse +3 ;
- Parce que cela les humanise, des relations réalistes au sein de la fiction crédibilisent le monde ;
- Parce qu'un PJ maqué traîne moins au bordel, drague moins les PNJ et suit plus l'intrigue ;
- Parce que des ressorts et des événements inédits pourront se faire jour dans vos scénarios ;
- Parce qu'à terme, votre PJ aura peut-être une descendance (possibilité de campagnes sur plusieurs générations, souvent moins de prises de risques inutiles par le joueur...)

Voilà passée la Saint Valentin et déjà approche le retour du Printemps, de quoi réchauffer les cœurs (et plus si affinités) de toute la population rôliste et bien sûr, bien au-delà. Voilà aussi l'occasion de parler un peu des affaires de cœur de vos PJ, et plus particulièrement des coups de foudre !

Sortir des lupanars

Pour initier une amourette, disons une relation, entre PJ et PNJ, la plupart des jeux intègre des règles de séduction et parfois même une compétence dédiée. Cela évite aux MJ la gêne d'une séance de drague en roleplay par un bon pote, et puis cela permet en général d'expédier l'affaire en 5 minutes. Le rendu final : « Fais ton jet. C'est réussi ? Très bien, tu as ce que tu veux. Le lendemain... » et on reprend gentiment le scénario. Après tout, pourquoi consacrer plus d'énergie à un élément accessoire de votre histoire ? Eh bien tout simplement parce que les joueurs l'attendent.

S'ils traînent au lupanar à chaque étape et draguent tous vos PNJ, ce n'est pas un hasard. Comme dans la vraie vie, leurs personnages cherchent le plaisir où il est. Et si au passage il est possible de faire le malin et de griller un collègue en lui soufflant une belle, c'est un plus ! Mais si les plaisirs charnels sont bien présents autour des tables, les sentiments peinent souvent à y trouver leur place. Voici donc une règle pour gérer un élément oublié du jdr : le coup de foudre ! Après tout, pourquoi vos joueurs choisiraient-ils toujours leurs attractions ? N'avez-vous pas votre mot à dire dans tout ça ?

La règle est simple : lancez un D20 pour le PNJ et demandez à vos joueurs un jet similaire sans leur donner plus d'explications. Reportez-vous au tableau ci-contre pour les modificateurs. Puis constatez.

Sur un coup de dé

Si l'un des résultats dépasse 20, c'est un coup de foudre. S'il s'agit du résultat d'un PNJ, il vous faudra jouer son intérêt immédiat pour le personnage concerné. C'est l'effet « elle est tombée amoureuse de moi au premier regard ». Si le score d'un PJ a passé 20, vous pouvez sobrement annoncer au joueur : « c'est la femme/l'homme/l'elfe/le nain/le gob' de ta vie ! ». Charge à celui-ci de jouer la chose et de donner du corps à son attraction pour le PNJ.

Si deux protagonistes voient leur résultat dépasser 20, le coup de foudre est mutuel et une belle histoire s'ouvre peut-être.

La première impression

Plus globalement, ce système simple peut vous permettre de simuler la première impression faite par les PJ devant un nouveau protagoniste et inversement. Le résultat du jet de dé modifié donne alors une impression générale positive ou négative. Plus le résultat est élevé, meilleur est le premier sentiment. Plus le résultat est bas,

et moins le ressenti sera sympathique.

Attention, il s'agit là de simuler une réaction instinctive et celle-ci pourra être ensuite tempérée, voire conséquemment modifiée, par les actes des différents protagonistes et/ou par une analyse plus rationnelle de cette impression. Le système permet seulement de dire : « Il m'a l'air d'être un bon gars » ou « Celui-là, je le sens pas ! ».

Enfin, que se passe-t-il lorsque deux personnes obtiennent exactement le même résultat sur leurs dés ? Dans ce cas, la réaction est épidermique et très amplifiée. Ces deux personnes là bénéficient d'une première impression correspondant à ce qui est indiqué par leur score, mais de manière extrêmement forte. Avec un résultat inférieur à 5, ils se détestent sans se connaître, se jaugent, surveillent les actions de l'autre qui leur semble louche et dangereux. Entre 5 et 12, il y a quelque chose. On s'observe, on se renifle, on s'estime et on se tient à l'œil. Avec un résultat allant de 13 à 16, vous aurez-là deux personnes faites pour s'entendre et qui le sentent en un instant.

Vous pouvez en profiter pour placer dans la bouche du PNJ de grands classiques tel le fameux : « on ne se serait pas déjà rencontré ? ». Lorsque votre joueur se tournera vers vous pour en demander confirmation : vous pourrez alors lui répondre qu'effectivement, cette personne lui semble familière bien qu'il ne se rappelle pas pourquoi.

Avec un résultat supérieur à 17, il se passe quelque chose d'étrange, une alchimie singulière, les deux personnes paraissent bouger à l'unisson. « Mais qu'est-ce qui vous arrive ? »

Protagoniste « objectivement* » attirant	+1 à +3
Même âge apparent (approximativement)	+1
Même classe/style/appartenance... **	+1
Circonstances favorables/défavorable***	-3 à +3
Animosité raciale/clanique/de caste	-1 à -3
C'est le Printemps	+1
Elle porte une robe rouge/ Vous êtes Humphrey Bogart/etc.	+1

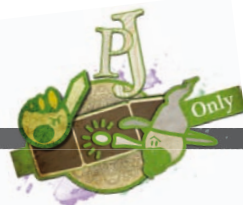
*en jdr, on a des chiffres pour ce genre de chose.

** barbare et barbaresse, runner et runneuse, elfe et elfe...

*** acte héroïque/honteux accompli à l'instant, réputation ayant précédé la rencontre, introduction par un ami/ennemi, environnement plaisant/déplaisant, nudité des protagonistes (qui peut être favorable ou non...), etc.

Stéphane Gallot

Évidemment, ces règles ne sont à appliquer qu'avec des PNJ importants ou récurrents. Ne vous laissez pas tenter par l'idée de faire un lancer pour chaque serveuse de chaque taverne que vos joueurs traverseront.



Auteur : Pierre Nuss
Illustrateur : Didier Guisérix

Petit guide de survie en cas d'Apocalypse imminente, présente ou passée



Apocalypse ou pas, catastrophe naturelle ou non, le propre du vivant est la survie. Le PJ étant la quintessence de l'humanité par le biais de ses aventures et puisqu'il se met constamment dans des situations impossibles grâce à (ou à cause de) son MJ, il est pour lui encore plus important de survivre. Afin de vous aider à faire face aux nombreuses embûches qui ne manqueront pas de se présenter tôt ou tard autour de votre table, voici un petit guide de survie. Commençons par les règles élémentaires.

S

PREMIÈRE CHOSE, LA PRIMORDIALE :

i vous vous coltinez un groupe dont les idées rasant le plancher et si vous n'arrivez pas à raisonner vos potes, laissez-les mettre leur plan à exécution. Appliquez le formule « les copains d'abord » à la lettre pour une fois et laissez le

malin qui a commis le dernier plan boiteux prendre le rôle central (souvent le plus dangereux). Son plan est génial et sans risques ? Parfait, qu'il y aille. Peut-être sera-t-il sauvé in extremis, peut-être aura-t-il de la chance. Et sinon : un couillon de moins autour de la table. Appelons ça la sélection naturelle... Et rappelez-vous, vous n'avez pas à payer les pots cassés pour le monde entier. Parfois, se débarrasser d'un boulet donnera de meilleures chances de survie à tous les autres.

DEUXIÈME CHOSE, L'ÉQUIPEMENT

Dans un contexte de fin du monde, être bien outillé fera la différence entre un PJ mort et un PJ vivant. Le problème est de trouver le meilleur compromis entre le poids, l'encombrement et l'efficacité réelle. Privilégiez ce qui a une utilité récurrente et non hypothétique. Inutile d'emmener une scie-sauteuse si vous n'avez pas de groupe électrogène, par exemple. En revanche, emmener une batterie de rechange si vous vous déplacez en voiture, cela peut faire une différence.

TROISIÈME POINT :

SE DÉPLACER. Vous aurez à bouger pour fuir un risque, une me-

nace, pour trouver de la nourriture, de l'eau potable ou des abris. Il vous faut un moyen de locomotion rapide, non fatigant, et économique. Peu importe la période, misez sur un animal : le cheval, l'âne, ou le bœuf font des montures pratiques. En cas de famine, on peut même les abattre pour s'en nourrir. En plus, ils fonctionnent à l'herbe, vous cumulerez ainsi souci d'économie et d'écologie. Sans compter que comme dans *The Walking Dead*, vous pourrez aussi en cas de besoin les abandonner pour qu'ils se fassent bouffer à votre place.

Afin de choisir les meilleures voies, vous pourriez être tenté par les lieux en hauteur, dominant largement les environs. On se sent rassuré quand on est en hauteur, quand on peut « voir venir ». N'oubliez pas que vous serez facilement repérés au sommet d'une colline ou sur une crête. Vos passages devront donc être rapides sinon furtifs. Et pour éviter les risques inutiles, munissez-vous de cartes.

QUATRIÈME OBLIGATION :

LA NOURRITURE. Préférez des rations séchées, elles se conservent plus longtemps, mais veillez à faire au moins deux fois par semaine un repas à base de fruits et légumes. Manger tout le temps la même chose affaiblit le corps. Si aucun autochtone n'est à portée de main pour vous dire ce qui est comestible, observez les animaux omnivores : si vous trouvez des excréments autour d'une racine ou d'une plante, des animaux se sont assurément arrêtés pour en manger. Et si cela ne promet pas des mets très bons ou digestes, ce ne sera probablement pas du poison. Par ailleurs, à la chasse qui fatigue énormément et présente des risques indéniables, préférez la pêche, avec un filet, ou une canne.

CINQUIÈME POINT :

L'ABRI ET LE COUCHER. Pour une halte en milieu urbain, les règles sont au moins deux sorties à l'étage où vous vous trouvez, toutes facilement accessibles et visibles depuis votre point de repos, et la possibilité de voir sans être vu. Pour une halte en nature, préférez une clairière dans une forêt dense, avec une rivière proche mais pas juste à côté de la rivière – laissez au moins cent mètres – des fois que des gens mal intentionnés la descendent en canot ou qu'elle sorte de son lit. Dans la mesure du possible, surélevez votre corps par rapport au sol. Même si l'idéal reste un bon plumard, une paille pour vous protéger de la plupart des nuisibles et de l'humidité. Et si vous craignez des rôdeurs ou des prédateurs, dormez sur la branche d'un arbre à au moins deux mètres de hauteur. Inconfortable ? Pas si vous attachez un filet de pêche solidement entre deux branches proches. On dort mieux dans un hamac qu'au sol, non ?

LES OBJETS INDISPENSABLES :

• **Une pelle, avec un manche en bois d'au moins un mètre de long :** elle permet d'enterrer ses excréments et ses restes de nourriture et d'effacer ainsi ses traces en cas de poursuite. Lorsque vous êtes enlisé dans les sables mouvants, son long manche posé à l'horizontale peut vous aider à rester à la surface pendant une durée indéfinie (ne bougez surtout pas !) en attendant que quelqu'un vous jette une corde. Cet outil vous servira à creuser des tranchées protectrices, et vous permettra de déterminer sans risque si un corps est électrifié ou non (grâce à son manche en bois). La pelle peut également servir d'arme improvisée (Bernie-style) ou de bâton de marche (avec plus d'un mètre soixante de manche).

• **Vingt mètres de corde :** pour s'encorder, descendre en rappel, monter une charge par un système de poulie, on a toujours besoin de corde solide et bien tressée.

• **Le rossignol ou la pince-monseigneur :** indispensable pour l'ouverture de toute porte récalcitrante avec serrure ou cadenas. On appréciera particulièrement le rossignol dans une époque contemporaine, cet outil permettant d'ouvrir en moins de trente secondes un véhicule pouvant contenir encore un peu de carburant (que ce soit pour changer de véhicule ou siphonner son réservoir). Ces outils peuvent également servir d'armes improvisées. Si vous avez la chance de tomber sur cet outil de choix, optez pour un chalumeau de soudeur accroché à sa bonbonne de gaz (mais plus question dans ce cas d'aller siphonner des véhicules !). En dernier recours et avec les compétences correspondantes ou un MJ compatissant, une fine lamelle de fer ou un tournevis plat pourront faire l'affaire.

• **De longues bandes de tissu, de préférence un rouleau entier :** utilisable en tant que bandages, départ de feu, matelas de fortune, couverture, serviette ou même pour rapiécer des vêtements... Le tissu est le compagnon idéal du baroudeur.

• **Un couteau :** pour le combat, le dépeçage, la taille de matières non minérales (comme du tissu), la cuisine... Son intérêt n'est plus à démontrer.

• **Et bien sûr, le pack de démarrage de tout aventurier qui se respecte :** sac-à-dos, couverture(s) chaude(s), gourde, gamelle, de quoi allumer un feu (allumettes, briquet...), torches ou lampe-torche, etc.

Petite remarque sur les armes à feu : en général, lorsqu'on dit à un PJ « fin du monde » et « survie », son premier réflexe est de s'armer. Erreur ! La menace n'est pas forcément imminente (sauf en cas d'attaque d'aliens ou de zombies – et dans ces derniers cas, il faudra soit y aller à l'arme fantaisiste, saleté d'aliens, ou à la lame, saleté de zombies) et le premier réflexe des PJ devrait être de fuir les lieux de contamination ou de regroupement humain. Pas de s'armer façon Terminator. Vous n'avez que de six à trente balles dans un chargeur, ce qui n'est pas assez pour massacrer une foule de pillards affamés ayant déjà mis à sac une ville entière et tombant peu à peu dans le cannibalisme. Non, même une mitrailleuse ne vous sauvera pas (une bombe H, peut-être, mais qui se balade avec ça sur lui ?). Pour survivre, il faut se tirer loin, et être plus malin que les autres. Et faut avouer que se balader avec une armurerie (lourde, encombrante, et tributaire de munitions) n'est pas très malin.

Si vous tenez absolument à vous armer, assurez-vous de prendre des armes légères, efficaces et pratiques : pas de vieilles pétoires, pas de trucs-machins militaires qu'il est nécessaire de déplier à courre pour être efficace. Ni de machin louche où il faut avoir servi dix ans chez les Deltas Greens pour savoir comment l'utiliser.

Un pistolet. Un fusil à lunettes, à la rigueur. C'est tout ce qu'il vous faut pour accompagner votre bonne vieille machette. Ah, encore autre chose. Si vous vous armez, armez tout le monde. Toute l'équipe doit être sur un pied d'égalité. C'est trop facile de transformer en esclaves ceux qui n'ont pas la chance d'être bien armés. Et vous ne voudriez pas vous faire poignarder dans votre sommeil, si ?



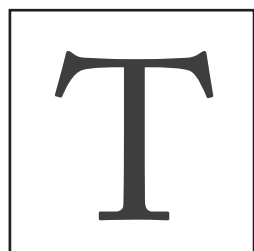


La vie du rail

1/2

Auteur : Jérôme "Brand" Larré / Illustrateur : Didier Guisériex

La fin du monde est aussi stimulante que difficile à aborder en cours de partie, que vous vouliez faire jouer les événements précurseurs ou ceux qui en découlent. Comment proposer la chronique d'une apocalypse annoncée sans paraître trop dirigiste ? Comment planifier quoi que ce soit dans un monde où rien ne limite la liberté de mouvement des personnages ? Rarement anodines, les questions de linéarité et de dirigisme deviennent alors critiques. Ce n'est un secret pour personne : elles peuvent transformer une partie honorable en véritable désastre.



LE NUMÉRO D'ÉQUILIBRISTE

Toute la difficulté de la tâche de meneur est qu'elle implique une responsabilité vis-à-vis des autres joueurs et repose sur un paradoxe.

Les (seules) responsabilités du MJ sont de proposer aux joueurs un scénario

intéressant en échange de leur attention et de tout mettre en œuvre pour maintenir leur intérêt durant la partie. Peu importe que ceux-ci soient captivés par une histoire écrite d'avance ou par une intrigue qui rebondit grâce à leurs interventions. Ils ne sont en rien concernés par son origine, qu'il s'agisse d'un scénario issu du commerce, d'un film vu la veille ou d'une création du meneur. Seul le MJ en est responsable et doit l'assumer comme en pallier les défauts éventuels. Tant que le résultat fonctionne autour de la table et aussi longtemps que les joueurs seront captivés, nul ne formulera d'objection. Parallèlement, quel que soit l'état de fatigue des joueurs ou la sale semaine qu'ils ont passée, s'ils sont autour de la table, il est de leur responsabilité d'être actifs et attentifs.

Le paradoxe sur lequel repose la tâche de meneur est qu'il doit concilier deux principes qui sont en grande partie antinomiques :

- respecter une des principales spécificités du jeu de rôle, à savoir donner l'impression aux joueurs qu'ils « sont » leurs personnages et qu'ils sont libres de faire ce qu'ils souhaitent tant qu'ils respectent l'intégrité du jeu (univers et « règles ») ;
- proposer une histoire capable de susciter et de contrôler l'intérêt et l'attention des joueurs. Concrètement, cela veut dire les surprendre ou les étonner tout en leur offrant une trame à la fois efficace et cohérente, compréhensible, et sur laquelle ils peuvent agir. Impossible de recourir à une simple esbroufe ou à un vulgaire tour d'illusionniste qu'ils auraient tôt fait de démasquer. Pour les plus fêrus d'improvisation, le travail de préparation pourra être limité, mais, d'une part, la partie sera toujours meilleure avec que sans, et, pour le commun des meneurs, cette tâche demande du temps.

↑ LINÉARITÉ ET DIRIGISME

Généralement confondues et présentées uniquement comme négatives, ces deux notions sont bien distinctes et peuvent présenter bien des avantages. Car, si une partie peut être ruinée par un dirigisme pesant, elle peut aussi retomber comme un soufflé ou partir complètement en vrille du fait d'une trop grande liberté accordée aux joueurs.

Ainsi, la linéarité caractérise un scénario où les événements s'enchaînent sans que les personnages n'aient le choix de l'orientation générale ou puisse dévier du chemin prévu. Tout est sur des rails et, après une scène donnée, il n'y en a qu'une autre qui puisse prendre la suite.

À l'inverse, le dirigisme est l'attitude d'un meneur qui, quelles que soient les alternatives perçues par les joueurs, tente d'imposer la direction que va prendre la suite des événements. Concrètement, on peut très bien faire jouer de façon dirigiste un scénario ouvert, y compris pour de bonnes raisons (comme éviter de loucher le dernier métro), et on peut adopter une attitude réactive sur un scénario dont l'intrigue est initialement linéaire, notamment en restant à l'écoute des propositions de sa table ou en développant son contexte. Cette façon de faire, reposant sur une intrigue simple dopée par l'attitude ouverte du meneur, est souvent la méthode la plus efficace.

Mais l'essentiel reste ce que les joueurs perçoivent de la partie. S'ils ressentent que leur liberté d'action est artificiellement limitée au-delà de ce qu'ils jugent raisonnable, c'est un échec. Et même si vous n'en êtes pas la cause, cela reste votre responsabilité. Après tout, si le scénario est mauvais, peu importe son origine : non seulement c'est vous qui l'avez choisi mais surtout, personne ne vous a obligé à le respecter à la lettre. De même, à quelques rares exceptions près, si les joueurs n'ont pas réussi à discerner leurs moyens d'agir ou n'ont pas osé le faire, c'est sans doute que vous avez mal jaugé la difficulté, oublié de vous adapter, ou ne leur avez pas rendu les choses assez claires. Soyons honnête, il n'y a rien de plus dur pour un meneur que de gérer une table passive. Mais, son rôle est de maintenir l'intérêt des joueurs en les surprenant et en faisant en sorte qu'ils comprennent à tout moment, sinon le fin mot de l'histoire, au moins comment ils peuvent y participer. Cela dit, s'ils se plaignent de la linéarité d'un scénario, cela ne veut

dire qu'une seule chose de façon certaine : qu'ils ont voulu faire quelque chose, qu'ils n'ont pas pu ou cru ne pas pouvoir le faire, et qu'ils pensent que cela est injustifié. Le plus souvent, ils l'attribuent soit à un autoritarisme mal maîtrisé, soit à une faiblesse du meneur (incapacité à suivre, flemme, etc.). Si l'on excepte les quelques cas où il ne s'agit que de l'expression d'une mauvaise humeur ou d'une mauvaise foi passagère, c'est le signal qu'il faut, outre se remettre en question, davantage clarifier certains points : la toute-puissance perçue d'un pouvoir, la capacité de nuisance insoupçonnée d'un PNJ, la gravité d'une situation et les enjeux ou les conséquences d'un choix...

Paradoxalement le problème n'a rien à voir avec le fait d'aider ou pas les personnages. Il s'agit en réalité de savoir qui impose sa volonté à l'autre, et avec quelle dose de subtilité ou de brutalité. Typiquement, pour de nombreux rôlistes, un compagnon omnipotent ou un deus ex machina protégeant les personnages seront vécus comme de frustrantes pertes de liberté, voire comme des artifices grossiers montrant l'impuissance du meneur à sauver sa partie, plus que comme des gestes de sympathie ou des éléments légitimes du scénario. Souvent à raison. Inversement, une montée de la pression liée aux conséquences de leurs actes et décisions apparaîtra plus comme un défi que comme une agression.

ÉLOGE DE LA LINÉARITÉ

De l'autre côté de l'écran, imposer sa volonté à quelqu'un d'autre par la force (la sienne, ou celle d'une de ses capacités) porte, entre autres, un nom peu élogieux : le bourrinisme. D'une certaine façon, le dirigisme n'est rien d'autre qu'une forme de bourrinisme appliquée sur les joueurs par le MJ. Et comme pour les joueurs, le bourrinisme, ça a parfois du bon.

En effet, sans tomber dans l'excès, tout devient beaucoup plus agréable avec des objectifs clairs, une visibilité réelle sur ses moyens d'actions, quelques conflits lisibles, et, à défaut d'une implication préalable, une bonne connaissance du contexte. Ainsi, même si une attitude ouverte est généralement plus intéressante qu'une posture dirigiste, condamner cette dernière par principe revient à se priver d'un instrument parfois très utile de sa « boîte à outils de MJ ». Elle est une option à considérer lorsque :

- le temps manque ;
- on veut privilégier la simplicité et l'efficacité, notamment dans le premier ou le dernier épisode d'une campagne ;
- la qualité d'une partie, loin de dépendre uniquement de l'intrigue ou du sentiment de liberté des PJ, repose sur d'autres éléments : interprétation, scènes viscérales, ambiance, suspense, émotions, défis, découverte (de l'univers, des personnages, etc.) ;
- les joueurs commencent à perdre de

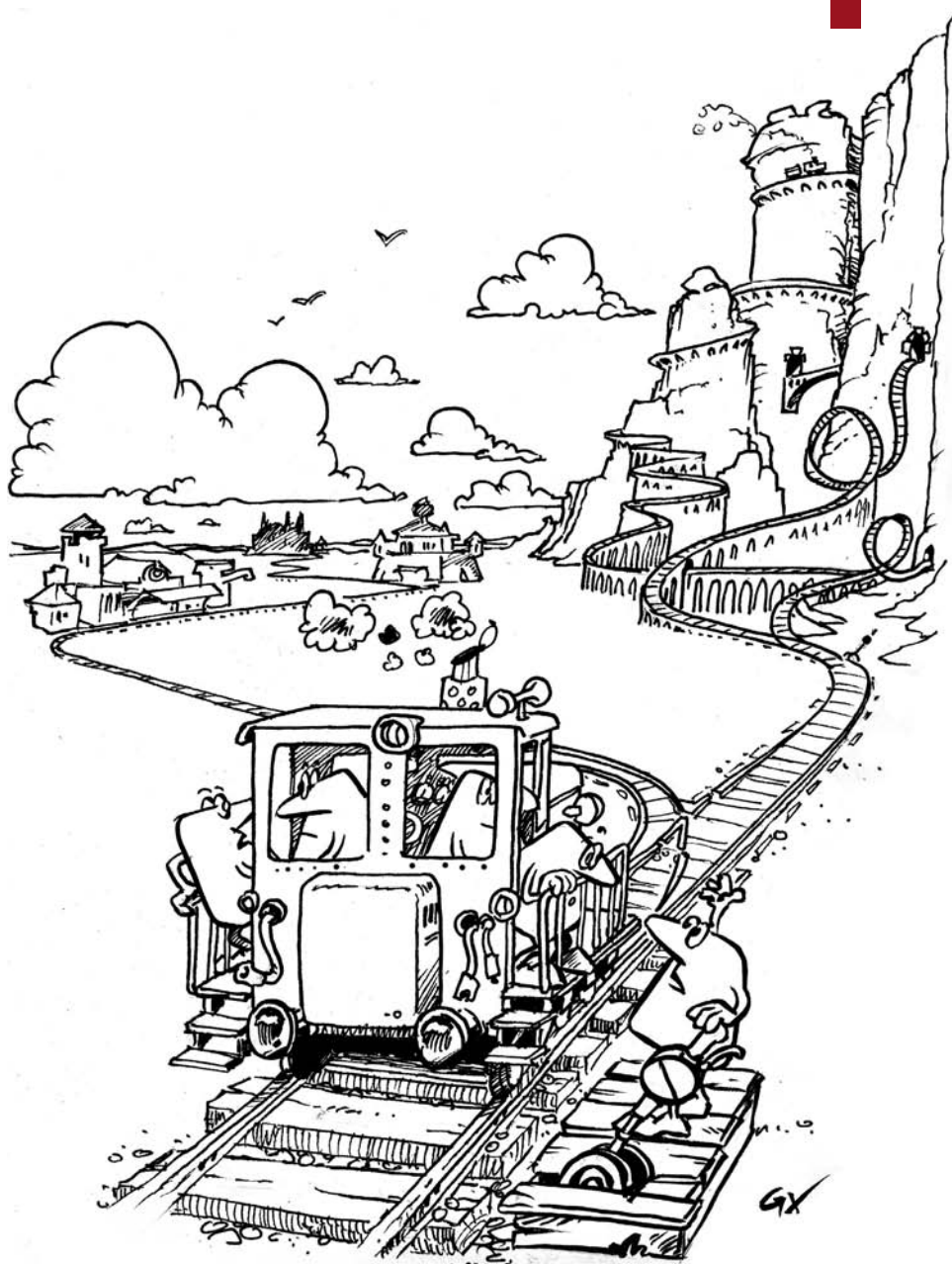
vue la dynamique générale et ont besoin de se recentrer ;

- ils ne savent pas gérer facilement la pression, la liberté ou leur propre imagination. Surtout s'ils ont tendance à craindre la pression ou l'échec.

Sur la plupart des parties, il est donc important de réussir à concilier les avantages de la linéarité et du dirigisme (cohérence, efficacité, lisibilité...) tout en respectant la liberté ressentie par les joueurs. L'idéal est d'utiliser des trames parallèles en s'assurant que les personnages en aient au moins une sur laquelle ils sont guidés, et une ou plusieurs autres leur permettant d'exprimer leur créativité, par exemple en ayant soit le choix de leurs prochaines actions, donc de leurs objectifs, soit des moyens à mettre en œuvre pour les réaliser. Cela revient autant à atténuer la linéarité de certains scénarios qu'à en insuffler dans d'autres.

TO BE CONTINUED...

Ce MJ Only continuera le mois prochain par des techniques pratiques pour briser la linéarité d'un scénario ou au contraire pour s'assurer de retomber sur ses pattes lorsque les joueurs s'entêtent à vouloir faire du hors-piste.



le Twist final



Vous faire mettre en scène la fin qui tue, celle qui chamboule tout, qui remet en cause tout ce qui était acquis, voilà l'ambition de notre « COIN DU SCÉNARISTE » ce mois-ci.

Définition

Avant d'aller plus loin, entendons-nous bien. Lorsque l'on évoque un Twist final, nous ne parlons pas d'un vague coup de théâtre ou d'un secret gardé en réserve pour la fin du scénario (pas plus que d'une dernière danse endiablée devant un peloton d'exécution). Nous parlons ici d'une claque, de ces retournements de situation qui, une fois découverts ou compris, donnent une lecture différente de l'intégralité de l'aventure.

Mettre en place un tel effet n'est pas facile. Et berner ses joueurs de longues heures durant sans déraiser n'est pas toujours simple. Toutefois, avec un peu de préparation et en appliquant la recette qui suit, vous devriez vous en sortir sans trop de difficultés et dès votre coup d'essai. Prêt à attaquer ? Alors commençons par le début. Ou plutôt...

Exemples de Twists finaux pour vos scénarios

Le tueur est une de ses victimes (voir notre exemple tout au long de l'article).
Les PJ travaillent pour l'ennemi depuis le début / Ils ont en fait permis à l'ennemi d'accomplir son plan
Les antagonistes servaient en fait la bonne cause
Toute l'aventure n'était qu'un écran de fumée pour cacher un autre événement
L'ennemi est aux côtés des PJ depuis le début

Commençons par la fin

Décider de l'objet du Twist doit être votre première action. Écartez tout le reste, toutes vos autres idées, puis choisissez l'élément de votre scénario qui constituera la grande révélation.

C'est une tâche plus délicate qu'il n'y paraît, car vous devez parfaitement doser votre retournement de situation. Un élément trop évident sera vite découvert par vos joueurs, un élément trop complexe n'aura pas l'effet escompté, il faut tomber juste.

Un conseil en passant : si dans le cadre d'un one-shot vous pouvez vous amuser avec une information concernant les personnages, un élément extérieur sera à préférer si vous êtes dans une campagne ou faites jouer des personnages récurrents.

Évidemment, le choix du Twist va partiellement définir votre intrigue, au moins dans ses grandes lignes. Ne vous en souciez pas plus que nécessaire pour l'instant, vous la traiterez plus tard. À ce stade, vos notes doivent se résumer à un court paragraphe. En voici un exemple.

Ex. : les joueurs traquent un tueur qui élimine un à un les membres d'un groupe. La deuxième victime a survécu. Ce miraculé, principal témoin de l'affaire, se révélera être en fait l'assassin.

Votre Twist élaboré, posez-vous une question capitale : comment faire en sorte que les joueurs découvrent le pot aux roses tout en

s'assurant que cela ne se produise qu'à la toute fin du scénario ? Maîtriser leurs moyens de remonter à cette connaissance sera la clef du déroulement de votre partie. Et il convient de tout faire pour que cette information soit insoupçonnable.

Faites aussi en sorte qu'elle ne leur soit pas servie toute cuite, qu'ils aient au moins une petite déduction à faire. Leurs méninges une fois en route, vos joueurs se repasseront d'eux-mêmes le scénario pour découvrir leur(s) erreur(s).

Ex. : notre tueur ne laisse aucune trace et a toujours un alibi plus ou moins viable. De plus, il a été la « victime » de la seconde attaque du tueur où un coup de couteau a bien failli avoir raison de lui. Un seul moyen permet de remonter jusqu'à lui : son mobile. Le groupe de gens visé, ses associés en affaire, ont ruiné son père et l'ont poussé au suicide lorsque le tueur était enfant. Comme il a depuis changé d'identité, il sera difficile d'obtenir cette information.

Quand nous voudrions que les joueurs comprennent, nous leur donnerons un dossier mentionnant ce changement d'identité. En enquêtant sur le passé de la seconde victime, ils pourront assembler les pièces du puzzle et repenser toute leur affaire sous un angle inédit.

Le fil rouge

Nous savons quelle information cacher. À présent, jouons un peu avec elle. Nous allons décider d'un certain nombre d'indices que les joueurs pourront « relire » une fois le Twist effectué.

Il devra s'agir de détails, anodins si possible (mais pas trop, parce que les éléments totalement inutiles sont tout de même rares dans un scénario) et qui ne prendront du sens qu'une fois la vérité révélée ou dont le sens aura changé une fois les pièces du puzzle en place.

N'en faites pas trop, les joueurs ne retiendront pas cinquante détails. Quatre ou cinq, au plus, suffiront.

Ces éléments sont là pour permettre une relecture aux joueurs, pour leur faire cet effet de « Bon Dieu ! Mais c'est... Bien sûr ! ».

Au cours de cette phase, n'hésitez pas à placer des éléments qui se retourneront finalement contre les joueurs. L'ironie n'en sera que plus forte lors de la révélation finale et celle-ci les prendra aux tripes au lieu de ne satisfaire que leur intellect.

Ex. : voici deux éléments qui pourront se prêter à une relecture dans notre cas. D'abord, une légère déchirure sur la déposition de la seconde victime (c'est-à-dire le tueur). Le légiste ayant déterminé que le tueur est gaucher, notre meurtrier signera sa déposition de la main droite pour tromper les enquêteurs. Maladroit, il trouvera cependant la feuille au moment de la signature, prétextera le stress pour s'en excuser et demandera à cette occasion des calmants (qui nous resservirons).

Le deuxième élément sera l'analyse toxicologique de la troisième victime qui montrera des traces de sédatifs, absentes chez les premières et deuxième victimes et pour les suivantes. En effet, le tueur, affaibli par la blessure qu'il s'est auto-infligée lors de son « agression » (celle qui l'innocente), a usé de drogues pour prendre plus facilement le dessus sur sa cible.

Maintenant, le scénario

Le piège est tendu, n'attendant que les PJ, tous les éléments nécessaires au Twist sont en place, maintenant, oublions-les. Oui, vous avez bien lu : oublions-les !

L'intrigue est posée, reste à construire un scénario comme d'habitude, avec des pistes, des rebondissements, la totale.

Le jeu sera d'installer des fausses pistes et une « vraie » piste, qui devra rester vraisemblable jusqu'à la fin, jusqu'à la grande révélation. Traitez cette partie comme si vous n'étiez pas au courant du Twist, c'est ainsi que vous bernerez vos joueurs. Le secret : bernez-vous vous-même !

Évidemment, il est impératif de placer les éléments inventés lors de la précédente étape. Si vous avez coutume de placer des détails, voire de noyer vos PJ avec ceux-ci, ce ne sera pas un problème. Si vous aimez au contraire fonctionner par grosses scènes, débrouillez-vous pour que ces éléments s'intègrent dans le décor, donnent lieu à discussion ou à de bons moments de roleplay. Surtout, faites en sorte que ces éléments soient présents de manière logique et cohérente.

Pour le reste, bâtissez un vrai scénario, très classique. Peu importe le Twist. S'il s'agit d'une enquête, trouvez un coupable crédible, qui essayera de se défendre, qui aura des choses à cacher.

Et si votre Twist concerne un PNJ, n'oubliez pas de lui donner de l'importance. Un personnage insignifiant, ce serait décevant.

La scène finale

Il s'agit de la scène clef. Vous avez deux possibilités : soit elle conclut le scénario et les PJ se font avoir en beauté, comprenant trop tard qu'ils se sont trompés, soit elle intervient juste avant la résolution, pendant qu'ils sont en train de courir droit vers le mur, alors qu'un freinage d'urgence est encore possible.

Dans les deux cas, cela laissera de bons souvenirs à vos joueurs. Tout dépend donc de votre degré de cruauté.

Ex. : alors que les PJ entrent en force dans la maison de celui qu'ils pensent être le tueur (l'avocat de ce groupe d'hommes d'affaire), ils découvrent un lieu vide et des traces de lutte. En fouillant parmi les papiers éparpillés au sol, l'un d'eux trouve une fiche concernant le changement d'identité du véritable tueur.

L'avocat avait enquêté sur les meurtres et trouvé, bien avant les PJ, une piste remontant au réel coupable. En fouillant, les PJ découvrent comment le père du tueur s'est donné la mort, accablé par le remords... et par l'avocat.

Les joueurs pourront aussi trouver une photo où le meurtrier inaugure un hôtel avec son groupe d'amis, tenant une paire de ciseaux dans la main gauche.

Ils tenteront sûrement de se souvenir de la signature de la déposition, et comprendront toute la supercherie.

S'ils appellent les agents chargés de protéger la fausse victime, ils apprendront qu'il a drogué ses protecteurs (avec les calmants, vous vous souvenez ?) et a disparu.

Le trouveront-ils avant qu'il parachève son plan ?

Je suis un MJ cruel...

Récapitulons

Pour bien construire votre Twist, suivez ces étapes :

Choisissez votre fin, votre révélation, et posez l'intrigue en une ligne.

Maîtrisez les moyens dont les joueurs disposent pour découvrir la révélation

Décidez de 4 ou 5 éléments se prêtant à une relecture après le Twist

Créez votre scénario sans prendre en compte le Twist final

Concevez la scène finale, celle de la révélation

Décidez si les PJ pourront encore agir ou non une fois parvenus à ce stade

Et voilà !!

Nous avons terminé la construction de notre scénario.

Maintenant, ne reste plus qu'à le faire jouer. Il s'agit d'un numéro d'équilibriste, pas toujours aisé. Ne pensez pas à votre fin, suivez, vous aussi, les fausses pistes. Jouez comme si le mensonge était vrai, comme si vous avanciez à tâtons dans le noir avec vos joueurs.

S'ils flairent la fin, laissez-les faire. Traitez cela comme une fausse piste supplémentaire, vous avez (a priori) tout prévu et quel que soit l'indice qui les mène à soupçonner la vérité, laissez couler... ils en viendront d'eux-mêmes à penser qu'il s'agit d'une erreur et qu'ils se sont embarqués dans la mauvaise direction.

Si vous croyez à votre mensonge, les joueurs y croiront aussi.

Et nul doute qu'au final, ils vous en remercieront.



Quelques exemples de Twists au cinéma

Je suis cruel de vous révéler ici des titres de films à la fin (au sens propre) renversante.

Je vais toutefois essayer de m'en tenir aux classiques que vous avez sûrement déjà vus et que vous pourrez revoir afin d'en observer la construction.

Si vous n'êtes pas cinéophile ou craignez d'être spoilé, ne lisez pas cet encadré.

D'abord, je vais parler de **M. Night Shyamalan**, qui a le mérite de pratiquer l'exercice de façon carrée et précise. Je retiendrai essentiellement :

• Sixième Sens •

(Réal. et scén. : M. Night Shyamalan - 1999)

• Incassable •

(Réal. et scén. : M. Night Shyamalan - 2000)

Parmi les films utilisant cette technique, à titre d'exemples et de manière parfaitement subjective, je vous conseille la liste suivante pour leurs emplois emblématiques de la méthode :

• The Usual Suspects •

(Réal. : B. Singer - Scén. : C. McQuarrie - 1995)

• Abre los ojos •

(Réal. : Alejandro Amenábar - Scén. : A. Amenábar & M. Gil - 1997)

• Les Autres •

(Réal. et scén. : Alejandro Amenábar - 2001)

• Memento •

(Réal. : C. Nolan - Scén. : J. Nolan & C. Nolan - 2000)

• Fight Club •

(Réal. : D. Fincher - Scén. : J. Uhls & C. Palaniuk - 1999)

• L'armée des 12 singes •

(Réal. : T. Gilliam - Scén. : C. Marker, D. Peoples & J. Peoples - 1995)



Voici, en vrac, quelques outils qui pourront vous servir à enrichir un peu vos scénarios. Aucun n'est à employer de manière systématique, mais tous peuvent s'intégrer facilement à presque n'importe quelle intrigue et lui donner un peu plus de volume, de dynamisme et/ou de richesse.

Préparation / paiement

Ce procédé consiste à introduire à l'avance certains éléments importants de l'intrigue. Ils apparaissent une première fois de manière anodine et se révèlent capitaux par la suite.

Il peut s'agir d'objets, de lieux, de PNJ, d'informations, etc.

Ex. : - Les PJ, en bons flics, interpellent un petit voleur à l'étalage après l'avoir pris en flagrant délit et le laissent au commissariat. Ce n'est que quelques jours plus tard qu'ils découvriront qu'il était un habitué du bar où un triple meurtre a eu lieu et qu'il est un témoin-clé de leur affaire en cours.

- En bons aventuriers, vos PJ ont sauvé un homme qui voyait son chariot attaqué. Les orques qui s'en sont pris à lui ne se sont échappés qu'avec un maigre butin : un coffret contenant quelques fioles. Plus tard, ils apprendront que l'une de ces fioles contenait un antidote capable de guérir le prince local, antidote que l'on ne peut reproduire sans une plante rare originaire d'une région éloignée.

En soi, ce procédé n'apporte pas grand-chose. Le témoin aurait pu être retrouvé sans que les joueurs ne le croisent plus tôt. De même, ils auraient pu apprendre que la fiole avait été volée sans prendre part à l'événement.

Mais ce petit ajout donne un peu de corps à l'aventure et place les PJ au premier rang, évitant un passage par la case « j'attends la prochaine info ou la prochaine piste ».

Le calme avant la tempête

Il est question ici d'une petite feinte typiquement hollywoodienne qui fonctionnera tout aussi bien dans vos parties. Juste avant la scène finale (et donc, a priori, une intensité dramatique particulière), laissez souffler un peu vos joueurs avec une « scène lente ».

Le fait de se détendre un peu avant de se lancer à corps perdu renforcera la tension dégaçée lors de la conclusion. Bien sûr, il n'est pas question de laisser votre équipe se disperser ou penser à autre chose.

S'ils se déconcentrent, cela nuira à l'ambiance.

Mais leur proposer d'étudier un plan pour mettre au point leur attaque, de préparer leur matériel ou de passer en revue leurs hommes leur permettra d'apprécier la tension due à la scène finale par anticipation. Autre avantage, le point d'orgue de votre aventure profitera ainsi du contraste entre ce petit moment de calme et l'exaltation de l'ultime conflit le suivant immédiatement. Enfin, cela permet d'éviter la sensation de « ah mais c'était lui le grand méchant ? Donc on a fini là ? » qui peut laisser une mauvaise image d'un scénario, même d'un bon.

Faites passer le message par le biais des personnages. Leur donner l'impression d'avoir le temps de souffler un coup, de se reposer et de se préparer communiquera la même sensation à vos joueurs.

Attention toutefois, cette méthode fonctionne bien à condition que la résolution de votre intrigue soit pleine d'action ou d'intensité. Si votre scénario n'a pas de bouquet final et prévoit une conclusion plutôt tranquille (les méchants se rendent, le trésor n'est pas gardé, le dragon roupille, etc.), laissez tomber la scène lente qui ne vous servira à rien.

La recherche thématique

Lorsque vous écrivez un scénario, vous recherchez certainement une ambiance, un ton particulier. Réfléchissez à la « couleur » que vous souhaitez donner à votre partie, puis définissez-la en deux ou trois mots.

Ex. : mon scénario est une enquête autour d'une crack-house de Los Angeles. L'ambiance qui s'en dégage est : « déchéance » (pour la drogue) et « lieux sombres / cachés » (pour la crack house).

Ceci fait, pour chacun des mots, choisissez des éléments qui les évoquent, que ce soient des images, des sensations, des concepts, etc.

Ex. : pour « déchéance », je pense à : yeux vitreux, habits déchirés, chute sociale, etc.

Pour « lieux sombres / cachés », je pense à : bâches noires sur des fenêtres, des rats dans un recoin, des couloirs sombres éclairés à la lampe torche, etc.

Enfin, prenez ces éléments et placez-les dans votre scénario, même s'ils n'ont aucun rôle dans l'intrigue, simplement de manière à ce que vos joueurs les croisent.

Ex. : pour l'élément de « déchéance » : chute sociale, les joueurs découvriront, lors d'une descente à la crack house, parmi les drogués arrêtés, un ancien cadre d'une grande société, licencié lors d'une compression de personnel.

Pour l'élément de « lieux sombres / cachés » : couloir éclairé à la lampe torche, vos joueurs devront aller fouiller la crack house seuls. Sans électricité, ils devront s'éclairer eux-mêmes, subissant quelques malus.

La présence de ces éléments, emblématiques pour vous d'un thème et d'une ambiance, aidera à l'immersion de vos joueurs en donnant du relief au scénario. Bien sûr, vos joueurs ne mettront pas un mot dessus comme vous, mais si vous en distillez suffisamment tout au long du scénario, ces petits plus épars participeront à donner une couleur particulière à votre aventure. Peu à peu pris dans le thème, vos joueurs en profiteront pleinement.

Prenez garde en revanche à ne pas multiplier les thématiques, ce qui nuirait au procédé. Au-delà de deux ou trois ambiances à instaurer, le risque de perdre vos joueurs et vos effets est important.

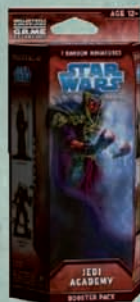
Tristan

LE PREMIER SITE DE VENTE DE JEUX SPECIALISES EN LIGNE PRODUITS NEUFS, D'OCCASION ET DE DESTOCKAGE

NOS AVANTAGES

- Des offres uniques et des déstockages permanents !
- Des offres de fidélité et de parrainage.
- Un choix exceptionnel avec près de 14000 références et plus de 250 000 jeux en stock à tout moment.
- Expédition de vos colis le jour même pour toute commande passée avant 14h.
- Jusqu'à plusieurs centaines de nouvelles références ajoutées au catalogue chaque semaine !
- Achat de vos collections et de tous lots d'occasion.
- Offres avantageuses pour les clubs, associations et ludothèques.
- Faites sponsoriser vos conventions et autres événements en nous contactant.
- Une équipe de dix personnes pour traiter vos commandes et expéditions.

Toute l'équipe vous souhaite les meilleurs vœux Ludikes pour cette nouvelle année 2011 !



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.



Warhammer le jeu de rôle à un tarif incroyable

Découvrez,
pour un prix défiant
toute concurrence,
les derniers exemplaires
de cet excellent jeu de rôle
sur Ludikbazar



AT43 A PETIT PRIX !

Nombreuses références disponibles



DESTOCKAGE DU STOCK FRANÇAIS D'HELLDORADO



Nous avons récupéré
les derniers stocks
existants de ce
magnifique jeu
de figurines
et nous vous les
proposons à prix réduit !

CONFRONTATION 4 A PETIT PRIX !

Nombreuses références disponibles



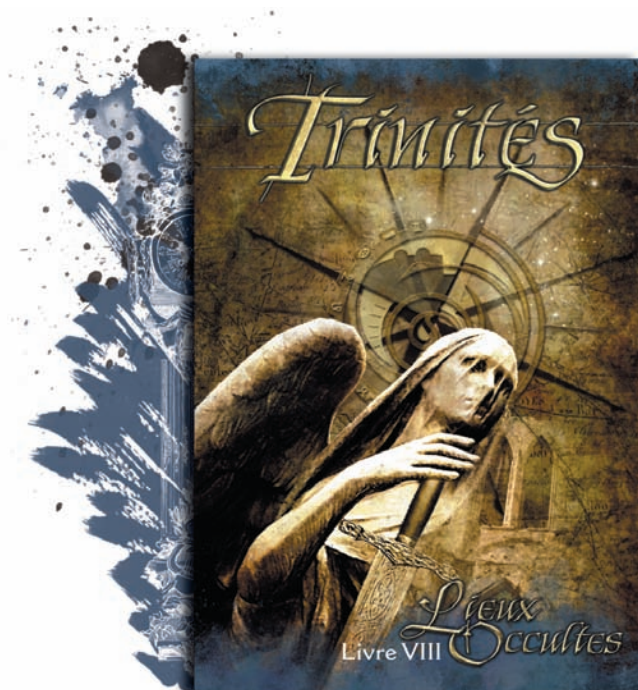
RETROUVEZ TOUT L'ESPRIT LUDIKBAZAR ET NOS OFFRES SPECIALES CHEZ

LudikBazarMeissonier



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

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



D.R.

LIEUX OCCULTES

Trinités

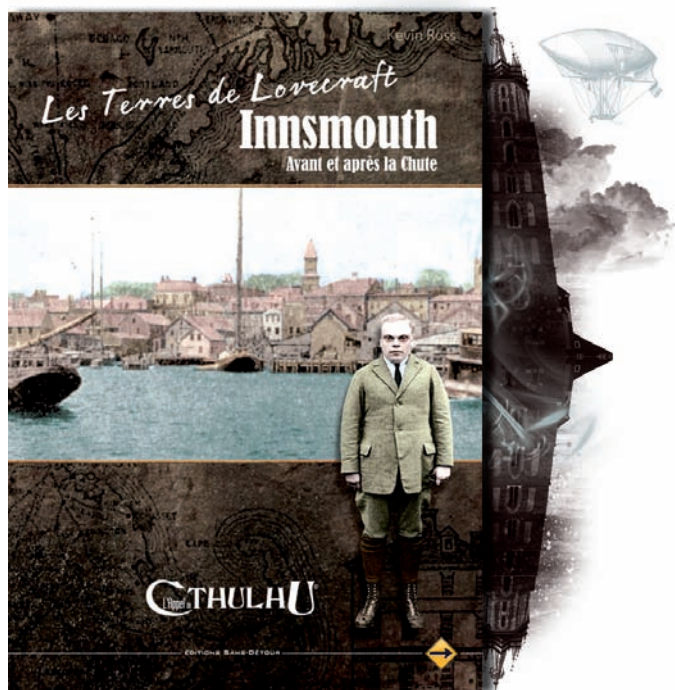
Tenant leur rythme de parution mensuel (au contraire de certains magazines diront les mauvaises langues), Les XII Singes proposaient en décembre un nouveau livre pour *Trinités* intitulé *Lieux Occultes*, véritable invitation à faire voyager vos joueurs. Remarquablement cohérent, l'ensemble compte dix chapitres qui sont autant de nouveaux théâtres pour vos luttes occultes, tous développés avec brio et suscitant des synopsis à la pelle pour vos prochaines parties. À travers leur histoire secrète et un guide occulte dévoilant les intrigues en cours sur le terrain, vous découvrirez des sites variés tels que Le Tombeau du roi Qin, Avignon, Bruges ou Le Taj Mahal. En revanche et comme toujours avec le matériel Trinités, une solide culture ésotérique et une bonne connaissance de la gamme vous seront nécessaires pour vraiment profiter de ce supplément et en tirer tout le sel. Deux emplois différents sont proposés pour cet ouvrage : des bases de campagnes et des lieux d'errance où vous pourrez assez librement improviser en fonction des actes de vos PJ. Bien que supposant un sérieux travail de préparation de la part des meneurs, la première voie est sans aucun doute la plus intéressante.

Signalons aussi que Les XII Singes jouent ici sur le contexte moderne de Trinités et exploitent les ressources web. Ainsi, des liens proposés pour chaque site vous permettront d'offrir une visite virtuelle à vos joueurs et des vues directes des espaces importants. Des outils utiles pour une meilleure immersion. Alors bien sûr, on a tous nos marottes et l'absence de certains lieux surprendra chaque MJ. Toutefois, il faut reconnaître que chaque site choisi a bénéficié d'un travail de fond indéniable, que tous sont dotés d'une belle variété d'intrigues, de curiosités et de PNJ, et que Lieux Occultes est une franche réussite.

Stéphane Gallot

Éditeur : Les XII Singes
Prix constaté : 25 euros

Livret format 16x23 cm / couverture souple
112 pages N&B



D.R.

LES TERRES DE LOVECRAFT: INNSMOUTH

L'Appel de Cthulhu

Après les excellents Arkham et Dunwich, *les Terres de Lovecraft* continuent de s'enrichir avec la fameuse *Innsmouth*.

Passé quelques généralités et une nouvelle de H. P. Lovecraft (« *Le cauchemar d'Innsmouth* »), un premier chapitre aborde l'histoire de la ville, la version officielle mais aussi et surtout sa part secrète, révélant des aspects très... particuliers. Suit l'un des gros morceaux du supplément : le détail de la ville et de ses environs directs, avec ses habitants, ses rumeurs, ses secrets et son ambiance singulière. Et comme pour les prédécesseurs de la collection, ce guide est une mine d'inspirations et de pistes de scénarios. La deuxième moitié du volume est consacrée aux scénarios et les Éditions Sans-Détour nous ont gâtés ! *Innsmouth* est un peu à part dans l'univers de l'Appel de Cthulhu, car un événement capital (appelé la Chute dans ce supplément, je n'en dis pas plus pour ne pas spoiler) transforme radicalement les lieux. Ce point a été bien pris en considération dans l'ouvrage, et les scénarios sont donc divisés en trois parties.

« *Avant la Chute* » propose quatre scénarios prenant place à l'époque décrite dans le guide de la ville. Ils sont prévus pour être indépendants les uns des autres et sont donc un excellent moyen de découvrir la cité. « *Le raid sur Innsmouth* » nous offre quant à lui deux scénarios. Le premier sert d'introduction au second, qui met en scène la Chute (et permet à vos PJ d'y prendre part). Dans cette partie, on trouve aussi un recueil de synopsis et d'idées d'intrigues. Enfin, « *Après la Chute* » est un scénario de création française prenant place après le raid. Il permet à vos joueurs de voir ce qu'est devenue Innsmouth et une double page propose même une révision du guide décrivant la ville après les événements des scénarios précédents. Pour conclure, ce supplément fait la part belle aux scénarios sans perdre en qualité dans le reste de l'ouvrage, et il offre la possibilité à vos joueurs de changer le destin d'une ville entière par leur combat contre le Mythe, chose suffisamment rare (et appréciable) pour être soulignée.

Tristan

Éditeur : Éditions Sans-Détour
Prix constaté : 39 euros

Livre à couverture rigide de 296 pages
Carte format A2



LE MANUEL DES ARMES

L'Appel de Cthulhu

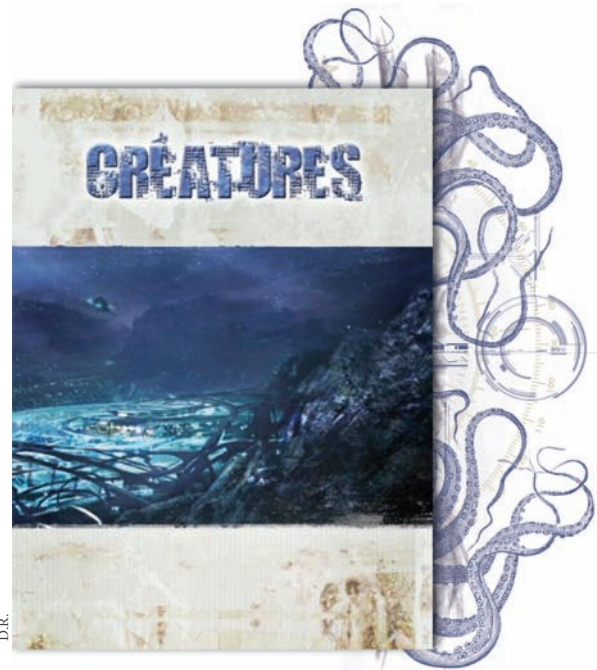
Avant même d'être ouvert, ce livre a divisé la communauté des joueurs de l'Appel de Cthulhu en deux catégories : le clan des enthousiastes, que ce soit par tradition, curiosité ou pour un usage précis de l'ouvrage, et ceux qui n'y voyait a priori aucun intérêt. Précisons avant de commencer qu'il s'agit d'une création 100% française, déjà parue dans une version moins conséquente en deux volumes sur internet. Le manuel débute par des généralités relatives aux armes en termes de législation, de technique, et détaille tous les types d'armes (du plus petit pistolet aux engins nucléaires) et leur fonctionnement. Suivent des chapitres présentant les armes par époque. Les intemporelles d'abord, avec les moyens d'action antérieurs à 1850 et les règles pour pratiquer les arts martiaux, empoisonner les gens, etc. Puis viennent l'ère victorienne (1850-1900), la Belle époque, les années folles (1900-1945) et la période contemporaine (de 1946 à aujourd'hui). Chaque âge a droit à un véritable catalogue, richement illustré, offrant un impressionnant panel d'outils pour perforer, tuer, anéantir, démembrer, et (peut-être) détruire des hordes de créatures et cultistes. Enfin, un précis sur les armes des créatures du Mythe précède l'index qui vient clore l'ouvrage.

La question de l'utilité d'un tel supplément se pose si vous pratiquez Cthulhu dans la Nouvelle Angleterre des années 20 avec une ambiance occulte et des enquêtes fantastiques. Si vous aimez jouer avec plus d'action et que vous variez les époques, vous y trouverez par contre un grand intérêt. En bref, si l'intérêt de ce supplément pour des pratiquants traditionnels de l'Appel de Cthulhu n'est pas évident, il plaira aux groupes qui aiment l'action et constitue une encyclopédie bien utile pour tous les jeux prenant place dans un univers « réaliste » post-révolution industrielle. Le système Chaosium étant facilement « convertible » et ce catalogue posant une mine d'informations, nul doute que bien des jeux pourront se voir grandement enrichis par ces pages.

Tristan

Éditeur : Editions Sans-Détour
Prix constaté : 36 euros

Livre à couverture rigide de 280 pages



CRÉATURES

Polaris 3^{ème} édition

Alors que vous lisez ces quelques lignes, *Créatures* est dans les bacs, relançant les parutions d'une gamme bien-aimée et ouvrant enfin une perspective sur la faune et la flore spécifiques de Polaris à travers 178 créatures. Le verdict ? Commençons par l'aspect visuel. Si la couverture ne m'emball pas et ne représente pas vraiment l'univers de Polaris tel que je l'imagine, l'ouvrage est en revanche rempli de multiples illustrations de qualité et compte ça et là de vrais petits bijoux.

Le bestiaire lui-même se divise en trois livres : créatures des fonds marins, de la surface et menaces contre l'humanité.

Dans les deux premiers livres, chaque créature est détaillée par une citation, un aspect technique, une description, une rumeur ou un emploi recommandé ainsi que par une illustration. En une page, on trouve tout le nécessaire pour mettre en scène la chose, ce qui est amplement suffisant dans la plupart des cas.

Légèrement différente, la partie « Menaces contre l'humanité » s'intéresse aux créatures les plus célèbres de l'univers Polaris comme les foreurs, Proteus et autres curiosités du Flux. Si leurs descriptions sont plus approfondies, ce qui permet de mieux cerner de nombreux points, on reste malgré tout sur sa faim. Ici, aucune vérité absolue. Vous devrez en rester aux suppositions, ce qui déroutera les MJ habitués à être pris par la main. Pour obtenir de vraies réponses, une solution : dirigez-vous vers les romans.

À ne pas négliger, les appendices proposent des règles supplémentaires pour gérer votre bestiaire dans ses aspects techniques et une batterie de créatures utilitaires décrites brièvement en quelques lignes. En dépit de sa taille, c'est l'une des meilleures parties car elle vous permettra de renforcer l'immersion des joueurs dans l'univers en ajoutant ces petits détails qui font la différence. Nous sommes donc en présence d'un bel et bon ouvrage, et *Créatures* trônera à la perfection au côté de vos autres livres Polaris.

Cerbère

Éditeur : Black Book Edition
Prix constaté : 39,90 euros

Livre à couverture rigide de 232 pages



D.R.

MANUEL DES JOUEUR – RÈGLES AVANCÉES Pathfinder JDR

Comme cet épais volume vient compléter le Manuel des Joueurs, qui semblait déjà bien fourni, la question est de savoir si une telle œuvre était vraiment utile. Et la réponse s'impose d'elle-même : oui ! Les bases posées pour les différentes races, d'abord, sont améliorées par des traits spécifiques et des capacités spéciales pour leurs classes de prédilection.

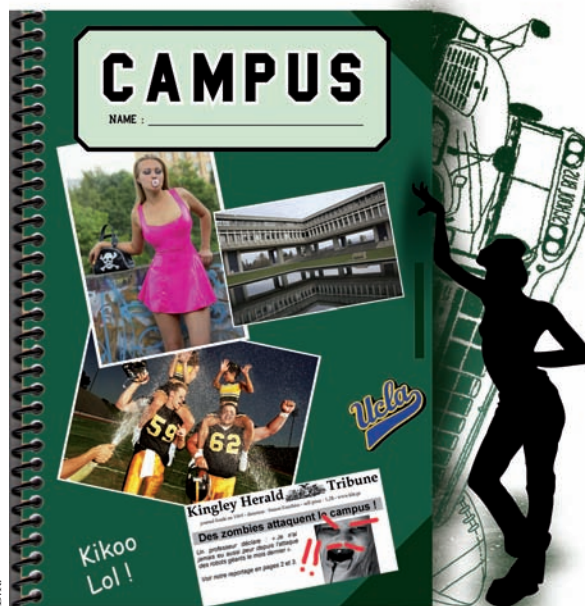
Six classes de base inédites viennent ouvrir de nouvelles voies à nos chers PJ (inquisiteur, alchimiste, chevalier, oracle, invocateur et sorcière). Les classes existantes, quant à elles, sont revisitées et se voient enrichies de nouvelles possibilités, avec notamment un système d'archétypes précisant ce qu'incarne le personnage. Ainsi, un Barbare pourra être une Brute avinée ou un Barbare sauvage, un Roublard pourra devenir un Cambrioleur, un Assassin ou un Espion. Notons au passage que la classe de Paladin permet maintenant de jouer le très tentant Anti-paladin.

Pour compléter le panorama, huit classes de prestige ouvrent ensuite de nouveaux horizons aux joueurs.

Dons et sorts sont aussi à l'honneur, occupant à eux seuls près de 100 pages, tandis que l'équipement et surtout les objets magiques sont largement représentés et sauront attiser la convoitise des aventuriers avec, en particulier, une liste d'artefacts tout à fait alléchante.

Si le Manuel des Joueurs était déjà complet, cet ouvrage multiplie les possibilités au point que l'on en regrette d'avoir créé ses personnages sans l'avoir utilisé. Compagnon idéal pour profiter pleinement de l'évolution de vos personnages Pathfinder, il sera indispensable à tous ceux qui ont fait de Golarion leur second foyer. Deux personnages de même classe, niveau et race seront plus que jamais différents et uniques, et ne doutez pas que tout le monde appréciera.

Tristan



CAMPUS Univers D6 intégral

Campus vous propose d'incarner des étudiants américains confrontés à de terribles dangers. Si vous voulez entrevoir le ton de cet univers, dites-vous déjà que vous suivez vos cours à la Federal University of California – Kingley. Oui. La F.U.C.K.

Alors ce jeu sera à base de série B et Z, de films de kung-fu ou de science-fiction bon marché, de zombies mal faits et d'extra-terrestres peu crédibles. Vous l'aurez compris : vraiment, tout ça n'est pas très sérieux. Toutefois, c'est pas parce qu'on est là pour rigoler qu'il faut tout prendre à la légère ! Si on se marre en le lisant, l'ouvrage est quand même complet. Background, description de l'université et de nombreux PNJ, un rappel des règles et de leurs spécificités pour cet univers, un système de création de personnage qui n'est pas traité en quatrième vitesse mais plutôt bien détaillé, deux scénarios, des synopsis et un très original générateur d'aventures qui donne pas mal d'idées. Il y a de quoi faire. Bien sûr, difficile de ne pas faire la comparaison avec Brain Soda. Mais ce n'est pas tout à fait la même chose. Là où Brain Soda se permet du troisième (voire du quatrième) degré, Campus la joue plus tranquille et se contente d'un second degré délirant et d'un premier degré percutant. Le système de jeu (le système D6) est complet mais sera un peu moins fun que celui de son aîné, restant tout de même très fonctionnel.

En revanche, l'absence de notion de films finis (présente dans Brain Soda) permettra un meilleur suivi des personnages sur la longueur (si vous aimez voir progresser vos personnages, même dans un cadre comique). A priori, Campus souffrira de la comparaison, mais remplit tout de même parfaitement ses objectifs. Le but est clair : se faire plaisir sur des parties courtes, tournées vers l'humour et la dérision. Et il l'atteint très bien. Son petit prix, adapté à ce que le jeu propose, sera un atout. Parfait pour débiter une soirée, le ton est vite donné et on s'amuse. C'est l'essentiel, non ?

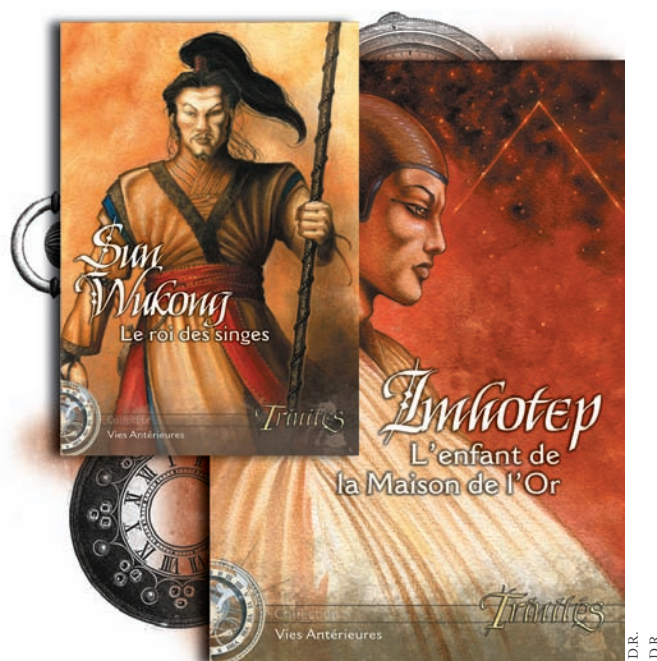
Tristan

Éditeur : Black Book Éditions
Prix constaté : 39,90 euros

Livre à couverture rigide de 336 pages

Éditeur : Studio 09
Prix constaté : 6 à 15 euros
selon les versions

Livre à couverture souple de 138 pages



LIVRET 7 : SUN WUKONG
LIVRET 8 : IMHOTEP
 Trinités - Vies Antérieures

Suppléments hybrides à destination des MJ et PJ, les livrets de Vies Antérieures permettent de doter son personnage d'une existence passée exceptionnelle et parfaitement intégrée à l'univers de jeu. Au passage, ceux-ci développent des intrigues anciennes et actuelles, livrent des versets inédits et déploient des pouvoirs sous des formes nouvelles, et enfin, présentent un scénario complet ainsi que des pistes pour exploiter l'histoire occulte dont un PJ chanceux aura hérité.

- Janvier a vu paraître Sun Wukong, le roi des singes, qui vous permet d'incarner une résurrection de ce mythique héros chinois déjà apparu au cours de deux milléniums sous ce nom. Après un exposé de son histoire profane et occulte, le livret introduit des pouvoirs inédits issus de l'alchimie interne, une forme d'utilisation du Qi. Suit la partie réservée aux MJ qui vous donnera le fin mot des événements vécus par le roi des singes avant de livrer un très bon scénario en trois parties qui opposera les joueurs aux Thugs, de leur place-forte actuelle au site de leurs origines. L'ensemble est fort sympathique même si les deux pistes de scénarios qui terminent l'ouvrage ne sont pas aussi inspirées que le reste.

- Imhotep, l'enfant de la Maison d'Or, est prévu pour mars et vous permettra de mettre au jour les origines de l'architecture ésotérique. À la suite des révélations d'usage pour le joueur et d'une intéressante liste de nouveaux versets, le livret dévoile aux MJ le legs d'Imhotep et propose un scénario dont le point de départ sera la pyramide du Louvre. Au-delà de cette intrigue, c'est une importante quête (un nouveau Front) qui sera offerte aux PJ. Par ailleurs, les trois idées de fin d'ouvrage pour de nouveaux scénarios sont assez tentantes et devraient séduire nombre de meneurs de jeu.

Stéphane Gallot

Éditeur : Les XII Singes
 Prix constaté : 9,70 euros

Livret format 16x23 cm / couverture souple
 32 pages N&B



LE RETOUR DES TÉNÈBRES
 Campagne Pathfinder (suite & fin)

Ces trois volumes forment la seconde moitié (et la fin) de la Route Pour l'Aventure « *Le retour des Ténébres* ». Il n'est évidemment pas simple d'évoquer ces suppléments sans en révéler toute l'histoire mais ce que l'on peut dire avec certitude, c'est que la qualité des ouvrages Pathfinder demeure aussi égale qu'indiscutable. Chaque volume propose (en plus du scénario) des données de background, des révélations et des secrets, des PNJ, des monstres, etc. Le volume « *Un ténébreux souvenir* » aura de plus retenu mon attention pour son petit atlas du Kyonin, pays natal des elfes, que je n'attendais pas forcément au sein de cette campagne. De bonne facture, les scénarios amènent des idées innovantes et originales tout en restant dans ce qu'on attend de Pathfinder et la campagne prend une dimension plus épique au fil du temps en impliquant de grandes factions. La lutte entre celles-ci sera un des temps forts de l'histoire et prendra une tournure à la fois surprenante et sympathique avant le grand final. Le dénouement, justement, prévoit l'éventualité d'un échec (bon, c'est pas le top) ou d'un semi-échec des PJ qui peut avoir des conséquences intéressantes pour une éventuelle continuation de cette histoire. Bien sûr, le « happy-end » est plus que possible et là aussi, des pistes d'intrigues pour poursuivre votre route sont suggérées. Des aventures annexes sont aussi proposées et là encore si elles ne sont pas indispensables, elles sont parfaites pour intercaler de rafraichissants interludes entre les « gros » scénarios. Comme toujours donc, la gamme Pathfinder répond aux attentes que l'on peut avoir et fournit un contenu de qualité dans un écrin de qualité. La campagne ne révolutionne pas le genre, mais ce n'est pas ce qu'on lui demande. Elle propose de l'aventure, et c'est pour ça qu'on joue à Pathfinder.

On sait donc où on met les pieds et on est heureux du résultat. Pari réussi.

Tristan

Éditeur : Black Book Editions
 Prix constaté : 19,90 euros

Pour chaque volume :
 Livre à couverture rigide de 96 pages



VOYAGES Les Ombres d'Esteren

Le plus souvent, en présence d'un écran, on attend du livret qui l'accompagne quelques précisions de règles, quelques éléments de background, peut-être un errata et parfois un scénario bienvenu. Agate RPG et ForgeSonges ont pourtant décidé de frapper un grand coup avec leur nouvel ouvrage et plus qu'un simple écran, ils ont produit un véritable supplément.

Au-delà de la carte au format A2 de la péninsule de Tri-Kazel et du paravent lui-même (à l'illustration fort sympathique et comprenant tout le nécessaire attendu côté MJ), l'intérêt va surtout au Livre 2 baptisé Voyages. 80 pages, ça n'a pas l'air énorme dit comme ça. Et je ne soupçonnais pas tout ce qu'on pouvait y faire entrer !

Le voyage commence avec de courtes descriptions de plus d'une centaine de lieux qui agrémenteront de manière bien agréable les trajets de vos PJ. Le deuxième chapitre propose ensuite cinq « canevases » (format court d'aventure entre le synopsis et le scénario) qui, au prix d'un peu de travail, sont parfaitement jouables. Suit la description de douze PNJ (une page de texte et une illustration pleine page pour chacun d'eux), tous présentant un véritable intérêt et des pistes d'aventures. Leurs backgrounds, souvent torturés et sombres, ainsi que leurs secrets, en feront des personnages vraiment enthousiasmants à intégrer à vos parties. Quelques précisions bien utiles sur la face sombre des différentes formes de magie du jeu complètent ce chapitre. Enfin, un bestiaire clot le volume avec cinq créatures inédites et les caractéristiques des animaux de Tri-Kazel.

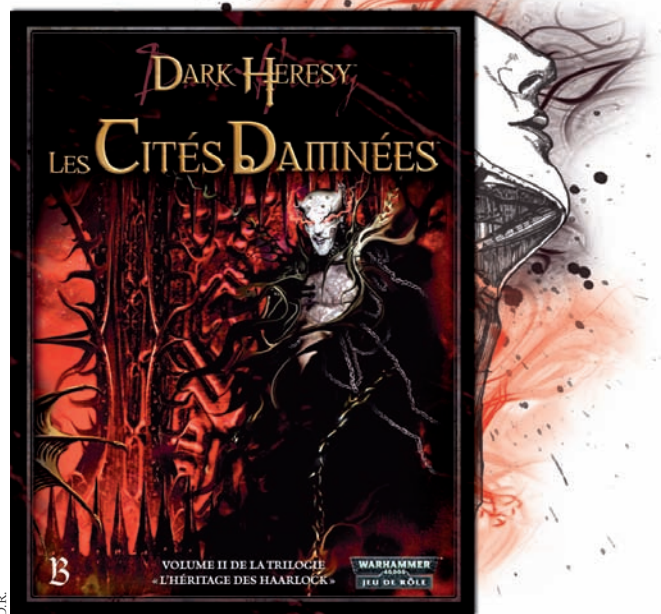
Plus qu'un écran, nous avons donc là un vrai supplément très complet qui vient corriger les quelques maigres et rares défauts du Livre 1, le tout pour une somme tout à fait raisonnable, ce qui ne gâche rien.

En bref, il s'agit d'un indispensable qui fait perdurer la sensation laissée par le livre de base : nous avons affaire à une gamme de grande qualité, bien pensée et bien écrite.

Tristan

Éditeur : Éditions Agate RPG
Prix constaté : 27,50 euros

Écran 3 volets rigide format paysage
Livre à couverture souple 80 pages
Carte format A2



LES CITÉS DAMNÉES Dark Heresy

Faisant suite aux Lambeaux du Destin, Les Cités Damnées est le second tome de la campagne L'Héritage des Haarlock et précède à ce titre le chapitre final, Les Astres Défunts, dont la sortie a été repoussée à mars 2011. Comme de coutume avec Dark Heresy, le matériel est cher, mais de toute beauté et c'est un sympathique petit bouquin qui vous attend.

Au programme pour vos pauvres acolytes ? Comme d'habitude, alors qu'ils se rendent vers un point « X » pour une mission d'extrême importance, ils sont détournés de leur voie pour gérer dans l'urgence un problème survenu sur une planète proche. En l'occurrence, les troubles sont bien réels et vos PJ auront à dealer avec une enquête bien costaud dans le contexte détendu à souhait d'une révolte qui gronde.

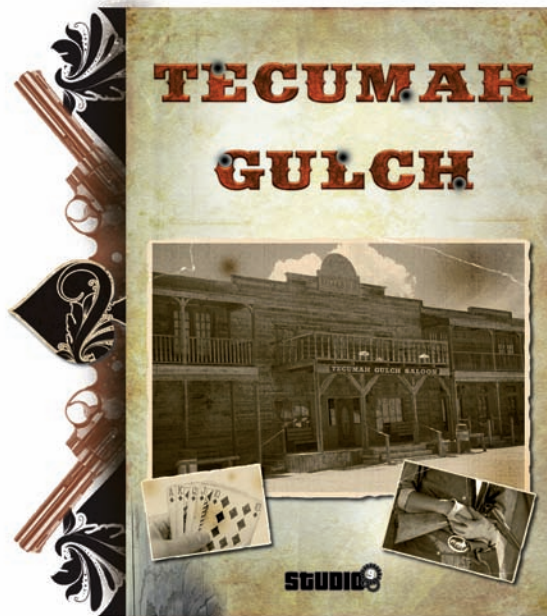
L'ensemble est agréable et sera plié par les bonnes tables en 3 ou 4 séances, plus si vous décidez d'ajouter des intrigues secondaires. Conventiennelle mais très bien foutue, l'enquête des Cités Damnées vaut la peine et profite d'une ambiance de désespoir urbain assez plaisante. En revanche, le fil rouge de la campagne demeure quasi inexistant et il faut reconnaître que l'aspect modulaire des premiers chapitres de la campagne nuit beaucoup à celle-ci. La chose était pourtant bien engagée et tous les MJ attendaient avec impatience de vraies révélations sur l'astre Tyran et la famille Haarlock. Vous ne trouverez pourtant aucune réponse ici, et dans les faits, il faudra aux MJ un vrai travail de création et d'extension pour que l'ensemble trouve une véritable cohérence ou qu'un crescendo se mette en place avant le prochain dénouement. Un point regrettable.

Reste à convenir que pris indépendamment de sa place dans une campagne plus vaste, ce supplément remplit bellement son office en proposant avec Sinophia Magna un cadre de jeu de qualité et une enquête complète promettant de forts bons moments à vos tables.

Stéphane Gallot

Éditeur : Bibliothèque Interdite
Prix constaté : 25 euros

Livre format 22x28,4 cm / couverture rigide
72 pages couleur



TECUMAH GULCH

Univers D6 Intégral

Premier univers développé pour le D6 Intégral, Tecumah Gulch vous propose de vous aventurer dans le Far West au cours des années 1866 à 1869, où vous incarnerez des outlanders ou des adolescents natifs de Tecumah Gulch, ville fictive située en Arizona à proximité de la frontière mexicaine.

Avec une description efficace du contexte historique, politique et géographique, l'ouvrage marque quelques points dès le départ et il faut reconnaître que sa première partie est très bien ficelée. Même sans être fan de western, l'espace de jeu offert se fait tentant et le réalisme souhaité par les auteurs distingue bien le jeu de ses concurrents dont Deadlands. En revanche, la présence de passages issus de Wikipedia (même si l'honnêteté des auteurs à ce propos leur fait honneur) donne un désagréable sentiment d'amateurisme, sentiment que renforcent assez vite les images en basse définition et parfois inadéquates qui accompagnent la lecture.

Le niveau remonte toutefois avec la seconde partie, consacrée à la région de Tecumah Gulch et à ses habitants. Décrivant près d'une centaine de PNJ, celle-ci donne une vie propre au cadre et témoigne d'un travail sérieux.

Suivent un rappel des bases du système D6, ce qui est utile mais pas indispensable, un petit bestiaire de la faune locale qui se révèle rapidement utile, des règles concises pour l'emploi d'herbes médicinales et la décoction de remèdes, une partie « équipement » très complète et un système de réputation bienvenu et simple à gérer. En bref, une pile de bonnes idées. Pour finir, deux scénarios intéressants et une campagne en onze courts épisodes viennent ajouter de la matière prête à l'emploi.

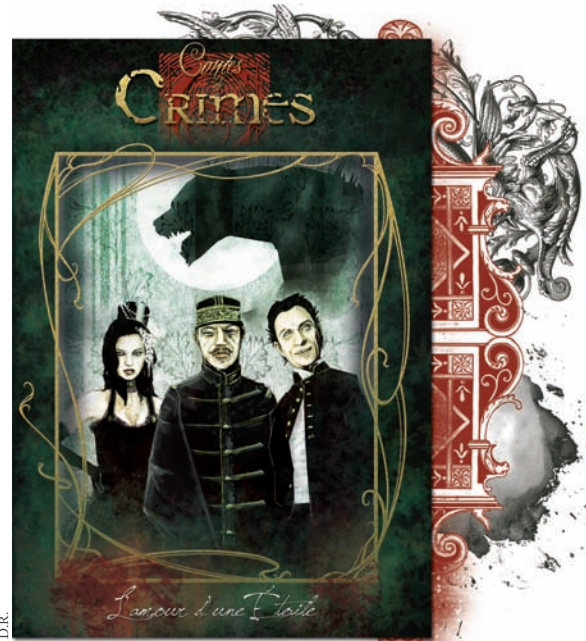
Verdict ? Original et sympathique, Tecumah Gulch souffre de défauts de jeunesse mais profite d'une équipe motivée qui ne cesse de le compléter, notamment via son blog. Honnête sans être une merveille, il comprend de belles choses et les amateurs de western ne devraient pas passer à côté.

Stéphane Gallot

Éditeur : Studio 09

Prix constaté : 7 à 40 euros
selon les versions

Livre format 14,8x21 cm / couverture souple
210 pages N&B ou couleur selon les versions



L'AMOUR D'UNE ÉTOILE

Contes de Crimes

Jouant sur le thème de « La Belle et la Bête », L'Amour d'une Étoile est le dernier né de la gamme Contes de Crimes et inaugure un nouveau format pour cette collection. Prenant pour départ un vol inexplicable, le conte revisité vous proposera une enquête originale dans le Paris de la Belle Époque - essentiellement au sein du III^{ème} arrondissement, enquête que vous mènerez dans la peau d'adultes, d'enfants ou avec un groupe mixte, selon votre choix. Construite intelligemment et laissant une certaine liberté aux groupes quant à sa conclusion, l'aventure devrait occuper vos PJ une bonne séance, deux si vraiment ils se comportent comme des branques ou multiplient les séquences de roleplay et le hors-piste. Le scénario occupe en fait 33 des 48 pages que compte le supplément et la fin de l'ouvrage permet d'introduire huit personnages pré-tirés jouables immédiatement, quelques aides de jeu qu'apprécieront les meneurs (deux coupures de presse, une feuille de compteurs pour les groupes de PJ enfants, une carte d'époque du II^{ème} arrondissement de Paris) et les annonces des prochaines sorties des Écuries d'Augias.

En soi, le supplément est attrayant : l'ensemble est bien écrit, le travail d'illustration est de bonne qualité et fait honneur à la collection... Rien à redire. La petite faiblesse de L'Amour d'une Étoile tient en fait à sa trame, peut-être trop classique si elle est jouée avec des PJ adultes. Nul doute cependant que celle-ci donnera sa pleine saveur avec un groupe interprétant des enfants des rues, pour qui les petites touches de fantasmagorie placées au fil des scènes donneront une plus-value importante à l'aventure. Parcourir le scénario et en explorer les pistes à travers les yeux de jeunes gavroches vous fera profiter d'une atmosphère plus proche de la féerie et apportera cette aura de mystère et de magie manquant au pendant réservé aux PJ adultes, pour qui l'intrigue revêtira un aspect peut-être trop terre-à-terre en dépit des promesses que réserve une partie de chasse dans Paris.

Stéphane Gallot

Éditeur : Les Écuries d'Augias
Prix constaté : 10 euros

Livre format 16x24 cm / couverture souple
48 pages N&B

BLOOD BOWL®

ÉDITION LÉGENDAIRE

Édité par : Focus Home Interactive

Prix : 44,99 euros (et 33% de réduction pour les possesseurs d'une précédente version)

Version : PC

Pour ceux qui l'ignorent, Blood Bowl est un jeu de plateau vous proposant de jouer des matchs inspirés du football américain dans l'univers (et à la sauce) de Warhammer.

Ainsi, orques, elfes, humains et autres nains se tapent dessus pour emmener le ballon dans la zone d'en-but adverse, le tout agréablement saupoudré de violences, tricheries et autres coups bas pour un jeu finalement très stratégique et tout à fait passionnant.

Ce grand succès a vu son adaptation en jeu vidéo l'année dernière, dans une première version avec un nombre réduit de races disponibles (huit seulement, à l'époque, puis une neuvième ajoutée quelques semaines après) pour composer ses équipes.

La fin d'année 2010 a vu la sortie de l'Édition Légendaire, amenant le nombre de races à vingt pour un jeu plus fidèle à sa version plateau (on ne déplore plus que l'absence des Nains du Chaos).

On retrouve donc, sur PC, tous les mécanismes du jeu de plateau. Si la prise en main n'est pas la plus instinctive qui soit au premier abord (beaucoup de clics droits et quelquefois des compétences à activer sans que l'on sache vraiment où cliquer), on prend vite le coup et on se laisse aller à retrouver les sensations du jeu original.

Les quatre minutes réglementaires par tour sont bien sûr un temps beaucoup plus confortable sur le support électronique, celui-ci offrant en un clin d'œil les possibilités de déplacement de nos joueurs, comme de nos adversaires. On perd donc moins de temps à compter les cases et à élaborer des mouvements complexes.

Toutefois, un néophyte total qui n'a jamais joué à Blood Bowl sur plateau sera un peu perdu et il lui faudra très certainement du temps pour assimiler toutes les règles. En revanche, une fois acclimaté (ou si vous les connaissez déjà ne serait-ce qu'un peu) vous allez très vite en profiter pleinement.

Au rayon des changements distinguant cette version du jeu de plateau, on notera aussi que le jeu ne se limite pas au « tour par tour » traditionnel mais propose des modes additionnels. Et si le mode « temps réel » n'est pas une innovation bien intéressante, le mode « blitz » qui ose prendre des libertés offre des innovations assez funs qui convaincront bien des joueurs même si les puristes boudront cette option.

Jouer en solo sera un bon moyen de prendre le jeu en main et/ou d'en apprendre les règles, mais on se confronte vite aux limites de la machine. L'IA est malheureusement souvent insuffisante, et dès que l'équipe a un peu évolué, il devient très facile de gagner tous ses matchs avec une marge plus que confortable. Le mode histoire, qui fait de nous un coach mercenaire

allant d'équipe en équipe avec des objectifs spécifiques à chaque match (faire deux ou trois passes avec des Halfings, c'est assez original) proposera un challenge plus important, mais un peu lassant à la longue.

L'avantage du jeu solo sera en fait de permettre la découverte des équipes et de leur style de jeu, d'avoir le temps de les prendre en main et de pouvoir tester des stratégies.

Pouvoir jouer une dizaine de match avec une équipe juste pour voir ce qu'elle donne étant compliqué avec le jeu de plateau (réunir des joueurs, prendre le temps, etc.), on a ici enfin l'occasion de vraiment explorer les races disponibles.

Mais le véritable cœur du jeu est bien entendu le mode multijoueur en ligne. Avoir la possibilité de voir son équipe et ses joueurs évoluer au fil des matchs, que ce soit dans une ligue privée ou dans la vaste ligue publique, sera un plaisir. Et s'il était difficile d'enchaîner les matchs avec la version plateau (réunir des coaches, jouer régulièrement), là, tout devient possible. Pas besoin d'attendre ses potes chez soi le samedi pour pouvoir jouer, dès qu'on a un peu de temps, on se lance un petit match !

Dernier détail, enfin, la présence d'un mode « hot seat » qui permet de jouer à deux sur un seul PC en jouant chacun son tour et en partageant la place devant l'écran. Alors que la version plateau du jeu n'est plus disponible en boutique depuis des années, on apprécie, bien sûr, de pouvoir jouer chez soi en ayant toutes les équipes à disposition, et même les détracteurs devront admettre que le mode a au moins le mérite d'exister.

En bref, un très bon jeu, fidèle à la version plateau et qui répond donc aux attentes des amateurs de Blood Bowl.

On y retrouve les sensations et le plaisir de ce sport amoral et violent, mais tellement tactique...

Un vrai bonheur !

Tristan

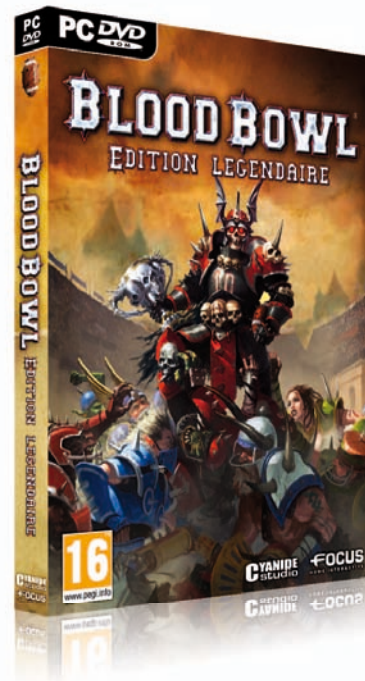


J'apprécie :

- La fidélité aux règles
- Le nombre de races
- Le multijoueur en ligne
- La présence du mode "hot seat"

Je regrette :

- D'avoir dû attendre une troisième version pour arriver à ce résultat
- L'absence des Nains du Chaos



Classiques & Indés

autour de la Fin du Monde

Dans les salles obscures comme ailleurs, l'apocalypse a connu de nombreuses déclinaisons et surtout de nombreux nanars. Après un tri formidablement peu objectif, nous vous avons toutefois réservé des morceaux choisis parmi les plus grands classiques et les challengers des dernières années, qu'ils méritent leur place pour leur thème, leur ambiance originale ou un traitement particulier.

Cinéma

Côté cinéma, il est impossible d'évoquer la fin du monde sans immédiatement penser à la série **Mad Max** (**Georges Miller**, 1979-1985). Si le premier opus de la saga a malheureusement extrêmement mal vieilli, il faut lui reconnaître la paternité publique du genre post-apo. Toujours dans les classiques, on ne peut négliger **La Guerre des Mondes** (**Byron Haskin**, 1953) qui a connu récemment un reboot par **Steven Spielberg** en 2005, brillant par ses effets spéciaux mais n'égalant pas l'original.

Incontournable aussi, la licence **Terminator** (**James Cameron**, 1984) demeure une référence et toute la série est à voir et à revoir à l'exception de Terminator 3 : le Soulèvement des machines (triste séquelle montrant le plus mauvais John Connor tout support confondu).

Parmi les films récents, ce qui s'entend au sens large, **Je suis une légende** (**Francis Lawrence**, 2007), adapté du roman éponyme de **Richard Matheson**, aura marqué son audience pour son ambiance très réussie et ses plans d'une New-York désertée où erre seul le personnage principal. À New-York aussi, **Cloverfield** (**Matt Reeves**, 2008) vous proposera une soirée entre amis et plus si affinités et mérite le détour pour l'illustration qu'il donne d'une attaque pour le moins inattendue sur la Grosse Pomme.

Pour assister à une belle mise à feu et à sang de Los Angeles, de l'autre côté des États-Unis, il faudra un peu attendre et nous espérons beaucoup de **World Invasion : Battle for Los Angeles** (**Jonathan Libesman**, 2011) dont la sortie est prévue en salles pour le 16 mars. Dans l'interval, **Kaboom** (**Gregg Araki**, 2010) et **Southland Tales** (**Richard Kelly**, 2006) vous feront goûter à l'apocalypse façon west coast de façon déroutante et divertissante. Attention toutefois, ce sont de véritables expériences, vous apprécierez ou détesterez ces deux films.

Fort de son ambiance sombre et réaliste, **Les Fils de l'homme** (**Alfonso Cuarón**, 2006) est quant à lui une valeur sûre qui mérite d'être mise en valeur, un road-movie intelligent dépeignant un Royaume-Uni en crise devant la menace de la fin. Sérieux encore mais surprenant à plusieurs égards, **Prédictions** (**Alex Proyas**, 2009) vous promet pour sa part un final culotté et laisse en mémoire quelques images remarquables.

Enfin, les fans de **Cormac McCarthy** se rueront si ce n'est déjà fait sur **La Route** (**John Hillcoat**, 2009), un film très bien réalisé mais éprouvant et à réserver à un public déjà conquis. Dépressifs, s'abstenir.

Animés

Du côté des animés, le classique par excellence n'est pas à boudier et le thème du mois me permet de vous recommander chaudement **Akira** (**Katsuhiro Otomo**, 1988), une œuvre majeure dans sa version animée comme dans son édition papier.

Moins connu en nos contrées, **Wolf's Rain** (**Tensai Okamura**, 2003-2004) est une pure merveille nipponne à suivre impérativement jusqu'à son dénouement final. Porté par une ambiance crépusculaire des plus réussies et par les musiques de l'extraordinaire **Yoko Kanno**, la série est à découvrir absolument (et en VO par pitié !). À voir aussi mais passé quasi inaperçu lors de sa sortie en salle en dépit de son prix au Festival **Fantastic Arts** de **Gerardmer**, **Wonderful Days** (**Kim Moon-Saeng**, 2003) est une étonnante production coréenne que les amateurs de post-apo et d'animation léchée ne devraient pas manquer.

BD

Dans l'univers des bandes-dessinées, le souvenir d'émois adolescents me fait vous recommander **La Survivante** (**Paul Gillon**, 1985-1991), une histoire post-apo érotique fort sympathique. Plus ambitieux et démontrant une formidable cohérence dans sa narration, **Universal War One** (**Denis Bajram**, 1998-2006) est un chef-d'œuvre qui convaincra quiconque apprécie l'anticipation. Deux titres de choix pour une apocalypse avec des bulles.

Jeu vidéo

Dans le domaine du jeu vidéo, plusieurs titres s'imposent d'évidence et nous vous conseillons bien sûr la série des **Fallout** (1, 2, 3, et New Vegas) pour explorer gaiement la « post-apocalypse ». Moins illustre mais présentant une atmosphère tout à fait dans le propos, **Metro 2033** est une autre piste à suivre si vous êtes amateur de mondes en ruines.

Si vous souhaitez cependant mettre fin au monde vous-même, tournez-vous vers **God of War 3** sans la moindre hésitation. Trésor de brutalité à l'esthétique superbe, il vous donnera l'occasion de fesser même les dieux dans votre ire insatiable. Enfin, vous plaçant dans la peau d'un des quatre cavaliers de l'Apocalypse et exploitant parfaitement le thème et l'imaginaire eschatologique, **Darksiders** devrait satisfaire vos appétits de puissance jusqu'à notre prochain numéro.

Stéphane Gallot



IT'S RAINING BELLAMINETTES

Vous qui aimez les bellaminettes et qui vous jetez chaque mois sur la dernière page de votre Causus pour les découvrir, sachez que vous pouvez aussi vous retrouver en tête à tête avec elles grâce à Comix Buro !

Cet éditeur propose une collection de Sketchbooks, dont deux sont déjà consacrés à Bruno Bellamy et à sa charmante œuvre. Découvrez des croquis commentés, des dessins, des extraits de bandes dessinées et bien plus, pour le plus grand plaisir des yeux !





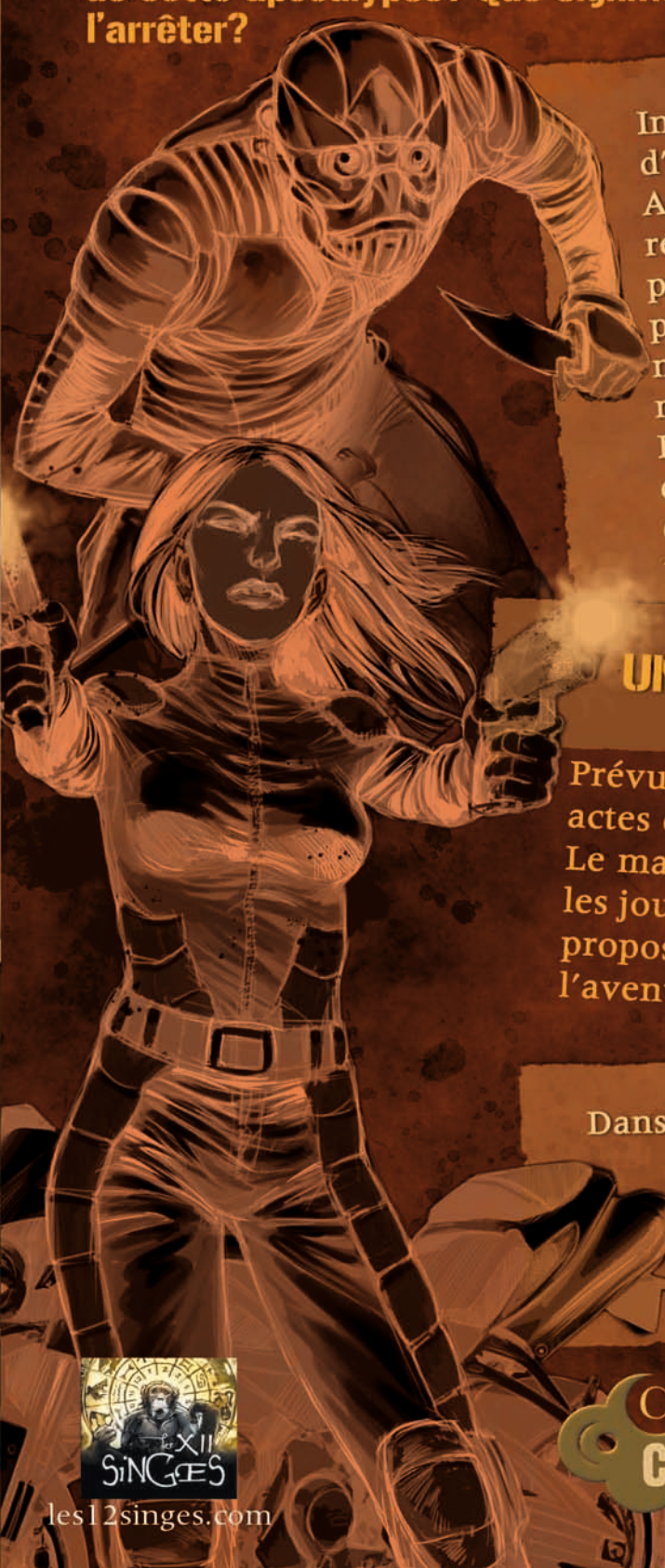
SURVIVANTS

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. Gardien des Exposants : Stéphane Gallot. Conseils et Soutien : Didier Guisérix. Direction Artistique, Création Graphique et Maquette : Pierre Berton - Studio Esprit PI. Rédacteurs : Anthony « Yno » Combrexelle, Laurent « Bob Darko » Devernay, Jérôme « Brand » Larré, Tristan Lhomme, Pierre Nuss, Raphaël « Cerbère » Roose, Mahyar Shakeri, Kristoff Valla. Illustrateurs : Rolland Barthélemy, Bruno Bellamy, Willy « Brain Salad » Favre, Didier Guisérix, Jérôme « Jee » Huguenin, Xavier Ribeiro, Yvan « Gawain » Villeneuve. Illustration de couverture : Aurélien Police. 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. Casus Belli remercie aussi le collectif ForgeSongs et Agate RPG pour leur implication dans la création d'un scénario officiel et pour les illustrations gracieusement mises à notre disposition. 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°5. Février/ Mars 2011. 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

2012

Les scientifiques assuraient que ce n'était que de la superstition pour simples d'esprit. Toutes leurs études renforçaient cette thèse. Et pourtant...

Novembre 2012. La planète est secouée par des catastrophes naturelles sans précédent, inexplicables par la science moderne. Quelle est la cause de cette apocalypse? Que signifie-t-elle? Et surtout, que peut-on faire pour l'arrêter?



Incarnez un membre d'ICARUS, force d'intervention polyvalente internationale. Agissez aux quatre coins du monde pour résoudre le mystère 2012. Que votre personnage soit scientifique, commando, psychologue, pilote ou autre, ses talents seront mis à rude épreuve pour la plus importante des missions.

Les actions, les réussites et les échecs des héros détermineront le futur de la planète, au cours d'une campagne à issues multiples. Sont-ils prêts à relever le défi ?

UNE GRANDE AVENTURE PRÊTE À JOUER

Prévue pour 2 à 5 joueurs, elle est composée de cinq actes de 6 à 8 heures chacun.

Le maître de jeu lit les règles et le premier scénario, les joueurs choisissent leur personnage parmi les dix proposés, chacun se munit de 4 dés à 6 faces et l'aventure commence sans plus de préparation !

Dans cet ouvrage clé en main, vous trouverez ainsi :

- 6 fiches recto-verso de règles,
- 10 fiches recto-verso de personnages,
- 7 fiches recto d'aides de jeu en couleur,
- un livret de campagne de 64 pages.



les12singes.com

Collection
CLE EN MAIN



25/27 MARS 2011

QUAIS DU POLAR

FESTIVAL
INTERNATIONAL
LYON

PALAIS DU COMMERCE
MÉTRO CORDELIERS

WWW.QUAISDUPOLAR.COM

LITTÉRATURE
ENQUÊTE / CINÉMA
JEUNESSE / THÉÂTRE / BD

avec le soutien de **Extralagence.com**



PARTENAIRES MÉDIAS

Rhône-Alpes

Centre national du
Livre

iDTGV

SNCF

PARTENAIRES OFFICIELS



PARTENAIRES PRINCIPAUX

